



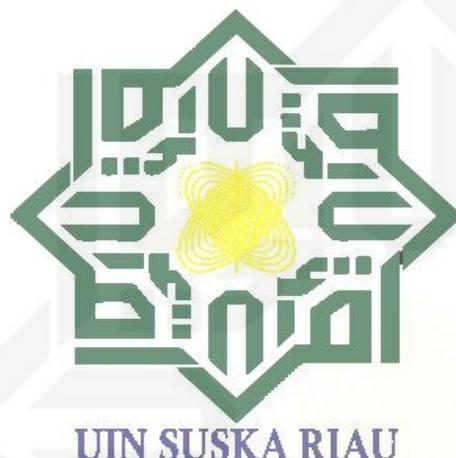
UIN SUSKA RIAU

©

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 3 PEKANBARU**



*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*



**OLEH**

**VERLINA PUTRI  
NIM. 12110120560**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H/2025 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.



UIN SUSKA RIAU

©

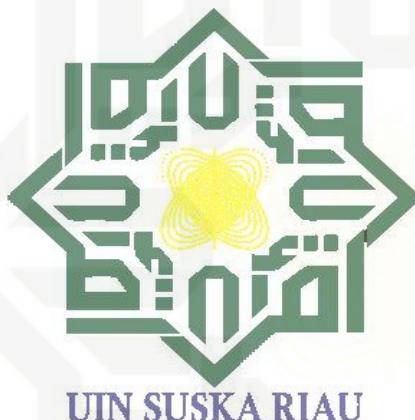
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS  
NEGERI 3 PEKANBARU**

Skripsi  
milik 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.

diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

**VERLINA PUTRI  
NIM. 12110120560**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2025 M**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Verlina Putri NIM. 12110120560 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Dzulqa'dah 1446 H  
27 Mei 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam



Dr. Idris, M.Ed.  
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing



Dr. Drs. Mudasir, M.Pd.  
NIP. 19661108 199404 1 001



UIN SUSKA RIAU

## © Hak cipta milik 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.

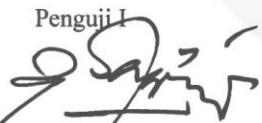
## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### PENGESAHAN

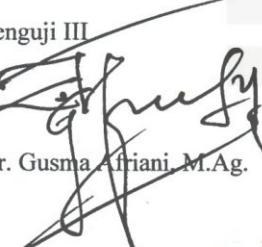
Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru* yang ditulis oleh Verlina Putri NIM. 12110120560 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 5 Muhamarram 1447 H/1 Juli 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

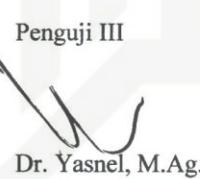
Pekanbaru, 5 Muhamarram 1447 H  
1 Juli 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Pengaji I  
  
Dr. Aliuddin, M.Ag.

Pengaji II  
  
Drs. Marwan, M.Pd.

Pengaji III  
  
Dr. Gusma Afriani, M.Ag.

Pengaji III  
  
Dr. Yasnel, M.Ag.



Dr. H. Kadar, M.Ag.  
NIP. 19650521 199402 1 001



UIN SUSKA RIAU

## © 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.

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Verlina Putri  
Nim : 12110120560  
Tempat/Tanggal Lahir : Piladang, 21 Juni 2002  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi 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.

Pekanbaru, 27 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Verlina Putri  
NIM. 12110120560



## 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.

## PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan rasa syukur peneliti ucapkan atas kehadirat Allah *Subhanahu Wata`ala* yang senantiasa selalu memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-nya berupa petunjuk, pertolongan, kesempatan, kesehatan dan kasih sayang-nya. Kemudian juga tidak kalah pentingnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad *Shallallahu `Allaihi Wassalam* yang telah membawa umat manusia dari zaman *Jahiliyah* menuju zaman yang penuh keimanan dan juga ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru merupakan hasil karya ilmah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan motivasi serta do'a dari berbagai pihak. Penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang sangat istimewa kepada orang tua tercinta, ayahanda Zulfikar yang telah mendidik sehingga penulis menjadi perempuan tangguh, ibunda surgaku Zulhasni yang telah mengandung, melahirkan, membesarkan, mendidik, serta saudara kandung M.Firlana Putra, Nurhidayati, Ahmad Qolbhi senantiasa mendoakan dalam setiap pintanya dan juga seluruh keluarga tercinta yang semangat memberikan bantuan, doa dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Selain itu, selama mengikuti perkuliahan hingga selesaiya penulisan skripsi ini penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih dan rasa hormat kepada:



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.

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, AK. CA Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. H. Raihani, M.Ed.,Ph.D., Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng., Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, M.T., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih M.Ag., Wakil Dekan I, Prof. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd., Wakil Dekan II, dan Prof. Dr. Amira Diniaty, M. Pd. Kons., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Idris, M.Ed., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Nasrul HS, S.Pd.I, M.A., Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta staf, yang telah memeberikan pelayanan dan bantuan sejak penulis kuliah hingga menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Drs. Mudasir, M.Pd. Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bantuan, saran, arahan, dan nasihat kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Dr. Yanti, M.Ag. Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan nasihat, bimbingan, dan arahan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen seluruh civitas akademika yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Hj. Ermita, S.Pd.,MM Kepala Sekolah SMAN 3 Pekanbaru, yang telah memberikan izin penilitian dan arahan, kepercayaan, serta kemudahan dalam penelitian.



UIN SUSKA RIAU

©

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:

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

- Untuk dua sahabat jiwa Aisyah Aini Fatiha dan Zahra Kamila. Terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah, menjadi pelengkap tawa dan penenang kala sedih.
- Rekan-rekan lokal SLTP/SLTA C, KKN Desa Penyengat, dan PPL SMA Negeri 3 Pekanbaru yang penuh dengan memori indah, terima kasih telah menemani perjalanan penulis yang panjang ini selama kuliah.
- Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaiannya pembuatan tugas akhir maupun dalam penyusunan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan ditinjau dari teknis maupun ilmiahnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 27 Mei 2025  
Penulis,

Verlina Putri  
NIM. 12110120560



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

*Alhamdulillahi robbil 'alamiin*

*Segala puji dan syukur kuhaturkan ke hadirat-Mu, Ya Allah. Dengan segala kerendahan hati, aku bersimpuh dalam sujud syukur atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Mu. Langkah demi langkah yang kutempuh, hingga akhirnya aku tiba di titik awal perjalanan hidup ini, semua tak lepas dari pertolongan-Mu semata..*

*Karya sederhana ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Zulfikar dan Ibunda Zulhasni. Terima kasih atas kasih sayang yang tak bertepi, cinta yang tak bersyarat, dan doa yang selalu mengiringi setiap langkahku. Semoga Allah senantiasa melimpahkan kedamaian dan keberkahan kepada kalian di dunia maupun di akhirat.*

*Untuk kakak dan adik-adikku tercinta M. Firlana Putra, Nurhidayati, dan Ahmad Qolbhi terima kasih atas semangat yang tak pernah padam dan dukungan yang selalu menguatkanmu.*

*Ayah, Ibu, dan keluargaku yang kucinta*

*Aku tahu tak ada yang bisa membala semua perjuangan dan pengorbanan kalian. Namun, izinkanlah karya kecil ini menjadi persembahan dari hati, menjadi simbol rasa terima kasih yang tak terucap, dan semoga dapat menghadirkan senyum di wajah kalian. Semoga ini menjadi langkah awal menuju cita-cita yang telah lama tertanam di hati, dan gerbang awal menuju kesuksesan yang diridhai Allah SWT.,*

*Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.*



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.

## ABSTRAK

**Verlina Putri, (2025): Pengaruh Peneggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas 3 Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Jenis Penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru berjumlah 360 siswa. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa dengan rincian 25 siswa dari kelas eksperimen dan 25 siswa dari kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis penelitian menggunakan tes “t” (*independent-samples t test*). Hasil penelitian diperoleh nilai  $t_{hitung}$   $13,888 > t_{tabel} 2,069$  dan nilai  $Sig. 0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulan penelitian terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Video Animasi, Keaktifan Belajar Siswa*



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

Verlina Putri (2025): The Effect of Using Animation Video Learning Media toward Student Learning Activeness on Islamic Education Subject at State Senior High School 3 Pekanbaru

## ABSTRACT

This research aimed at testing the effect of using animation video learning media toward student learning activeness on Islamic Education subject at State Senior High School 3 Pekanbaru. It was quasi experimental research. 360 the tenth-grade students at State Senior High School 3 Pekanbaru were the population of this research. The samples consisted of 50 students—25 students in the experimental group and 25 students in the control group. Purposive sampling technique was used in this research. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting data. The research analysis technique was t-test (independent-samples t-test). The research findings showed that the score of  $t_{\text{observed}}$  was 13.888 higher than  $t_{\text{table}}$  2.069, and the score of Sig. was 0.000 lower than 0.05, so  $H_a$  was accepted, and  $H_0$  was rejected. It could be concluded that there was a significant difference in student learning activeness between the experimental and control groups on Islamic Education subject at State Senior High School 3 Pekanbaru.

**Keywords:** Animation Video Learning Media, Student Learning Activeness

## ملخص

### فرلينا بوترى، (٢٠٢٥) تأثير استخدام وسيلة التعلم من خلال الفيديوهات المتحركة على نشاط تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة بكتنارو

يهدف هذا البحث إلى اختبار تأثير استخدام وسيلة التعلم من خلال الفيديوهات المتحركة على نشاط تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة بكتنارو. نوع هذا البحث هو شبه تجاري. بلغ عدد طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة بكتنارو، والذين يمثلون مجتمع البحث، ٣٦٠ طالباً. أما العينة فبلغت ٥٠ طالباً، بواقع ٢٥ طالباً من الصف التجاري و ٢٥ طالباً من الصف الضابط. طريقة أخذ العينة استخدمت أسلوب العينة المادفة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والاستبيان، والتوثيق. أما تحليل البيانات فاستخدم اختبار ت للعينة المستقلة. أظهرت نتائج البحث أن قيمة ت المحسوبة ١٣٠.٨٨٨ أكبر من قيمة ت الجدولية ٢٠٦٩ وقيمة الدالة ٠٠٠٥ أقل من ٠٠٠٥، مما يعني قبول الفرض البديل ورفض الفرض الصافي. خلصت الدراسة إلى أن هناك فرقاً معنوياً في نشاط تعلم الطلاب بين الصف التجاري والصف الضابط في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة بكتنارو.

**الكلمات الأساسية:** وسيلة التعلم من خلال الفيديوهات المتحركة، نشاط تعلم الطلاب



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau  
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.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>.i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGHARGAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBERAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah .....	5
C. Permasalahan .....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Konsep Teoritis .....	10
B. Penelitian Relevan .....	34
C. Konsep Operasional.....	36
D. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sampel.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	46
B. Penyajian Data .....	62
C. Analisis Data .....	77
D. Pembahasan .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>833</b>
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84

## DAFTAR PUSTKA LAMPIRAN RIWAYAT PENULIS

**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 TABEL

	Tabel 3. 1	Diagram Penelitian.....	40
	Tabel 4. 1	Tenaga Pendidik SMA Negeri 3 Pekanbaru.....	53
	Tabel 4. 2	Tenaga Adminitrasi SMAN 3 Pekanbaru.....	56
	Tabel 4. 3	Tenaga Adminitrasi SMAN 3 Pekanbaru.....	57
	Tabel 4. 4	Rombongan Belajar.....	59
	Tabel 4. 5	Sarana Dan Prasarana .....	61
	Tabel 4. 6	Hasil Uji Validitas Angket Keaktifan Belajar .....	63
	Tabel 4. 7	Kriteria Instrumen .....	64
	Tabel 4. 8	Hasil Uji Reliabilitas .....	65
	Tabel 4. 9	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	65
	Tabel 4. 10	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua...	67
	Tabel 4. 11	Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua...	69
	Tabel 4. 12	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi .....	71
	Tabel 4. 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional .....	73
	Tabel 4. 14	Hasil pretest dan posstest .....	75
	Tabel 4. 15	Analisis Deskriptif Perbandingan Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	76
	Tabel 4. 16	Uji Normalitas.....	78
	Tabel 4. 17	Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	79
	Tabel 4. 18	Hasil Analisis Tes- T.....	80
	Tabel 4. 19	Hasil Perbedaan Mean .....	81



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN 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.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Modul Ajar  
Lampiran 2 Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi  
Lampiran 3 Lembar Angket  
Lampiran 4 Data Angket  
Lampiran 5 Lembar Disposisi  
Lampiran 6 SK Pembimbing Skripsi  
Lampiran 7 Surat Balasan Pra Riset dari SMAN 3 Pekanbaru  
Lampiran 8 Blanko Bimbingan Proposal Mahasiswa  
Lampiran 9 Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal  
Lampiran 10 Surat Mohon Izin Melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Lampiran 11 Surat Keterangan telah Selesai Melakukan Riset dari SMAN 3 Pekanbaru  
Lampiran 12 Blanko Bimbingan Skripsi Mahasiswa  
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

UIN SUSKA RIAU



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.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Sedangkan menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal.<sup>1</sup> Riswanil dan Widayati menyebutkan keaktifan belajar siswa yaitu aktivitas siswa dalam proses belajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan yang dimiliki, serta mencapai siswa yang kreatif dan mampu menguasai konsep-konsep. Ahmad juga menyebutkan keaktifan belajar merupakan suatu hal yang sangat berperan penting di dalam setiap peroses belajar mengajar. Keaktifan dari siswa di dalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai peserta didik akan lebih cenderung akan memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.<sup>2</sup>

Bentuk-bentuk dari keaktifan belajar siswa dapat kita dilihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan tugas dan sebagainya.

<sup>1</sup>Zuriyatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.

<sup>2</sup>Syifa Tiara Naziah, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati, “Syifa Tiara Naziah,” *Jurnal JPSD* 7, no. 2 (2020): 109–120.

**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 pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar dikarenakan media juga merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan itu sendiri.<sup>3</sup> Media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang bermanfaat sebagai perantara guna mempertinggi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Media pembelajaran yang ideal adalah media yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Menurut Nurseto, media ideal memenuhi prinsip visual seperti: terlihat jelas, menarik, sederhana, berguna, akurat, masuk akal, dan terstruktur. Media yang tepat akan menjadikan proses belajar lebih bermakna dan interaktif.<sup>5</sup>

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus

---

<sup>3</sup>Ghima Septia Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang," *Journal of Primary Education* 6, no. 1 (2023): 180–191.

<sup>4</sup>Sugiyanto, R, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya". Amaliah: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), (2018) 196–2. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.202>.

<sup>5</sup>Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, April 2011, 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.

memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna.<sup>6</sup>

Video animasi merupakan gambar yang digerakkan atau menggerakan benda mati seolah olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat pada gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak. Jadi media video animasi ini merupakan multimedia yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu.<sup>7</sup> Media video animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.<sup>8</sup> Dilihat dari beberapa faktor penggunaan media video animasi dalam pembelajaran lebih berhasil karena dapat masuk melalui 2 sensor indera manusia, yaitu melalui mata dan telinga. Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), dan 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain.<sup>9</sup>

<sup>6</sup>Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

<sup>7</sup>Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A., Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(11) (2021): 66–80. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i11.22023>.

<sup>8</sup>Irawan, T., Dahlan, Taufiqulloh., & Fitrianisah, F.) “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01) (2023: 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>.

<sup>9</sup>Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, dan Arris Maulana, Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPensil)*, Vol. 9, No. 1, Januari 2020, h. 8–18, DOI: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.

**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.

Berdasarkan studi pendahuluan tanggal 26 september siang hari pada pukul 10.36 wawancara dengan bapak Dedi Yunus S. Pd.I ditemukan bahwa guru kurang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dalam menggunakan media ajar yang menarik saat aktivitas belajar mengajar di kelas. Dari 4 guru pendidikan agama islam yang ada di sekolah, tidak ada guru yang menggunakan media pembelajaran video animasi dan guru pendidikan agama islam juga jarang menggunakan proyektor saat mengajar, selebihnya guru kurang tepat untuk memilih media ajar yang bisa digunakan, seperti dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah, sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Keadaan tersebut dilihat dari kondisi nyata berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas saat observasi, yang menyebabkan 15 dari 25 peserta didik cenderung tidak fokus, diam disertai melamun, dan terkadang bermain-main tidak teratur saat jam pelajaran. Kondisi seperti ini tentunya sangat mengganggu proses pembelajaran peserta didik yang ingin sungguh-sungguh belajar. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran oleh guru belum tepat terhadap peserta didik. Guru hanya terfokus pada buku cetak yang digunakan sehingga peserta didik tidak tertarik dan bosan saat belajar. Disini penulis menemukan gejala-gejala seperti berikut:

1. Sebagian siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran akibat guru terlalu banyak menjelaskan materi ditandai dengan siswa tidak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.
2. Siswa kurang berinteraksi dengan temannya untuk mendiskusikan materi pembelajaran



## B. Penegasan Istilah

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang bermanfaat sebagai perantara guna mempertinggi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup> Media pembelajaran umumnya dianggap sebagai alat yang dipakai pendidik dalam melakukan kegiatan untuk mendidik dan pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat

#### 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>10</sup>Sugiyanto, R, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya". Amaliah: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), (2018) 196–2. <https://doi.org/10.32696/ajpm.v2i2.202>.

**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.

membuat medianya menarik, efektif, dan imajinatif, sehingga peserta didik dapat tertarik mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa anggapan tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan isi materi pelajaran yang dibahas dengan berbagai karakter yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran, peralatan, dan sumber daya pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi biasanya ditujukan untuk mengarahkan peserta didik yang mengalami kesulitan dengan memberikan solusi yang tepat terhadap apa yang ditanyakan oleh peserta didik.

## 2. Video Animasi

Video animasi merupakan media yang berisi penjelasan materi yang disertai dengan audio dan gambar bergerak sehingga terlihat lebih nyata.<sup>12</sup> Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa fokus belajar. Dengan kata lain merupakan media pembelajaran yang berbasis video animasi. Media video animasi ini terdiri dari representasi video atau gambar dan memiliki audio. Penggunaan media video yang berupa media video animasi dapat memperoleh respon yang baik dari siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memperoleh suasana belajar yang baru dengan mendengarkan

---

<sup>11</sup>Faqih, M, ‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. Konfiks’ *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), (2020): 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>.

<sup>12</sup>Nurdin, E. et al, ‘Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra umuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK’, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), (2019): 87-98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v0i1.18421>.

**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.

bahan ajar. Media video animasi dapat digambarkan seperti film yang memuat data video dan audio.

### **3. Keaktifan Belajar**

Riswanil dan Widayati menyebutkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep. Keaktifan belajar dapat diklasifikasikan dalam 8 kelompok yaitu kegiatan-kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional.

Berdasarkan paparan tentang keaktifan belajar siswa menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar belajar siswa adalah suatu aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang melibatkan kemampuan emosional dan lebih menekan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, serta mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, mengembangkan diri, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta mampu mengembangkan interaksi sosial siswa.<sup>13</sup>

## **C. Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, diantaranya:

---

<sup>13</sup>Tazminar, "Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran" 2, no. 1 (2015): 45–57.

**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. Penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru
- b. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru
- d. Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru

**2. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, ditemukan beberapa permasalahan untuk memudahkan pelaksanaan penelitian, penulis membatasi diri pada permasalahan yang diteliti yaitu “pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru”

**3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru?



## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitianm, adapun tujuannya untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah atas negeri 3 Pekanbaru.

### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

- a. Bagi pendidik, diharapkan media pembelajaran video animasi yang dihasilkan dari penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk alat bantu guru dalam mengajar.
- b. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran video animasi yang dihasilkan dapat menjadi solusi terhadap kesulitan yang dirasakan siswa dalam proses pembelajaran, dan bisa juga meningkatkan motivasi belajar mereka.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung terkait dengan penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Indonesia.
- d. Bagi yang membaca, diharapkan penelitian ini bisa menambah informasi dan wawasan terkait inovasi media pembelajaran serta digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

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.



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.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Teoritis

##### 1. Keaktifan Belajar Siswa

###### a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar artinya kegiatan atau kesibukan. Keaktifan belajar dalam proses belajar mengajar adalah berfungsinya semua alat yang ada pada diri siswa dalam proses pembelajaran. Terutama pikiran, pandangan, penglihatan, tangan dan lain-lain yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik.<sup>14</sup>

Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktifitas siswa dapat berbentuk aktifitas pada dirinya sendiri atau aktifitas dalam suatu kelompok. Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran.

---

<sup>14</sup>Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Jakarta, Bumi Aksara, 2010, h. 86.

**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.

Proses belajar mengajar di sekolah, untuk melibatkan siswa aktif dalam belajar, maka guru juga dituntut untuk aktif dalam mengajarnya, yakni suatu keseimbangan antara keaktifan belajar siswa dan keaktifan mengajar guru. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang integral antara siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pengajar merupakan suatu aktivitas yang dijalankan oleh peserta didik, sedangkan proses mengajar ialah apa yang diusahakan oleh guru agar proses belajar mengajar dapat berlangsung.<sup>15</sup>

### **b. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar**

Menurut Slameto bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa terbagi menjadi dua kelompok, yaitu keaktifan psikis dan keaktifan fisik. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Keaktifan Psikis Keaktifan psikis meliputi:
  - a) Keaktifan indra Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas hendaknya menggunakan alat indra dengan sebaiknya.
  - b) Keaktifan emosi Dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung hendaknya siswa senantiasa berusaha mencintai apa yang akan dan telah dipelajari, serta gembira, senang, berani dan tenang ketika pembelajaran berlangsung.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Shella Monica and Hadiwinarto, “Pengaruh Keterampilan Membuka Dan Menutup Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di SMKN 1 Lubuklinggau,” *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 12–23.,

<sup>16</sup>Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1992), h.75.

**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) Keaktifan akal Dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung akal harus selalu aktif untuk selalu dapat berinisiatif ataupun menarik kesimpulan. Maka dari itu semua pengajaran harus membentuk fikiran anak.
- d) Keaktifan ingatan Pada saat waktu belajar siswa harus aktif dalam menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan berusaha untuk menyimpannya dalam otak, kemudian mampu mengutarakan kembali secara teoritis dan ingatan akan berfungsi.
- 2) Keaktifan Fisik Keaktifan fisik ini meliputi:
- a) Menulis Menulis dapat dikatakan sebagai aktifitas belajar apabila siswa dalam menulis khususnya siswa mempunyai kebutuhan serta tujuan tertentu agar nantinya catatan itu berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Menulis yang dimaksud disini adalah apabila dalam menulis siswa menyadari akan motivasi serta tujuan dalam menulis tersebut.
  - b) Membaca Dalam kegiatan pembelajaran membaca memiliki pengaruh besar. Hampir sebagain kegiatan belajar ialah membaca. Supaya dapat belajar dengan baik, maka perlulah membaca dengan baik pula.
  - c) Berdiskusi Dalam berdiskusi ada beberapa aktifitas belajar seperti bertanya, mengemukakan pendapat, ide, atau saran dan lain sebagainya. Apabila dalam proses belajar diadakan diskusi

**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.

maka akan mengembangkan potensi siswa sehingga siswa semakin kritis dan kreatif dalam berdiskusi.

- d) Mendengar Mendengar merupakan respon yang terjadi karena adanya rangsangan dari suara. Diterimanya gelombang oleh suara oleh indera pendengar tidak berarti ada persepsi sadar akan apa yang didengar, karena kenyataan inilah banyak orang yang mendengar namun pada kenyataannya mereka tidak mengerti atau mengingat apa yang mereka dengar. Dalam hal inilah keaktifan siswa dalam mendengar sangat diperlukan agar menjadikan siswa aktif dikelas.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dengan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Nana Sudjana menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yakni :<sup>17</sup>

- 1) Stimulus Belajar.
- 2) Perhatian dan Motivasi.
- 3) Respon yang dipelajarinya
- 4) Penguatan
- 5) Pemakaian dan Pemindahan.

---

<sup>17</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007) h. 20.

**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. Indikator Keaktifan Belajar**

Menurut Nana Sudjana dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Siswa ikut terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Siswa senantiasa bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan
- 4) Siswa berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya
- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Siswa belatih memecahkan soal atau masalah.
- 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.<sup>18</sup>

Indikator keaktifan belajar dari segi kejiwaan dapat dipahami bahwa gerakan-gerakan yang dilakukan seseorang adalah sesuai dengan keadaan dan nalurinya. Dengan demikian ia dapat menggunakan indranya dengan baik. Dalam situasi belajar, ia akan

---

<sup>18</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 61.

**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.

lebih menerima dengan menguasai bahan jika jasmani dan rohaniya aktif.<sup>19</sup>

Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator keaktifan yang dilakukan, yaitu perhatian, fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentase, diskusi, mencoba, menduga atau menemukan. Sebaliknya siswa dalam kondisi tidak belajar adalah kontaradiksi dari aktifitas tersebut, mereka hanya berdiam diri, beraktifitas tak relevan, pasif atau menghindar.<sup>20</sup>

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media diambil dari kata yang terdapat dalam bahasa Inggris.

Dalam bahasa Latin disebut *medium*. Dalam bahasa Arab bisaanya disebut *wasilah* bentuk pluralnya (*jama'*) adalah *wasa'il*. Dalam bahasa Indonesia media dapat *diartikan alat, perantara, pengantar, penyulur pesan*. Secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyulurnya yaitu pendidik atau guru.

Secara makro media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 76-77.

<sup>20</sup> Erman Suherman, "Hakikat Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Budaya* Vol. 4, No. 2, (2007), h. 9.

<sup>21</sup> Nawar Abu, *Media Pembelajaran*. (Pekanbaru: Suska press, 2007), Cet.1, h. 9-10.

**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.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah "*Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran*".

Sementara itu, Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran adalah "*sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.*"

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah "segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik."

Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio- visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

**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.

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>22</sup>

**b. Fungsi Media Pembelajaran**

Levie & Lentz mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

**1) Fungsi atensi**

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

**2) Fungsi afektif**

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar

**3) Fungsi kognitif**

Media visual terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

---

<sup>22</sup>Nurhasnawati, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), Cet.1, h. 25-27.

**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.

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>23</sup>

### c. Manfaat media pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

#### 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

#### 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi,

---

<sup>23</sup>Rizqi Ilyasa Aghni, *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi*, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, h. 98–107.

**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.

sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

**3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif**

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.<sup>24</sup>

**4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga**

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.<sup>25</sup>

**5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa**

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

**6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja**

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih

---

<sup>24</sup>Nurhasnawati, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), Cet.1, h. 29-30.

<sup>25</sup>*Ibid*,31.

**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.

leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru.

Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.<sup>26</sup>

#### **d. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ada tiga ciri-ciri media pembeajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip Arsyad yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan:

- 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri media pembelajaran fiksatif mengilustrasikan fungsi media memiliki kemampuan untuk merekam, merekonstruksikan, serta menyimpan sebuah objek berupa fotografi, audio tape, video tape, dan lain sebagainya.

---

<sup>26</sup>Ibid 32.

**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) Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)**

Ciri media pembelajaran manipulatif dapat mentransformasikan dari sebuah objek. Awalnya suatu objek dapat membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga dapat dipangkas menjadi beberapa menit dengan *teknik time lapse recording* (kembalikan dari gerakan lambat) karena saat rekaman diputar ulang, waktu tampak bergerak lebih cepat.

**3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)**

Ciri media pembelajaran distributif dapat mentrasformasikan suatu objek melalui ruang. Dalam waktu yang sama objek tersebut dapat disajikan terhadap peserta didik melalui stimulus atau rangsangan pengalaman tenaga pendidik.<sup>27</sup>

**e. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

- 1) Media berbasis manusia. Media ini menggunakan manusia sebagai alat instruktur dalam menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran.
- 2) Media yang dicetak, umumnya dikenal sebagai buku teks, panduan, jurnal, majalah, dan kertas.
- 3) Media berbasis visual. Media ini hanya menyajikan gambar tanpa suara yang mana didalamnya terdapat pesan-pesan dalam pembelajaran.

---

<sup>27</sup>Juhaeni et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 34–43.

**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.

- 4) Media berbasis audio. Media ini merupakan media yang berhubungan dengan suara-suara yang dapat membantu dalam proses penyampaian pesan-pesan pembelajaran.
- 5) Media berbasis audio-visual. Media ini merupakan gabungan dari penyajian materi pembelajaran berbasis gambar dan suara.
- 6) Media berbasis komputer. Media ini berisi program (Software) pembelajaran interaktif yang terdiri dari beberapa media pembelajaran yang dibuat dengan program komputer dan diakses serta ditayangkan melalui bantuan komputer.<sup>28</sup>

### **3. Video Animasi**

#### **a. Pengertian Video Animasi**

Video merupakan salah satu media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran menyimak untuk anak karena video dapat menyuguhkan gambar bergerak dan suara kepada siswa. Agnew dan Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan

---

<sup>28</sup>Gunawan dan Asnis Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Raja Grafindo Persada, 2019). h. 44.

**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.

pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (*frame per second*).

Sedangkan Reiber menjelaskan bahwa animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Sementara Munir mendefinisikan animasi sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek.<sup>29</sup>

Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan gamblang serta bisa membantu peserta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemahiran, keaktifan, keluwesan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memfokuskan attensi, mengemukakan model asli desain untuk

---

<sup>29</sup>Ulfah Nur Afifah, “Media Pembelajaran Maharah Istima ’ Berbasis,” SEMNASBWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V (2021): 181–188.

**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.

membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata, dan dapat memperlihatkan tahapan atau sebab akibat yang abstrak.<sup>30</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Namun sebaliknya, animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang ingin disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

### **b. Kelebihan Video Animasi**

Kelebihan video animasi yaitu berbentuk dalam kalimat yang disertai gambar untuk memudahkan pemahaman pesan dari pemateri.<sup>31</sup>

Ada beberapa keuntungan dari video animasi ini:

- 1) Pada umumnya dapat memberikan suasana yang hidup, penampilannya lebih menarik, dan dapat digunakan untuk meperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.
- 2) Mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama.

<sup>30</sup>Aisah, Siti; Ismail, Suhartini; Margawati, Ani. Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 2021.

<sup>31</sup>Eva Nor Jennah, Ika Kusuma Wardani, and Diana Wibowo, "Perbedaan Efektivitas Penyuluhan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dengan Media Video Animasi Dan Podcast," *Dentin* 6, no. 2 (2022): 108–113.

**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) Film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada beragam materi ajar.
- 4) Dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.
- 5) Dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok.<sup>32</sup>

**c. Kelemahan Video Animasi**

Kelemahan video animasi ialah pembuatan desain yang kurang menarik dapat mengakibatkan kebosanan. Adapun kekurangan dari video animasi ialah:

- 1) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media computer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
- 2) Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran
- 3) Memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran.<sup>33</sup>

Untuk mengatasi berbagai kelemahan media video animasi, beberapa langkah dapat dilakukan. Pertama, untuk mengatasi ketergantungan pada perangkat seperti komputer, proyektor, dan speaker, sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung yang memadai

<sup>32</sup>Anita Trisiana, Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.2 (2020).

<sup>33</sup>Jennah, Wardani, and Wibowo, “Perbedaan Efektivitas Penyuluhan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dengan Media Video Animasi Dan Podcast.” *Dentin* 6, no. 2 (2022): 108–113.

**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.

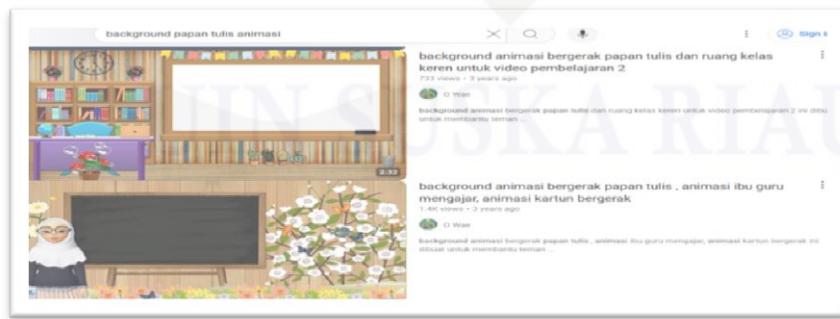
dan memastikan infrastruktur teknologi di ruang kelas berfungsi dengan baik. Kedua, dalam mengatasi biaya pembuatan yang tinggi, guru dapat memanfaatkan aplikasi atau platform pembuat video animasi gratis atau berbiaya rendah yang tersedia secara online. Ketiga, untuk menghemat waktu produksi, perencanaan yang matang serta penggunaan template atau asset animasi siap pakai dapat membantu mempercepat proses pembuatan video pembelajaran. Dengan usaha tersebut, keterbatasan media video animasi dapat diminimalkan dan manfaatnya dalam pembelajaran tetap optimal.<sup>34</sup>

#### **d. Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran Video Animasi**

- 1) Menyiapkan bahan-bahan untuk membuat video yaitu aplikasi edit video disini saya menggunakan aplikasi edit video bernama filmora



- 2) Bahan yang kedua yaitu latar/background kelas papan tulis dengan mendownload nya di youtube.

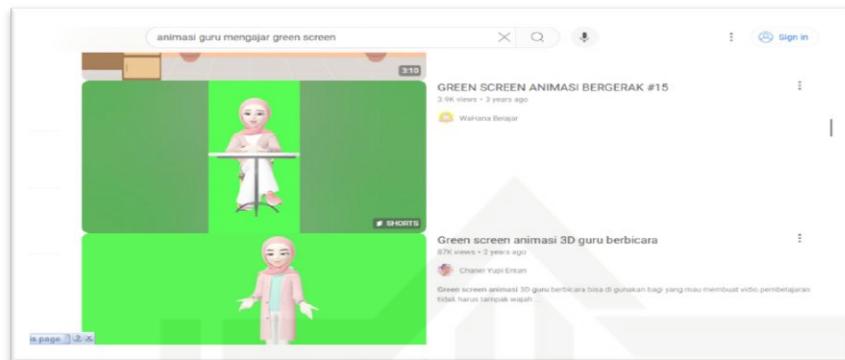


<sup>34</sup>Anggrawan, A. Efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23 no 2 (2021): 101-112.

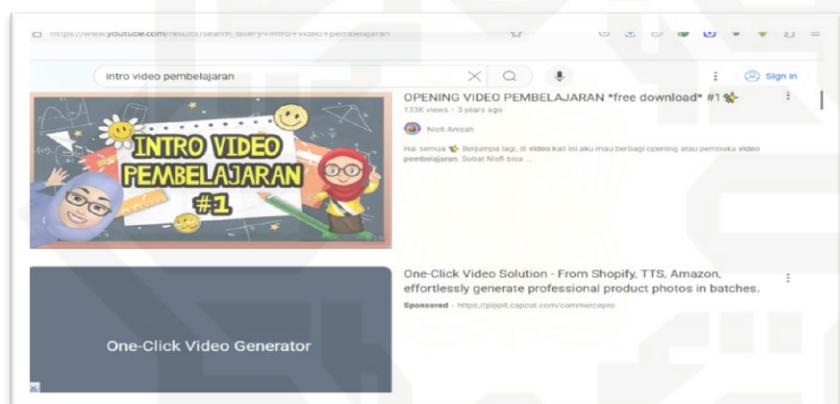
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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) Selanjutnya download animasi guru mengajar yang latar hijau/greenscreen



- 4) Download juga opening video



- 5) Langkah awal buka aplikasi filmora, klik file untuk membuat projek baru



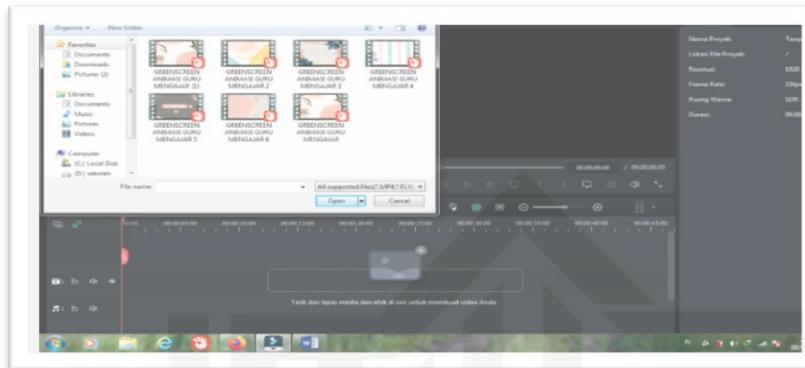
## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

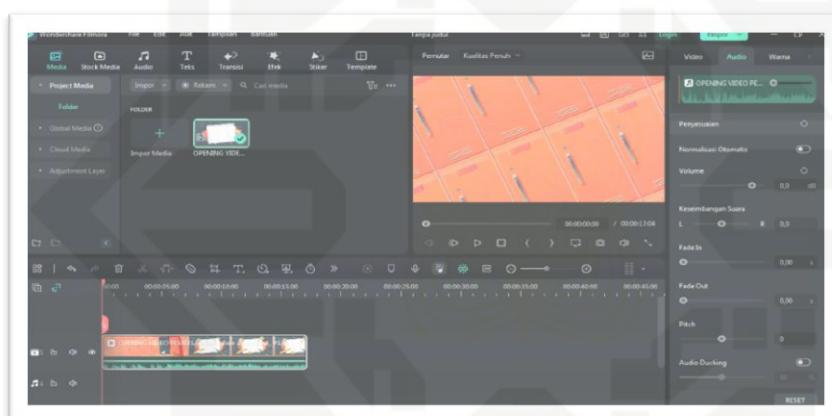
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

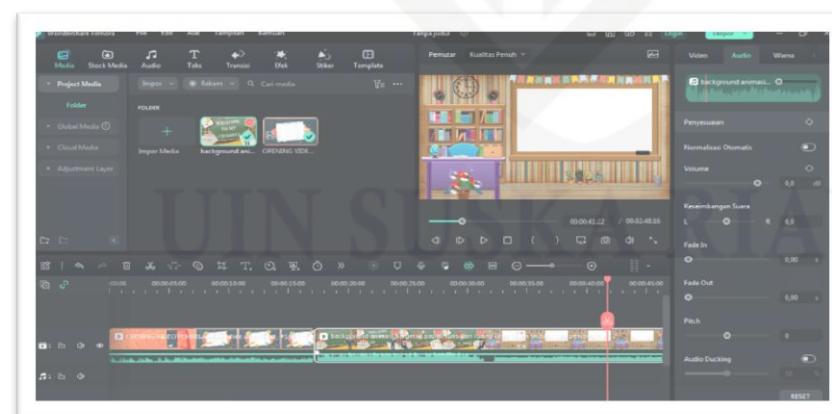
- 6) Setelah itu masukkan bahan yang di download kedalam aplikasi dengan mengklik media



- 7) Masukkan video yang pertama yaitu opening video



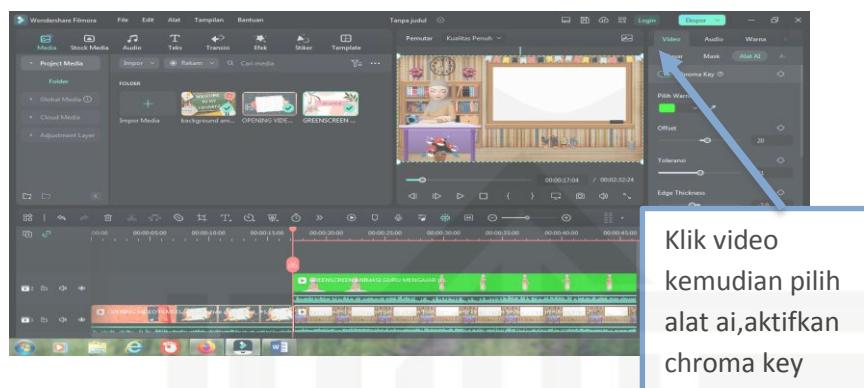
- 8) Video yang kedua background papan tulis yang tidak perlu dicut sesuai keinginan dengan klik tools gambar gunting



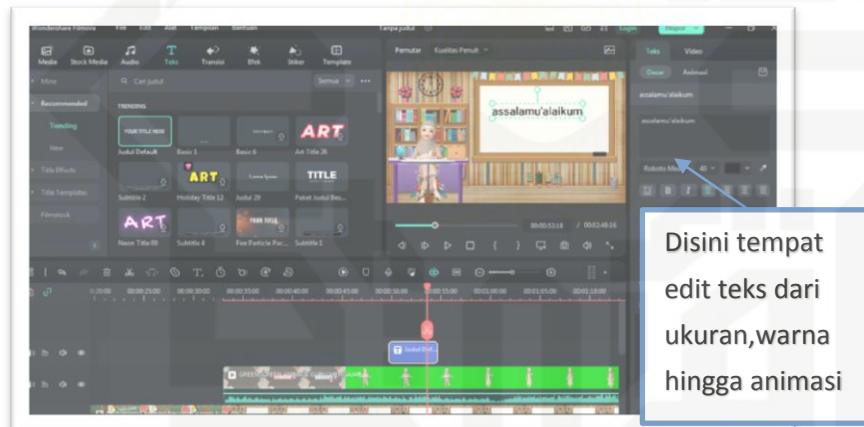
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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.

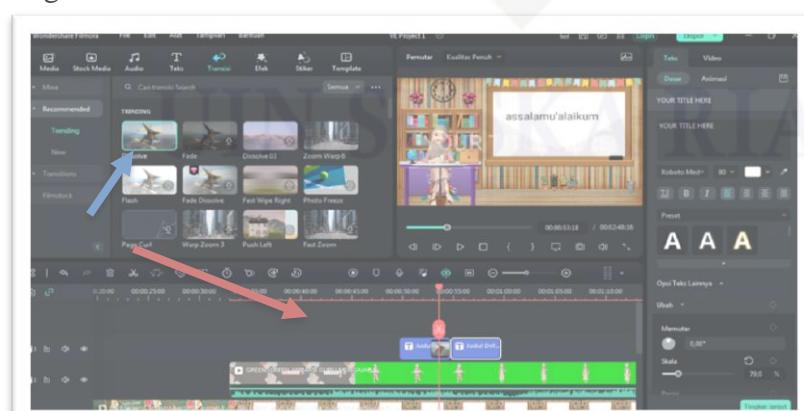
- 9) Ketiga masukkan animasi guru mengajar, kemudian aktifkan chroma key untuk menghilangkan warna hijau.



- 10) Kemudian buat teks, klik teks pilih atau download sesuai keinginan kemudian edit di sebelah kanan atas.

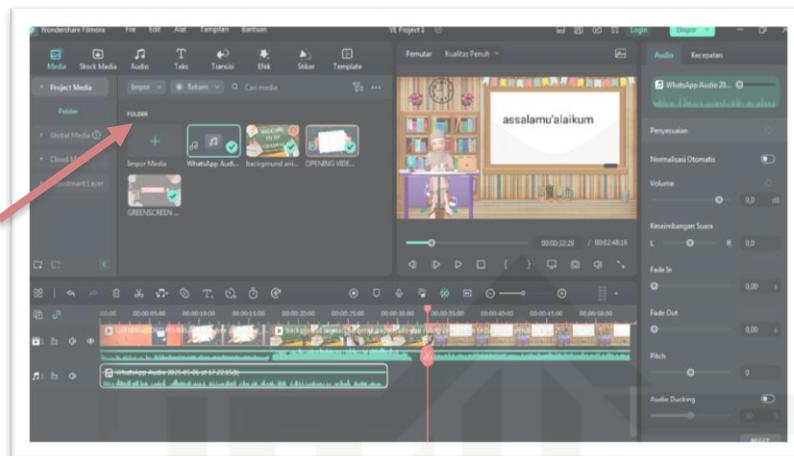
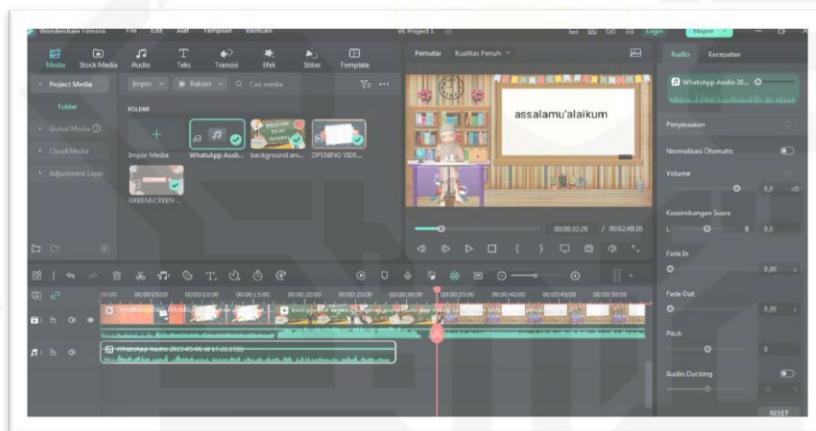
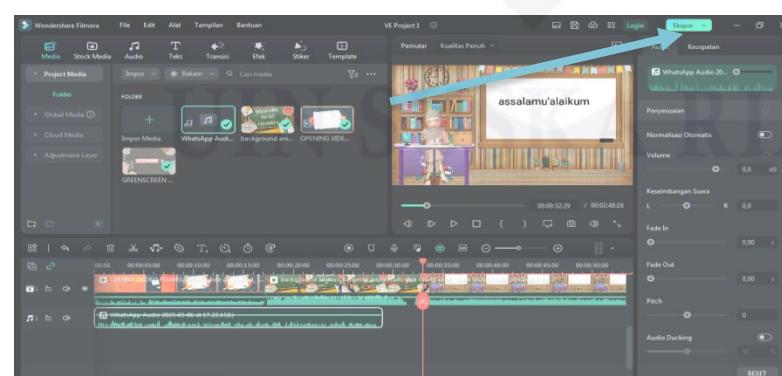


- 11) Setelah itu buat animasi transisi dari teks satu ke teks yang lain dengan klik transisi



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

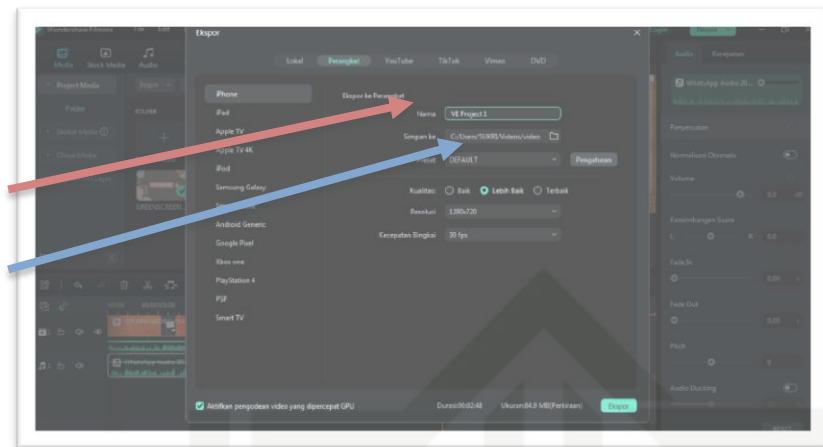
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

**12) Kemudian tambahkan audio****13) Audio berada dibawah video agar mudah di edit dan menyesuaikan suara dengan teks****14) Setelah semua sesuai langsung jadikan video dengan mengklik tombol export**

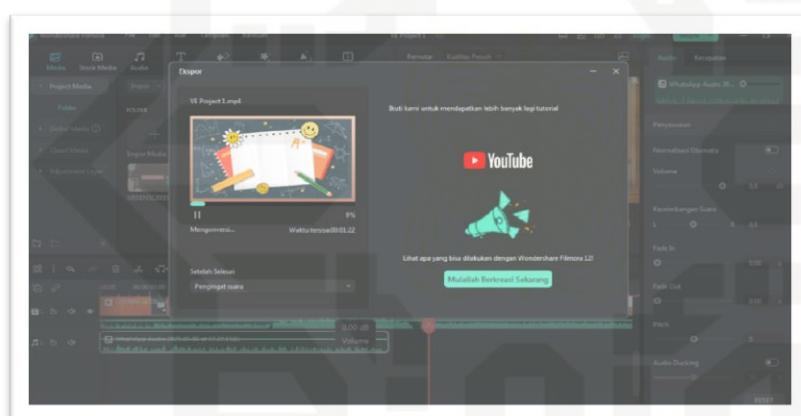
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

15) Edit nama qualitas dan resolusi dan langsung export



16) Dan tunggu beberapa menit sampai extraknya 100%. Dan video selesai.<sup>35</sup>



#### e. Hubungan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Keaktifan Belajar Siswa

Integrasi unsur-unsur desain visual, audio, dan interaktif dalam media pembelajaran merupakan strategi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Ketiga elemen ini saling melengkapi dalam memfasilitasi proses pembelajaran, memperkaya pengalaman peserta didik, dan membantu

<sup>35</sup> Andriana Johari, Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman, "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (2016): 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.

mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Mayer (2014) dalam teorinya tentang multimedia learning menegaskan bahwa penggunaan kombinasi elemen visual dan auditori secara bersamaan, disertai dengan interaktivitas, dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat retensi informasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik harus mempertimbangkan integrasi ketiga elemen ini agar tercapai keseimbangan antara penyampaian informasi dan interaksi yang bermakna.

Desain audio yang baik berfungsi sebagai pelengkap elemen visual, memberikan penjelasan verbal yang membantu siswa memahami konteks dari gambar atau grafik yang ditampilkan. Clark dan Mayer menekankan pentingnya menyinkronkan audio dengan elemen visual untuk menghindari overload kognitif. Narasi atau penjelasan audio harus disampaikan secara sederhana dan terfokus, sehingga siswa tidak terbebani oleh informasi berlebihan yang dapat mengganggu proses belajar. Ketika audio dan visual bekerja bersama, siswa dapat memproses informasi melalui dua saluran kognitif yang berbeda, sesuai dengan teori dual coding yang diajukan oleh Paivio. Sebagai contoh, dalam pembelajaran matematika, penjelasan verbal tentang cara menyelesaikan persamaan dapat disajikan bersamaan dengan visualisasi langkah-langkahnya, yang memungkinkan siswa mempelajari proses secara lebih efektif.

**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.

Interaktivitas dalam media pembelajaran mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memungkinkan mereka berpartisipasi dalam proses belajar dengan lebih mendalam.<sup>36</sup> Pembelajaran Berbasis Video sangat bermanfaat dan telah memikat dunia pendidikan sejak penciptaannya. Karena otak manusia terhubung untuk melacak gerakan dan tertarik pada gerakan. Video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekadar teks. Salah satu contoh, sebuah animasi dapat menjelaskan sebuah konsep, betapapun sulitnya konsep itu akan membuat anak-anak dan orang dewasa duduk diam untuk menonton.

Pembelajaran berbasis video dapat memfasilitasi penyerapan informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Sekitar 90% dari informasi yang diterima peserta didik dari dunia luar untuk bertahan dan berkembang dalam bentuk visual. Karena pada dasarnya manusia memiliki kemampuan untuk memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks biasa. Pembelajaran berbasis video sering terbukti lebih efektif daripada pembelajaran di kelas tradisional.<sup>37</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi yang digunakan adalah media yang cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena memadukan unsur visual dan audio yang menarik, serta mampu menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.

<sup>36</sup> Endi Rochaendi, Akhsanul Fuadi, dan Dyahsih Alin Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Lampung Selatan: ITERA Press, 2024), h. 115–116.

<sup>37</sup> Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 25–26.



#### 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. Penelitian Relevan

1. Penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*” yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran dengan menggunakan model pengembangan 10-D yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Uji coba produk menggunakan teknik quasi experiment untuk menguji produk yang dikembangkannya. Keefektifan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa diketahui dengan menggunakan uji t. Efektivitas dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar dan karakter kerja keras pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.<sup>38</sup> Persamaan penelitian Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran video animasi.
2. Syifa Nurul Fauziah (2019), “*Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3 MI Mumtaza Islamic School Tahun Ajaran 2018/2019*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen yang digunakan di dalam penelitian ini adalah quasi experiment. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil dari

<sup>38</sup>Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol.6 No.2, 2016, h. 232-245.

**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.

penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III. Persamaan penelitian Syifa Nurul Fauziah dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran video animasi. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel Y, yang mana Syifa Nurul Fauziah meneliti terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti meneliti terhadap keaktifan belajar siswa.

3. Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. (2014), “*Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada materi kesetimbangan kimia*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian penelitian eksperimen semu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Pretest Posttest Design. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran video animasi dan desain penelitian juga sama. Perbedaannya yaitu pada variabel Y Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I meneliti terhadap hasil belajar sedangkan peneliti terhadap keaktifan 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.

### C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel yang akan diteliti. Agar variabel dapat diukur dan diamati maka setiap konsep yang ada dalam indikator harus dioperasikan dalam definisi konsep operasional.

Sehubungan dengan judul dan permasalahan yang di teliti, kajian ini berkenaan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah atas negeri 3 pekanbaru. Penggunaan media pembelajaran video animasi merupakan variabel (X) dan keaktifan belajar adalah variabel (Y).

#### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi sebagai Variabel X ( $X_1$ )

Adapun langkah-langkah penggunaan video animasi sebagai berikut:

- a. Kegiatan Persiapan
  - 1) Guru harus mempersiapkan unit pembelajaran terlebih dahulu
  - 2) Guru memilih media video animasi yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
  - 3) Guru juga harus mengetahui durasi media video animasi.
- b. Kegiatan Pelaksanaan
  - 1) Guru memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar

**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 mempersiapkan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
  - 3) Guru menyampaikan durasi video animasi yang akan ditampilkan.
- c. Kegiatan Tindak lanjutan
- 1) Setelah pemutaran video selesai
  - 2) Guru melakukan refleksi terkait media pembelajaran yang telah ditampilkan
  - 3) Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
- 2. Penggunaan Media Pembelajaran Buku Cetak X ( $X_2$ )**
- a. Guru membuka pelajaran dengan mengaitkan materi baru dengan pengetahuan atau pengalaman siswa sebelumnya, serta memberi motivasi agar siswa siap dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
  - b. Guru menyampaikan materi pelajaran secara lisan dengan penjelasan yang runtut, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.
  - c. Guru memberikan contoh-contoh sebagai ilustrasi dari apa yang sedang diterangkan
  - d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya dan menjawab pertanyaan.
  - e. Guru memberikan latihan atau tugas yang berhubungan langsung dengan materi dan contoh yang telah dipelajari, guna memperkuat pemahaman siswa
  - f. Guru mengkonfirmasi tugas yang telah dikerjakan 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.

g. Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan kembali poin-poin penting dari materi yang telah dibahas agar siswa dapat mengingat dan memahaminya dengan lebih baik.

### **3. Keaktifan Belajar sebagai Variabel Y**

Adapun indikator keaktifan belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Siswa membaca teks fenomena yang ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa ikut menyampaikan ide atau gagasan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Siswa terlibat aktif dalam proses identifikasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran
- d. Siswa ikut dalam kegiatan lisan seperti berbicara dalam penyampaian gagasan secara aktif dan efektif
- e. Siswa menggunakan alat bicara manusia untuk menghasilkan suara atau kata-kata.
- f. Siswa memperlihatkan perilaku mendengarkan secara aktif dengan cara memusatkan perhatian dalam interaksi pembelajaran.
- g. Siswa memperhatikan kaidah bahasa tulis seperti ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat.
- h. Siswa berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.
- i. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- j. Siswa belatih memecahkan soal atau masalah.

**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. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian****1. Asumsi Dasar**

Asumsi dasar peneliti pada penelitian ini yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh pada keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 3 Pekanbaru.
- b. Semakin baik media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran maka semakin baik pula keaktifan belajar siswa

**2. Hipotesis Penelitian**

$H_a$  : Terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru

$H_0$  : Tidak perbedaan signifikan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru

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

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap kondisi atau gejala dalam kelompok tertentu, kemudian membandingkannya dengan kelompok lain yang menerima perlakuan yang berbeda.<sup>39</sup>

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental*, di mana terdapat kelompok kontrol, tetapi kelompok tersebut tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel luar yang dapat memengaruhi hasil eksperimen.<sup>40</sup>

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan atau pengaruh yang terjadi.<sup>41</sup>

Diagram penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.

**Tabel 3. 1**  
**Diagram Penelitian**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

<sup>39</sup>Dahlia Amelia, et. al, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 12.

<sup>40</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 77.

<sup>41</sup>Ibid, 79.

**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.

Keterangan:

$O_1$  : Nilai pretest kelompok eksperimen.

$O_3$  : nilai pretest kelompok kontrol.

X: Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

$O_2$  : Nilai posttest kelompok eksperimen

$O_4$  : Nilai posttest kelompok kontrol.

Pada desain ini terdapat 1 kelompok, yaitu kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan media pembelajaran Video Animasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang dimulai bulan Maret sampai Juni 2025. Tempat penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sebagai informan utama dan informan pendukung adalah guru mata pelajaran pendidikan agama islam. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.



## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan suatu objek /subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditemukan oleh peneliti untuk dipelajari dan tertarik kesimpulan dari wilayah generalisasi.<sup>42</sup> Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah seluruh peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 360.

### 2. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purpose sampling* (sampling pertimbangan) yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Pemilihan sampel ini saya lakukan dengan 2 kelas yang memiliki kemampuan belajar yang hampir sama.

Menurut Suharsimi Arikunto, apabila subjek kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil 10%-15% atau 20%, 25% atau 30% atau lebih. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti mengambil sampel sebanyak 50 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.

---

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV. Alfabeta, 2019, h.145.

**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.

Berdasarkan pengambilan sampel dengan cara ini, maka di dapatlah satu kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas X. 3 yang berjumlah 25 siswa, sedangkan satu kelas yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu kelas X. 2 yang berjumlah 25 siswa.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu kegiatan atau proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan akurat mengenai gejala-gejala yang akan diteliti.<sup>43</sup> Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Dalam memperoleh data peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati penggunaan media pembelajaran video animasi yang bersifat praktik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada tanggal 26-27 September 2024, peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas X yang sedang melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pengamatan tersebut terlihat siswa bosan dan tidak antusias dalam belajar karena media pembelajaran berpatokan pada buku.

### **2. Angket**

Angket itu seperti kumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang kita bagi-bagikan. Orang-orang yang menjawab tulisannya juga

---

<sup>43</sup>M. Deni Siregar dan Dewa Puru Partha. Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong, *Jurnal Konseling Pendidikan*. Vol. 4 No Edisi 2020 h, 23

**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.

harus menulis balasannya. Jadi, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi dari orang-orang dengan cara ini.<sup>44</sup> Teknik ini dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden. Dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keaktifan belajar siswa.

- a. Pada tanggal 23 April 2025, peneliti melakukan penyebaran angket di kelas X. 6 yang diisi oleh 26 responden dan datanya digunakan untuk menguji kelayakan instrumen tersebut.
- b. Pada tanggal 7 Mei 2025, peneliti melakukan penyebaran angket yang sudah di uji kevalidannya dan diisi oleh 50 responden dari kelas X.2 dan X.3

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang tidak secara langsung berkaitan dengan subjek penelitian, melainkan melibatkan catatan-catatan atau dokumen dari sekolah sebagai data pendukung. Dokumentasi dapat mencakup buku referensi yang relevan dengan penelitian, surat pribadi, notulen rapat, catatan khusus, dan sejenisnya.<sup>45</sup>

## **F. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini bersifat *quasi experimental* (eksperimen semu) yang merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif tipe eksperimen. Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen yaitu Tes

<sup>44</sup>Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), h. 182.

<sup>45</sup>Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 77.

© “t” (*Student t*). Tes-t, yaitu salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua buah *mean* sampel dari dua variable.

Sampel dalam penelitian ini adalah sampel besar ( $N \leq 30$ ) yang berkorelasi, maka rumus yang digunakan untuk menghitung harga  $t_0$  adalah sebagai berikut.<sup>46</sup>

$$t_0 = \frac{\left( \frac{\sum D}{N} \right)}{\left( \frac{SDD}{\sqrt{N-1}} \right)}$$

Keterangan:

$\sum D$	= Jumlah selisih pretest dan posttest
$SD_D$	= Standar deviasi dari D
D	= Different
N	= Jumlah sampel

- 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.

**BAB V**  
**PENUTUP****A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan ditegaskan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh pernggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen *posttest* sebesar 84,36 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata *posttest* sebesar 75.

*Independent-Samples T-Test* (Uji T Sampel Independen) Uji t sampel independent digunakan untuk menguji perbedaan nilai rata-rata dari 2 kelompok sampel yang tidak berhubungan. Hal ini untuk mengetahui apakah dua sampel yang tidak berhubungan memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Uji t sampel independent dapat berupa *One-Tailed* dan *Two-Tailed*. *One-Tailed* digunakan apabila peneliti memiliki arah tertentu dalam hipotesisnya. Sedangkan *Two-Tailed* digunakan apabila peneliti tidak memiliki arah spesifik dalam hipotesisnya dan hanya ingin melihat apakah ada perbedaan signifikan.

Uji t sampel independent dikenal juga sebagai uji t bebas, yang digunakan untuk membandingkan data antar waktu dari satu atau dua kelompok sampel independent rata-rata (mean).<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup>Azka Dhianti Putri et al., "Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 4, no. 3 (2023): 1978–1987.

**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.

Sedangkan berdasarkan hasil olahan analisis data diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 13,888 > t_{tabel} = 2,069$  pada taraf signifikansi 5% dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran buku cetak. Dengan adanya perbedaan tersebut maka dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh maka peneliti ingin memberikan saran kepada yang bersangkutan agar dapat dipertimbangkan. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Kepada guru pendidikan agama islam, peneliti memberikan saran agar menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan belajar siswa di kelas karena dengan ini dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kepada peserta didik, peneliti memberikan saran agar mau mengikuti proses pembelajaran secara baik dengan guru Pendidikan Agama Islam yang menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap keaktifan 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.



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 PUSTAKA

Abu Nawar, *Media Pembelajaran*. (Pekanbaru: Suska press, 2007)

Afifah Ulfah Nur, “Media Pembelajaran Maharah Istima ’ Berbasis,” *SEMNASBAWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V* (2021)

Aghni Rizqi Ilyasa, Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi, dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, (2018).

Anggrawan, A. Efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23 no 2 (2021): 101-112.

Aisah, Siti; Ismail, dkk. Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, (2021).

Amelia Dahlia, dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022)

Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosinta, *Evaluasi Pembelajaran, Ciptapustaka Media*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015).

Gunawan dan Asnis Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Raja Grafindo Persada, 2019).

Hartono, *Metodologi Penelitian*, (Pekanbaru: ZANAFA Publishing, 2019)

Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2004),

Hasan Muhammad, *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

Hasanah Zuriatun dan Ahmad Shofiyul Himami, “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa,” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021)

Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, dkk. *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Teori & Praktik) (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h. 25–26.

Irawan, T., Dahlan, Taufiqulloh., & Fitrianisah, F.) “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01) (2023: 212–225.<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>



©

Jennah Nor Eva, Ika Kusuma Wardani, and Diana Wibowo, “Perbedaan Efektivitas Penyuluhan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dengan Media Video Animasi Dan Podcast,” *Dentin* 6, no. 2 (2022)

Jennah, Wardani, and Wibowo, “Perbedaan Efektivitas Penyuluhan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dengan Media Video Animasi Dan Podcast.” *Dentin* 6, no. 2 (2022)

Johari, Andriana, Syamsuri Hasan, dkk. “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (2016): 8.

Juhaeini, dkk. “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 34–43.

M Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. Konfiks ” *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), (2020): 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>

Monica Shella dan Hadiwinarto, “Pengaruh Keterampilan Membuka Dan Menutup Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di SMKN 1 Lubuklinggau,” *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 12–23, <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>.

Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Jakarta, Bumi Aksara, 2010.

Naziah Tiara Syifa, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati, “Syifa Tiara Naziah,” *Jurnal JPSD* 7, no. 2 (2020)

Nurdin, E. dkk. “Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra umuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK”, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), (2019): 87-98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v0i1.18421>

Nurhasnawati, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011)

Nurseto Tejo, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik,” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, April (2011).

Priyatno Duwi, *Belajar Cepat Olah Data Statistik Dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2012)

Putri Azka Dhianti, dkk. “Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen,” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 4, no. 3 (2023).

#### 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
- Putri Septia Ghima, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang," *Journal of Primary Education* 6, no. 1 (2023)
- Rahman Arief Aulia dan Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 1st ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Rochaendi Endi, Akhsanul Fuadi, dan Dyahsih Alin Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Lampung Selatan: ITERA Press, 2024)
- Safitri, D., Lestari, I., Maksum, dkk. Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(11) (2021): 66–80. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i11.22023>
- Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1992)
- Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007)
- Sugiyanto, R, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya". Amaliah: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), (2018) 196–2. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.202>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Tazminar, *Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran*, 2, no. 1 (2015)
- Trişiana Anita, Penguanan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10. 2 (2020).
- Wuryanti Umi dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol.6 No.2, 2016.
- Zuriah Nurul, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002)

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.



UIN SUSKA RIAU

© 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.

L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N



## Lampiran 1

### MODUL AJAR

#### MENGHINDARI AKHLAK MADZMUMAH DAN MEMBIASAKAN AKHLAK MAHMUDAH AGAR HIDUP NYAMAN DAN BERKAH

### INFORMASI UMUM

#### I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	VERLINA PUTRI
Satuan Pendidikan	:	SMA NEGERI 3 PEKANBARU
Fase / Kelas	:	E - X (Sepuluh)
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	:	3 x Pertemuan
Tahun Penyusunan	:	2024

#### II. KOMPETENSI AWAL

Guru bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan guru Bimbingan dan Konseling tentang Pengendalian Diri dan Manajemen Emosi, EQ, SQ dan ESQ. Dalam hal ini guru dapat berdiskusi tentang strategi dan cara pengendalian diri dan manajemen emosi, sehingga dapat memberikan penguatan terhadap perbendaharaan materi yang relevan untuk disampaikan kepada peserta didik.

#### III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlik mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

#### IV. SARANA DAN PRASARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, mushaf al-Qur'an, kitab tajwid, kitab tafsir al-Qur'an, komputer/laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet. Sarana dan prasarana ini bisa disesuaikan dengan kondisi di sekolah masing-masing.

#### V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

**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.

**VI. MEDIA PEMBELAJARAN**

Media pembelajaran dengan menggunakan Media Video Animasi terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

**KOMPONEN INTI****I. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Mampu menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya.
2. Mampu menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (*ghadhab*), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani;
3. Mampu meyakini bahwa sikap temperamental (*ghadhab*) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama
4. Mampu menghindari sikap temperamental (*ghadhab*) dan membiasakan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari.

**II. PEMAHAMAN BERMAKNA**

5. Guru dapat menghubungkan pelajaran pada materi bab sebelumnya. Guru juga dapat memberikan stimulus berupa fenomena dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tentang pernahkah melihat seseorang yang temperamental, mudah tersinggung dan sering mengumpat dengan kata-kata kotor kepada orang lain? Atau pernahkah peserta didik mempunyai pengalaman berani mengambil risiko, keluar dari sebuah situasi yang menegangkan atau menakutkan? Atau pernahkah peserta didik sekuat tenaga menahan diri untuk tidak tergoda melakukan sesuatu yang terlarang, sedangkan situasi sangat memungkinkan untuk melakukan?
6. Peserta didik diminta menyampaikan pendapat tentang situasi psikologis tersebut dan hikmah serta pelajaran dari kegiatan apersepsi ini.

**III. PERTANYAAN PEMANTIK**

7. Kegiatan awal, peserta didik mengamati dan mempelajari cerita gambar (cergam) dan infografis. Tampilan menarik infografis akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.
8. Kegiatan selanjutnya peserta didik diminta mencermati gambar terkait materi dan menuliskan komentar atau pesan moral yang terkandung dalam gambar tersebut (aktivitas 8.2).
9. Guru sebaiknya memberikan umpan balik terhadap komentar dari peserta didik, tentang kemampuan menahan dan mengendalikan diri agar tidak mudah tersulut emosi dan mudah marah dalam situasi apapun. Bahkan agama melarang seseorang untuk marah, karena orang yang mampu menahan amarah, ia akan mendapatkan surga Allah Swt.

**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.

10. Selain itu, peserta didik juga perlu didorong untuk memiliki sifat berani membela kebenaran dan keadilan, tidak berpihak kepada kesewenangwenangan dan kedzaliman. Tentu saja keberanian tersebut harus berdasarkan pada asas kebenaran bukan keberanian yang membabi buta tetapi tidak berlandaskan pada aturan dan norma agama dan norma hukum yang berlaku di masyarakat.
11. Dilanjutkan dengan membaca dan mencermati kisah inspiratif agar peserta didik dapat mengambil hikmah dan nilai-nilai kehidupan dari artikel tersebut (aktivitas 8.3).
12. Guru perlu memberikan *reinforcement* terhadap kisah inspiratif pada bab ini. Terutama kepada peserta didik yang memiliki catatan khusus dalam pengamatan dan observasi guru.

**IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN****PERTEMUAN KE-1****Kegiatan Persiapan (10 Menit)**

1. Guru telah menyusun unit pembelajaran secara lengkap sebelum memilih media video animasi yang sesuai.
2. Guru memilih media video animasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Guru mengetahui dan mempertimbangkan durasi media video yang akan digunakan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.

**Kegiatan Pelaksanaan (90 Menit)**

Langkah-langkah penggunaan media video animasi adalah sebagai berikut:

4. Guru memberikan penjelasan umum mengenai isi video animasi yang akan ditayangkan kepada siswa sebelum pemutar
5. Guru menyiapkan sarana dan prasarana (seperti proyektor, laptop, speaker, jaringan internet, dll) dengan baik untuk mendukung kelancaran pembelajaran.
6. Durasi video yang digunakan sesuai dengan waktu yang dialokasikan dalam rencana pembelajaran.
7. Setelah pemutaran video, guru memandu siswa untuk melakukan refleksi terhadap isi materi yang disampaikan melalui video.

**Kegiatan Tindak Lanjut (10 MENIT)**

8. Guru memandu kegiatan refleksi setelah pemutaran video untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam.
9. Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
10. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.



UIN SUSKA RIAU

©

## PERTEMUAN KE-2

### Kegiatan Persiapan (10 Menit)

1. Guru telah menyusun unit pembelajaran secara lengkap sebelum memilih media video animasi yang sesuai.
2. Guru memilih media video animasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Guru mengetahui dan mempertimbangkan durasi media video yang akan digunakan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.

### Kegiatan Pelaksanaan (90 Menit)

Langkah-langkah penggunaan media video animasi adalah sebagai berikut:

- b. Guru memberikan penjelasan umum mengenai isi video animasi yang akan ditayangkan kepada siswa sebelum pemutar
- c. Guru menyiapkan sarana dan prasarana (seperti proyektor, laptop, speaker, jaringan internet, dll) dengan baik untuk mendukung kelancaran pembelajaran.
- d. Durasi video yang digunakan sesuai dengan waktu yang dialokasikan dalam rencana pembelajaran.
- e. Setelah pemutaran video, guru memandu siswa untuk melakukan refleksi terhadap isi materi yang disampaikan melalui video.

### Kegiatan Tindak Lanjut (10 MENIT)

- f. Guru memandu kegiatan refleksi setelah pemutaran video untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam.
- g. Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
- h. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.

## PERTEMUAN KE-3

### Kegiatan Persiapan (10 Menit)

1. Guru telah menyusun unit pembelajaran secara lengkap sebelum memilih media video animasi yang sesuai.
2. Guru memilih media video animasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

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.



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.

3. Guru mengetahui dan mempertimbangkan durasi media video yang akan digunakan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.

### Kegiatan Pelaksanaan (90 Menit)

Langkah-langkah penggunaan media video animasi adalah sebagai berikut:

4. Guru memberikan penjelasan umum mengenai isi video animasi yang akan ditayangkan kepada siswa sebelum pemutaran.
5. Guru menyiapkan sarana dan prasarana (seperti proyektor, laptop, speaker, jaringan internet, dll) dengan baik untuk mendukung kelancaran pembelajaran.
6. Durasi video yang digunakan sesuai dengan waktu yang dialokasikan dalam rencana pembelajaran.
7. Setelah pemutaran video, guru memandu siswa untuk melakukan refleksi terhadap isi materi yang disampaikan melalui video.

### Kegiatan Tindak Lanjut (10 MENIT)

8. Guru memandu kegiatan refleksi setelah pemutaran video untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam.
9. Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
10. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.

## V. ASESMEN/PENILAIAN

### a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berupa observasi yang berasal dari catatan kegiatan rutin peserta didik, baik yang terkait dengan ibadah *mahdah* (seperti shalat, puasa sunah, membaca Al-Qur'an, dll) maupun ibadah sosial (seperti membantu orang lain, dll), begitu pula perilaku yang terkait dengan materi, yakni berlomba dalam kebaikan dan etos kerja. Kemudian peserta didik diminta mengisi lembar penilaian diri dengan cara membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Apabila peserta didik belum menunjukkan sikap yang diharapkan maka dapat ditindaklanjuti dengan melakukan pembinaan, baik oleh guru, wali kelas maupun guru BK.

### b. Penilaian Pengetahuan



UIN SUSKA RIAU

© 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.

Peserta didik diminta mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

**c. Penilaian Keterampilan**

Penilaian keterampilan pada bab ini adalah: Catata semua aktivitas keagamaan, baik di sekolah, rumah, dan masyarakat di buku Praktikum Penilaian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, atau format lain yang sudah dibuat oleh guru.



## VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### 1. Remedial/Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

### 2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

Untuk lebih memahami dan mengeksplorasi materi dan keilmuan tentang menghindari perilaku *ghadhab*, membiasakan perilaku *mujahaddah an-nafs* dan *syaja'ah* disarankan kepada peserta didik untuk aktif melakukan *library search* atau kajian pustaka, dengan memperbanyak perbendaharaan sumber belajar dan melakukan kegiatan literasi dari sumber-sumber rujukan sebagai berikut:

1. Yadi Purwanto dan Rachmad Mulyono, Psikologi Marah Perspektif Psikologi Islami, (Bandung: PT Refika Aditama, 2006)
2. Imam Abu Hamid Muhammad bin Muhammad al-Ghazali, *Ihya' 'Ulumuddin*, (Semarang: Cv. Assy-Syifa', 2003)

## LAMPIRAN- LAMPIRAN

### Lampiran 1

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

#### 1. Penilaian Pengetahuan

##### A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada jawaban yang paling tepat!

- 1) Sifat seseorang yang mudah tersulut emosi karena tidak senang dengan perlakuan atau perbuatan orang lain disebut dengan....
  - A. *al-hilm*
  - B. *syaja'ah*
  - C. *ghadhab*
  - D. *tahawwur*
  - E. *ittiba al-hawa*
- 2) Hamzah adalah seorang yang sangat sabar dan tenang setiap kali menghadapi masalah. Haris adalah seorang yang penakut, bahkan cenderung pengecut. Hafidz adalah seorang yang sering marah dengan membabi-butta dan sering merusak barang-barang di sekitarnya.



UIN SUSKA RIAU

© 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.

Hakim adalah seorang yang pemberani dan berwatak ksatria. Halim adalah seorang yang pandai mengelola emosinya sehingga selalu tampil kalem dan santun. Dari ilustrasi tersebut, yang memiliki sifat *tahawwur* adalah....

- A. Haris
  - B. Halim
  - C. Hakim
  - D. Hafidz
  - E. Hamzah
- 3) Perhatikan pernyataan berikut!
- a) Kelelahan yang berlebihan
  - b) Berani mengakui kesalahan
  - c) Berani meminta maaf terlebih dahulu
  - d) Kekurangan zat-zat tertentu dalam tubuh
  - e) Pengaruh hormonal jenis kelamin tertentu
- Dari pernyataan tersebut, yang merupakan penyebab munculnya sifat temperamental antara lain ditunjukkan pada pernyataan....
- A. a – b – c
  - B. a – c – d
  - C. a – d – e
  - D. b – c – d
  - E. b – d – e
- 4) Berikut ini yang bukan merupakan contoh perilaku *mujahaddah annafs* seorang pelajar di lingkungan sekolah yaitu....
- A. Disiplin, patuh dan taat pada aturan serta tata tertib sekolah
  - B. Menghormati guru dan karyawan sekolah serta menghargai teman
  - C. Menjaga perilaku hidup sederhana tidak sombong dan tidak gengsi
  - D. Menghindari tindakan *vandalisme* atau mencorat-coret pagar sekolah
  - E. menyembunyikan fakta bahwa ada yang mengikuti ujian dengan curang
- 5) Perhatikan kutipan hadis berikut!

قُلْ إِنَّمَاٰ حِلٌّ لِّوَلَوْكَانَ مُرَّاً (رواه احمد)

Contoh perilaku yang merupakan cerminan dari hadis tersebut dalam kehidupan sehari-hari adalah....

- A. berani karena benar, takut karena salah
- B. mengatakan kebenaran atas sesuatu, meskipun berisiko
- C. menyembunyikan fakta kebenaran, untuk melindungi seseorang



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.

- D. berani mengatakan rahasia dan menuduhkannya kepada orang lain
- E. berani menyuarakan sesuatu, jika mendapatkan imbalan yang pantas
- 6) Perhatikan tabel berikut!
- |          |                        |          |                      |
|----------|------------------------|----------|----------------------|
| <b>a</b> | <i>Ghadhab</i>         | <b>1</b> | Membabi buta         |
| <b>b</b> | <i>Tahawwur</i>        | <b>2</b> | Memperturutkan nafsu |
| <b>c</b> | <i>Ittiba' al-Hawa</i> | <b>3</b> | Temperamental        |
| <b>d</b> | <i>Al-hilm</i>         | <b>4</b> | Pengecut             |
| <b>e</b> | <i>Jubun</i>           | <b>5</b> | Murah hati           |
- Pasangan yang benar dari akhlak *madzmumah* dan akhlak *mahmudah* tersebut adalah....
- A. a - 3, b - 1, c - 2, d - 5, e - 4
- B. a - 1, b - 2, c - 3, d - 4, e - 5
- C. a - 2, b - 3, c - 4, 4 - 5, e - 1
- D. a - 4, b - 5, c - 1, d - 2, e - 3
- E. a - 5, b - 1, c - 2, d - 3, e - 4
- 7) Manfaat membiasakan sikap *syaja'ah* bagi diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari adalah....
- A. Menciptakan masyarakat yang merasa aman, nyaman dan tenteram
- B. Tidak gentar menumpas tindakan kejahatan dan perbuatan kriminal
- C. memiliki sikap dewasa dalam menghadapi semua persoalan
- D. Tidak takut menghadapi kekurangan dan kemiskinan
- E. Tidak takut hidup dalam kesederhanaan
- 8) Kristalisasi pendidikan karakter untuk membentuk sikap *syaja'ah* memerlukan waktu yang panjang dan peran dari berbagai *stake holder* terutama catur pusat pendidikan yang terkait, kecuali....
- A. Campur tangan utama dari pola asuh dan pola didik dalam keluarga
- B. Program-program penguatan karakter yang dilakukan di sekolah
- C. Merupakan kewajiban sekolah secara menyeluruh
- D. Faktor habituasi dan adat istiadat di masyarakat
- E. Kajian dan penguatan di majelis-majelis taklim
- 9) Ridwan adalah seorang siswa kelas X (sepuluh) sebuah SMA. Ia sering bermain dengan teman yang sudah tidak bersekolah di sore dan malam hari. Suatu ketika, teman-temannya mengajak Ridwan untuk pesta minuman keras, tetapi dengan tegas Ridwan menolak dan



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.

memilih untuk segera pulang ke rumah. Sikap Ridwan tersebut merupakan contoh perilaku....

- A. *Al-Hilm*  
B. *Ghadhab*  
C. *Tahawwur*  
D. *Ittiba al-hawa*  
E. *Mujahaddah an-nafs*
- 10) Berikut ini merupakan contoh perilaku yang merupakan cerminan dari perilaku *syaja'ah* bagi seorang pelajar adalah....  
A. Ikut-ikutan bergabung dengan kelompok tawuran pelajar  
B. Menjadi aktivis dakwah sekolah dengan bergabung di ROHIS  
C. Mengikuti unjuk rasa dan demonstrasi yang berujung anarkis  
D. Menjadi anggota geng motor dan berani membuat keributan di jalan  
E. Mendaftarkan diri untuk menjadi relawan perang di wilayah konflik

**B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!**

- 1) Mengapa seorang mukmin harus menghindari sikap temperamental (*ghadhab*) dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan!
- 2) Mengapa orang yang berbadan kekar dan perkasa belum tentu bisa disebut sebagai orang yang kuat? Bagaimanakah ciri orang yang kuat sesuai dengan sabda Rasulullah Saw.? Jelaskan!
- 3) Jelaskan manfaat membiasakan perilaku *mujahaddah an-nafs* dalam kehidupan sehari-hari!
- 4) Tuliskan kembali doa yang dianjurkan untuk dibaca pada saat kita sedang tersulut emosi. Apakah makna yang terkandung dalam doa tersebut?
- 5) Jelaskan hikmah membiasakan perilaku *syaja'ah* baik bagi diri sendiri, bagi keluarga maupun bagi bangsa dan negara!

**Lampiran 2**

**BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

1. Temperamental atau sifat mudah marah dalam bahasa Arab berasal dari kata *ghadhab*, dari kata dasar *ghadhiba* – *yaghdhibu* – *ghadhaban*. Menurut istilah, *ghadhab* berarti sifat seseorang yang mudah marah karena tidak senang dengan perlakuan atau perbuatan orang lain.
2. Lawan kata dari sifat *ghadhab* adalah *ridla* atau menerima dengan senang hati dan *al-hilm* atau murah hati, tidak cepat marah.
3. Pemicu atau penyebab sifat temperamental (*ghadhab*) adalah faktor fisik (kelelahan, kekurangan zat asam dalam tubuh, hormon kelamin/*pre menstrual syndrome*) dan faktor psikis (*ujub*, perdebatan atau perselisihan, senda gurau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- yang berlebihan, ucapan keji yang tidak sopan dan babit permusuhan dengan orang lain)
- Macam-macam sifat *ghadhab* yaitu *ifrath*, *tafrith* dan *i'tidal*
  - Kontrol diri dalam Islam disebut dengan *mujahaddah an-nafs*. Secara bahasa *mujahaddah an-nafs* terdiri dari dua kata yaitu *mujahaddah* yang berarti bersungguh-sungguh, dan *an-nafs* yang berarti jiwa, nafsu atau diri. Sehingga pengertian dari *mujahaddah an-nafs* atau kontrol diri adalah upaya sungguh-sungguh untuk mengendalikan diri atau menahan nafsu yang melanggar hukum-hukum Allah Swt.
  - Lawan kata dari *mujahaddah an-nafs* atau kontrol diri adalah *ittiba 'ul hawa* atau mengikuti hawa nafsu.
  - Cara melakukan kontrol diri adalah dengan:
    - Memikirkan risiko dan akibat dari setiap perbuatan
    - Bersabar dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan
    - Memperbanyak zikir kepada Allah Swt.
    - Berdoa memohon perlindungan kepada Allah Swt
  - Berani dalam Islam sering disebut dengan istilah *syaja'ah* (الشجاعة). Menurut bahasa *syaja'ah* berarti berani atau gagah. Sedangkan arti *syaja'ah* menurut istilah adalah keteguhan hati, kekuatan pendirian untuk membela kebenaran dengan cara yang ksatria dan terpuji.
  - Lawan kata dari *syaja'ah* adalah *jubun* (جُبْنٌ) yang artinya penakut, yaitu sifat yang cenderung lemah dan pengecut. Sedangkan apabila keberanian yang bersifat berlebihan dan cenderung keras kepala, keras hati dan membabi-buta maka disebut *tahawwur* (تَحَوُّرٌ) yang artinya nekat.

**Lampiran 3****DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, Buku Guru dan Buku Siswa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*, Jakarta: Kemdikbud RI, 2021

*Al-Quran dan Terjemahannya*, oleh Kementerian Agama RI



**Lampiran 2**

**LEMBAR OBSERVASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Nama : ..  
 Hari/Tanggal : ..  
 Kelas : ..  
 Materi : ..

**A. Observasi Aktivitas Guru**

**Petunjuk Pengisian:**

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil observasi anda!

No	Aktivitas	Ya	Tidak
<b>A.</b>	<b>Kegiatan Persiapan</b>		
1.	Guru telah menyusun unit pembelajaran secara lengkap sebelum memilih media video animasi yang sesuai.		
2.	Guru memilih media video animasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.		
3.	Guru mengetahui dan mempertimbangkan durasi media video yang akan digunakan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.		
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Pelaksanaan</b>		
	Guru memberikan penjelasan umum mengenai isi video animasi yang akan ditayangkan kepada siswa sebelum pemutaran.		
	Guru menyiapkan sarana dan prasarana (seperti proyektor, laptop, speaker, jaringan internet, dll) dengan baik untuk mendukung kelancaran pembelajaran.		

**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.



UIN SUSKA RIAU

©

<b>3. Hak cipta milik UIN Suska Riau</b>	Durasi video yang digunakan sesuai dengan waktu yang dialokasikan dalam rencana pembelajaran.		
<b>4. Kegiatan Tindak Lanjut</b>	Setelah pemutaran video, guru memandu siswa untuk melakukan refleksi terhadap isi materi yang disampaikan melalui video.		
<b>CU</b> <b>LN SuskaRiau</b>	<b>Kegiatan Tindak Lanjut</b>		
1	Guru memandu kegiatan refleksi setelah pemutaran video untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam.		
2	Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.		
3	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.		

**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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Guru Pendidikan Agama**  
**Islam dan Budi Pekerti**  
**SMA Negeri 3 Pekanbaru**

**Dedi Yunus, S. Pd.I**  
**NIP: 198211292023211005**

**Mengetahui**

**Pekanbaru 7**  
**Mei 2025**

**Penyususn**

**Verlina Putri**  
**12110120560**



© Lampiran 3

## LEMBAR ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU

### A. Identitas Responden

Nama Lengkap : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Tanggal : \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin : \_\_\_\_\_

### B. Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah identitas dengan baik dan benar
2. Bacalah pernyataan dengan teliti
3. Isilah dengan jujur sebagaimana adanya
4. Berilah tanda ceklis (✓) disalah satu kolom yang tersedia

### Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya aktif secara fisik saat membaca, mengamati gambar, atau mengikuti demonstrasi.					
2	Saya memperhatikan dengan serius saat guru menunjukkan pekerjaan orang lain.					
3	Saya sering menyampaikan gagasan saya secara lisan di kelas.					

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.



©

4. <b>Hak cipta</b>	Saya selalu berusaha memahami secara menyeluruh apa yang dikatakan oleh guru atau teman.					
5. <b>misi UIN Suska Riau</b>	Saya mendengarkan dengan penuh perhatian saat orang lain berbicara.					
6.	Saya suka menulis untuk mengekspresikan pikiran atau ide saya.					
7.	Saya merasa menulis membantu saya memahami pelajaran dengan lebih baik.					
8. <b>Stasiun Islam</b>	Saya aktif memberikan pendapat dalam diskusi kelompok.					
9. <b>Universitas Syarif Kasim Riau</b>	Saya mendengarkan pendapat orang lain dalam kelompok dengan pikiran terbuka.					
10.	Saya sering berpikir mendalam tentang pelajaran yang saya terima.					
11.	Saya mencoba menganalisis dan memecahkan masalah yang saya temui dalam pelajaran.					
12.	Saya merasa lebih paham saat belajar melalui kegiatan yang melibatkan gerakan fisik.					
13.	Saya menikmati saat guru meminta saya mengamati eksperimen atau aktivitas teman.					
14.	Saya bisa menjelaskan ide saya dengan kata-kata yang mudah dipahami orang lain.					
15.	Saya berusaha memahami maksud pembicara, bukan hanya mendengarkan kata-katanya.					
16.	Saya menuangkan ide saya dalam bentuk tulisan saat belajar atau berdiskusi.					
17.	Saya merasa menulis membantu saya					

**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.



UIN SUSKA RIAU

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### © Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang 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.

18. mengingat informasi penting.						
19. Saya sering merenungkan informasi yang saya pelajari di kelas.						
20. Saya terbiasa memecahkan masalah dengan cara berpikir logis dan sistematis.						
21. Saya percaya bahwa berbicara dapat membantu saya memahami materi lebih baik.						



## © Lampiran 4

### Data Pretest Kelas Eksperimen

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	jumlah	
Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21				
1. Nama	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	2	2	2	2	71	
2. Saiman At	2	3	2	1	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	66	
3. Tasya Lail	4	3	3	2	3	4	4	5	4	2	5	4	4	3	1	2	1	4	5	4	5	3	3	67	
4. Neyyala Tri	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	61	
5. Rafika Syaf	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	65	
6. Norra al-H	5	4	3	3	3	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	65	
7. Ajeng Nay	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	70	
8. Ilham Jaya	5	4	2	1	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	73	
9. Neyra Mut	5	3	3	3	3	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	60
10. Niyyah Kh	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	55
11. Fajrya Ras	5	3	3	3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	2	1	3	5	5	5	5	3	63	
12. Rajika Syaf	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	62
13. Rara Trinti	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	65	
14. Risky Adri	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	57	
15. I Komang I	5	4	3	4	5	4	3	5	3	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	62	
16. Faras' Adel	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	68	
17. Azhim Abk	4	4	3	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	5	3	3	5	6	4	3	3	3	55	
18. Syahjuddin II	3	4	3	5	5	4	3	3	5	3	4	4	5	5	5	3	3	4	5	6	3	5	3	60	
19. Raditya Nu	4	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	72	
20. Varyasha	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	
21. Mutuakki H	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	60	
22. Zamira Kay	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	55	
23. Aqila Nur A	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	59	
24. Alfiand Abi	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	3	4	5	5	4	60	
25. Muthia	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	62	
26. Aurelia Izz	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	55	

Riau

### Data Pretest Kelas Kontrol

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	jumlah
Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21			
1. Nama	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	2	2	2	2	71
2. Neyyala Tri	4	3	3	2	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	66
3. Tasya Lail	4	3	3	2	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	67
4. Neyyah At	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	61
5. Arifya Putri	4	4	3	5	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
6. Thalita Haji	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
7. Karyati Owi	4	4	3	2	2	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	65
8. Khayaya Aui	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	73
9. Ghaisan Ni	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
10. Hayyisha D	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
11. Wahyuni P	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
12. Afifah Nali	3	2	2	2	2	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	3	65
13. Sabrina Edi	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	65
14. Moharani	3	1	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	5	1	1	2	3	3	5	60
15. Reyna Dwi	3	2	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	62
16. Surya Letti	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	70
17. Aini Putri Y	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
18. Musafira A	4	4	3	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	60
19. Afifah Azz	4	4	3	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
20. Nellyda	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	2	3	4	5	5	5	55
21. Mu'arridha	4	4	3	3	4	3	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	60
22. Rajaikaffa	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	55
23. Miftahur	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	60
24. Rizqi khair	4	4	2	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	60
25. Iham	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	62
26. Rajiq Aug	5	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	44

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 kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar 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.

## Data Post test Kelas Eksperimen

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21			
1	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	86
2	Salman At	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	93
3	Tasya Lail	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	81
4	Nesyila Tri	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
5	Rafika Syaf	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5
6	Nopra al-H	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	72
7	Aqeng Nayi	4	5	2	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	2	3	4	5	4	5	5	5	90
8	Ilham Jaya	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	80
9	Nuryya Mut	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	3	73
10	Nayilia Kh	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	5	4	3	4	3	83
11	Fayza Ras	4	4	3	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	82
12	Rafika Syaf	4	3	2	2	4	5	4	3	4	5	4	3	5	5	3	2	3	4	5	5	5	3	85
13	Rara Trisna	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	87
14	Rasyky Adira	3	1	2	2	5	4	3	3	2	3	3	4	2	4	5	1	1	2	5	3	5	5	80
15	I Komang I	3	2	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	86
16	Faras Adel	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	88
17	Azhlim Abi	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	93	
18	Syahidan Il	4	4	3	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	87	
19	Radiyya Nu	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	82
20	Varysya I	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	75
21	Muzekki H	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	2	4	3	5	3	87
22	Zahwa Kay	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	80
23	Aqila Nur A	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	88
24	Alandi Abi	4	4	2	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	84	
25	Nutara	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	3	87	
26	Aurelia Izz	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	90

## Data Post test Kelas Kontrol

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21			
1	Nama																							
2	Nayilia Rai	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	70
3	Malvina Al	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	4	79
4	Halimatus	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	65
5	Aisyifa Putri	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	74
6	Thalita Naji	4	4	3	4	4	4	5	5	3	5	5	5	3	4	3	3	4	5	4	5	5	5	82
7	Kayla Dwil	4	5	2	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	3	2	3	4	5	4	5	5	5	72
8	Kheyza Au	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	80
9	Ghislain Ni	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	79
10	Nayitha D	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	74
11	Wahyuni F	4	4	3	5	4	4	3	5	3	5	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	77
12	Awifa Naili	4	3	2	2	4	5	4	3	4	5	4	3	5	5	3	2	3	4	5	5	3	3	69
13	Sabrina Ed	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	76
14	Maharani	3	1	2	2	5	4	3	3	2	3	3	4	2	4	5	1	1	2	5	3	5	5	88
15	Reysa Dwil	3	2	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	70
16	Surya Les	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	83
17	Airla Putri Y	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
18	Mustafa A	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	81
19	Aprilia Aziz	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
20	Nayilia Izz	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81
21	Wahyuni F	4	4	3	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	3	77
22	Nisa Afifah	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	65
23	M. Harun I	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	70
24	Rozekhaain	4	4	2	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	60
25	Alifah Izz	4	4	3	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3	60
26	Rasyia Aug	5	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	73

**UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU

© **Lampiran 5**

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.

**LEMBAR DISPOSISI**

INDEKS BERKAS  
KODE :

HAL : Pengajuan Sinopsis	TANGGAL : 14/06/2024
ASAL : Verlina Putri	TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :
INFORMASI <p>Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I,  Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing:</p> <p><b>DR. MPPASIR, M.Pd</b></p>	DITERUSKAN KEPADA: <p>2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI</p> <p>a. b. c. d</p>
Pekanbaru, 13-12-2024 Kajur PAI,  <p>Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005</p>	DITERUSKAN KEPADA: <p>2. Wakil Dekan I</p>

- \*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi"  
2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"

**UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 6

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كليه التربية والمهنيه**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/25045/2024      Pekanbaru, 19 Desember 2024

Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada  
Yth.  
1.Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.  
2.  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warhamarullahi wabarakatuh*  
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	:	VERLINA PUTRI
NIM	:	12110120560
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU
Waktu	:	6 Bulan terhitung dari tanggal keluaranya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m  
an. Dekan  
Wakil Dekan I  
Dr. Zarkasih, M.Ag.  
NIP. 19721017199703 1 004

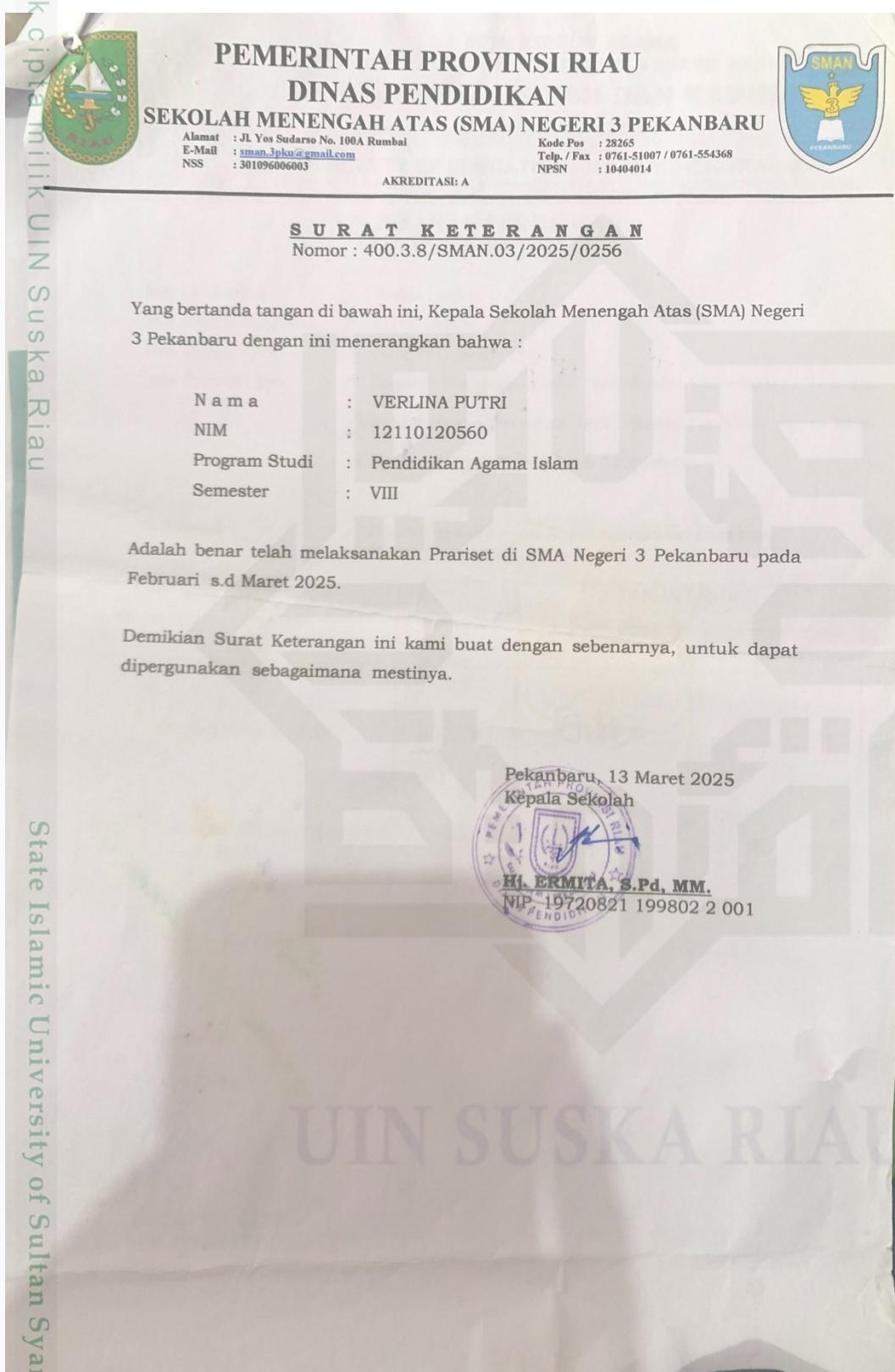
Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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.



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 7



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.



UIN SUSKA RIAU

## © Lampiran 8

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampang Pekanbaru Riau 28239 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 211129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA

1.	Jenis yang dibimbing	: proposal
a.	Seminar usul Penelitian	:
b.	Penulisan Laporan Penelitian	:
2.	Nama Pembimbing	: dr. Drs. H. Mudasir, M. Pd.
a.	Nomor Induk Pegawai (NIP)	: 19661108 1994041001
3.	Nama Mahasiswa	: Verlina Putri
4.	Nomor Induk Mahasiswa	: N110120560
5.	Kegiatan	: Bimbingan proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	17 Desember 2024	Surat pembimbing skripsi		
2.	11 Januari 2025	Latar belakang		
3.	30 Januari 2025	Teori		
4.	4 Februari 2025	TTd		

Pekanbaru, 4 Februari 2025  
Pembimbing  
  
NIP. ....

**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.



UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 9

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL				
KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN</b> كلية التربية والتعليم <b>FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING</b> Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129				
Nama Mahasiswa	: Verlina Putri			
Nomor Induk Mahasiswa	: 12110120560			
Hari/Tanggal Ujian	: Rabu, 19 Februari 2025			
Judul Proposal Ujian	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru"			
Isi Proposal	: Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal			
No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Devi Arisanti, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Herlini Puspika Sari, Ss. M.Pdi	PENGUJI II		

Mengetahui  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan I  
  
 Dr. Zarkasih, M.Ag.  
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, Desember 2024  
 Peserta Ujian Proposal  
  
 Verlina Putri  
 NIM. 12110120560

**UIN SUSKA RIAU**

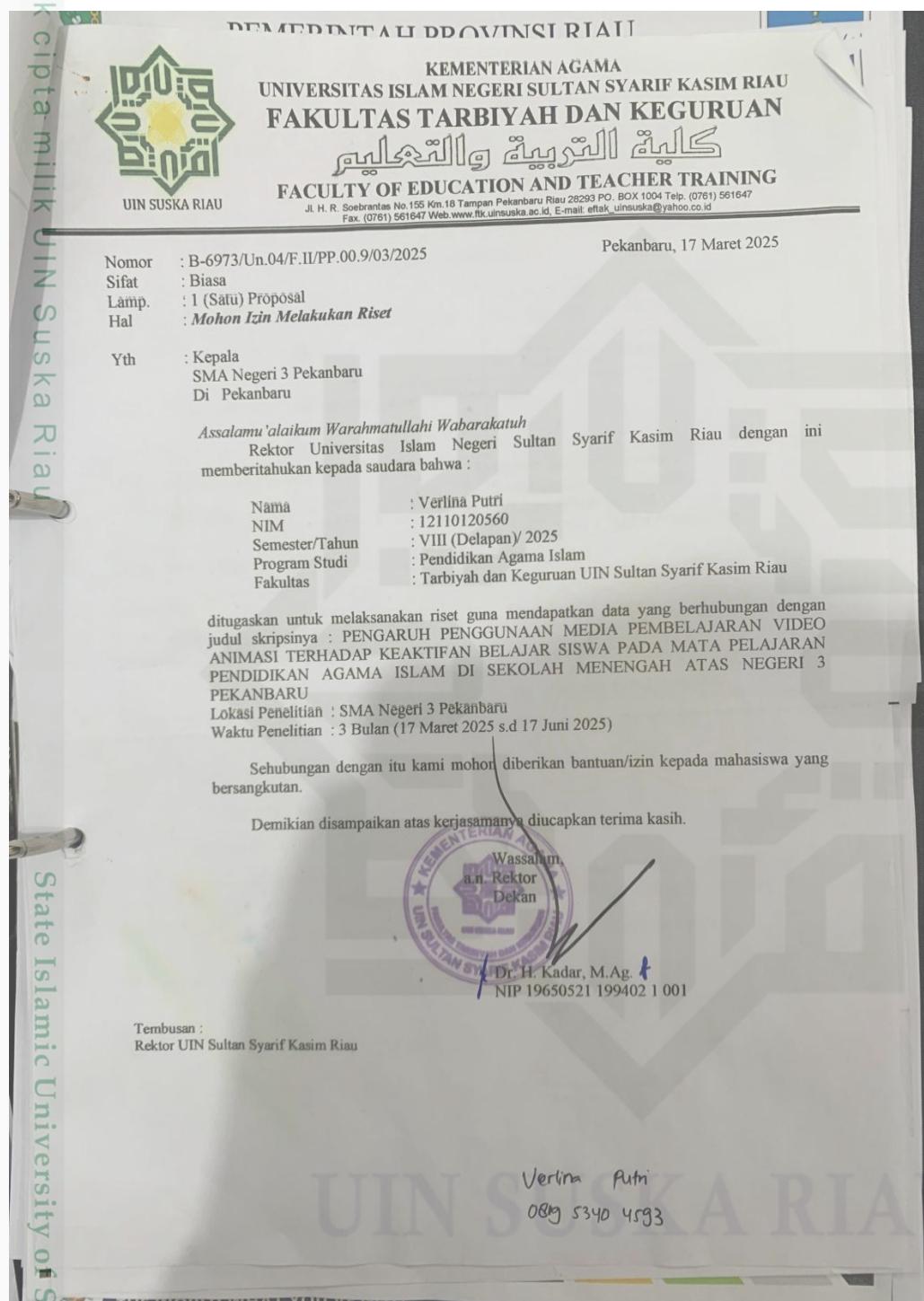
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian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



UIN SUSKA RIAU

©

## Lampiran 10



### 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.



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 11



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
**SMA NEGERI 3 PEKANBARU**

Jalan Yossudarso No.100A, Umbansari, Rumbai, Pekanbaru 28265  
Telepon (0761) 51007 / 554368, Faksimile (0761) 554368 Laman : [sman3pekanbaru.sch.id](http://sman3pekanbaru.sch.id)



**S U R A T K E T E R A N G A N**  
Nomor : 400.3.8/SMAN.03/2025/1111

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA	:	<b>VERLINA PUTRI</b>
NIM	:	121110120560
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul	:	<b>PENGARUH PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PEKANBARU.</b>

Adalah benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 3 Pekanbaru dengan judul diatas pada Maret s.d Juni 2025.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



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.



UIN SUSKA RIAU

© **Lampiran 12**

<b>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN</b> <b>كلية التربية والتعليم</b> <b>FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING</b> <small>Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129</small>				
<b>KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA</b>				
No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	21 April 2025	Instrumen Penelitian		
2.	1 Mei 2025	Bab 4		
3.	7 Mei 2025	Pembuatan Skripsi dan Acc Skripsi		
4.	2 Juni 2025	Minta ttd Persetujuan		
Pekanbaru, 27 Mei 2025 Pembimbing,  Dr. Drs. Mubariz, M.Pd. NIP. 19661108 199404 1001				

**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.

© **Lampiran 13**



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:

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

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

© Hak Cipta milik UIN 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  
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.





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.



## RIWAYAT PENULIS

Verlina Putri, lahir di Piladang, pada tanggal 21 Juni 2002.

Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Zulfikar dan Ibunda Zulhasni. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 02 Koto Tangah Batu Hampa 2010 dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di MTsN 6 Lima Puluh Kota, Payakumbuh dan lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Payakumbuh. Kemudian tahun 2021 penulis melanjutkan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Pada tahun 2024 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Penyengat, Kecamatan Sungai Apit, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Penulis juga mengikuti program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 3 Pekanbaru untuk mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahun 2024 penulis mengambil tugas akhir dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru dengan dosen pembimbing Bapak Dr. Drs. Mudasir, M. Pd.