



Pemanfaatan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Cecep Dadih Nasrudin^{1*}, Mashudi¹, Mohammad Taufik²

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

² SMP Negeri 2 Arjasa, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: cecepdadiah86@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong inovasi dalam pembelajaran, termasuk pemanfaatan media video animasi untuk meningkatkan efektivitas Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI meningkatkan persentase ketercapaian indikator observasi aktivitas keberhasilan dari 52% pada siklus I menjadi 88% pada siklus III. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 37,5% pada siklus I menjadi 83% pada siklus III, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 61 menjadi 81. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi mampu meningkatkan kreativitas guru, pemahaman siswa, serta minat dan motivasi belajar, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Video Animasi, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

The advancement of information technology has driven innovation in education, including the use of animated video media to enhance the effectiveness of Islamic Religious Education (PAI). This study employs a qualitative case study approach through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the use of animated videos in PAI instruction increased the achievement percentage of success indicators activity observation from 52% in Cycle I to 88% in Cycle III. Additionally, the number of students achieving mastery learning rose from 37.5% in Cycle I to 83% in Cycle III, with the average class score improving from 61 to 81. These results demonstrate that animated video media enhances teacher creativity, student comprehension, and learning motivation, making lessons more interactive and engaging.

Keywords: Animated Video Media, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan

History:

Received : October 11, 2024
Revised : May 11, 2025
Accepted : May 12, 2025
Published : May 13, 2025

Publisher: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



(keimanan), pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari (Akhyar et al., [2023](#); Jauhari, [2022](#)). Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar memiliki tujuan utama untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam menjelaskan konsep ketuhanan, memahami cara memperkuat iman dan takwa, serta menanamkan akhlak mulia yang berlandaskan nilai-nilai Islam (Nurfitriyani et al., [2025](#)). Selain itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga berperan dalam membentuk karakter siswa agar mampu menerapkan ajaran Islam sebagai dasar berpikir dan bertindak dalam kehidupan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dalam lingkungan multikultural, serta mendorong mereka untuk mengintegrasikan iman dan takwa (IMTAK) dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam kehidupan modern (Pratama et al., [2025](#); Maksumah et al., [2025](#)). Pendidikan Agama Islam pada hakikatnya merupakan suatu proses pendidikan yang tidak hanya sebatas teori, tetapi juga berorientasi pada pengamalan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang diajarkan baik di sekolah maupun di perguruan tinggi (Musya'adah, [2020](#)).

Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas IVA di SDN 1 Gunungkarung menunjukkan bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih rendah. Hanya mencapai angka 75, sedikit lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang nilai KKM-nya berada di atas angka 80. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya kurangnya fokus siswa selama pembelajaran berlangsung dan minimnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa untuk belajar lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Alzahrani & Alhalafawy, [2023](#); Hafid & Damiti, [2023](#); Rahim et al., [2022](#); Sayekti et al., [2021](#)).

Pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan belum memanfaatkan media serta strategi pembelajaran yang bervariasi. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Permasalahan ini menjadi perhatian penting yang perlu diselesaikan agar kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkat secara signifikan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus mampu merancang strategi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta menerapkan metode yang lebih inovatif agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif (Komariah & Nihayah, [2023](#); Boud & Dawson, [2023](#); Kim et al., [2022](#); Harahap et al., 2019). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media video animasi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, karena media ini mampu menyajikan informasi dengan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ali, [2022](#)).

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media video animasi

dalam proses pembelajaran (Nurjaman et al., [2024](#); Khotimah et al., [2024](#)). Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, membantu peserta didik memahami konsep-konsep dalam materi pelajaran dengan lebih baik, serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Teng, [2025](#); Christopoulos et al., [2023](#); Kurniawan et al., [2022](#)). Video animasi dapat menampilkan informasi secara visual dan auditif yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang cenderung bersifat verbal dan abstrak.

Media video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap berbagai konsep pembelajaran yang memerlukan visualisasi untuk lebih mudah dicerna. Terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang sering kali memuat konsep-konsep abstrak serta materi berbasis sejarah yang luas, video animasi mampu menghadirkan gambaran nyata yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami serta mengingat informasi yang diberikan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan teks atau ceramah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Febriani ([2017](#)), media video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Amris & Desyandri ([2021](#)), yang menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta didik sebelum menggunakan media video animasi adalah 61,84, sedangkan setelah penggunaan media tersebut meningkat menjadi 77,31. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Keunggulan dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sangat beragam. Video animasi dapat menampilkan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Selain itu, video animasi mampu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Penggunaan media ini juga mempermudah siswa dalam memahami dan menanamkan konsep-konsep materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, media video animasi dapat berfungsi sebagai alat bantu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif. Keunggulan lainnya adalah sifatnya yang efisien, karena video animasi dapat digunakan kapan saja dan di berbagai kondisi pembelajaran, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis daring. Oleh karena itu, implementasi media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memperbaiki kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

materi Mari Kita Mengaji dan Mengkaji Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi Mari Kita Mengaji dan Mengkaji Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 sebelum penggunaan media video animasi serta bagaimana proses pemanfaatan video animasi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dalam konteks kelas guna memperbaiki mutu pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, serta mengeksplorasi metode baru dalam proses pembelajaran. PTK digambarkan sebagai suatu proses dinamis yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berkelanjutan dalam siklus penelitian berikutnya (Arikunto, [2007](#)).

Sebagai bagian dari penelitian kualitatif, PTK memiliki karakteristik utama, yaitu permasalahan yang diteliti berakar pada tantangan yang dihadapi guru dalam kelas, serta adanya tindakan atau intervensi tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun penelitian ini berbasis kualitatif, data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, dengan penekanan bahwa proses penelitian memiliki bobot yang sama pentingnya dengan hasil yang diperoleh (Kunandar, [2011](#)).

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah peserta didik kelas IVA SDN 1 Gunungkarung, Kecamatan Maniis, Kabupaten Purwakarta, pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025, yang terdiri dari 28 orang peserta didik. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti (BP) pada materi “Mari Kita Mengaji dan Mengkaji Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13” dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang berulang dan berkelanjutan untuk memastikan peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap. Dengan pendekatan sistematis ini, guru dapat mengidentifikasi masalah, mencari solusi praktis, serta terus memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan evaluasi di setiap siklus.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan berbagai metode untuk mendapatkan informasi yang komprehensif. Teknik observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran di kelas, termasuk perilaku peserta didik saat belajar, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer lain, yaitu Bapak Dede Saprudin, S.Pd., selaku wali kelas IVA SDN 1 Gunungkarung.

Wawancara digunakan sebagai bentuk komunikasi dua arah antara peneliti dan peserta didik untuk menggali informasi mengenai pengalaman belajar mereka dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran.

Selain itu, teknik tes digunakan sebagai instrumen pengukuran hasil belajar peserta didik. Tes ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *c* diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah pembelajaran untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil tes ini akan dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar. Sebagai pelengkap, studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen resmi seperti catatan akademik, buku referensi, serta monografi yang relevan dengan penelitian ini. Dokumen-dokumen ini menjadi sumber data tambahan yang dapat memperkuat temuan penelitian.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria yang jelas dan dapat diukur untuk menilai efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Keberhasilan PTK dalam meningkatkan mutu pembelajaran diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari peningkatan skor *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Jika target keberhasilan telah tercapai sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan, maka penelitian dapat disimpulkan berhasil, dan siklus selanjutnya dapat dihentikan. Namun, jika belum mencapai target, maka penelitian akan dilanjutkan dengan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga hasil yang diharapkan tercapai. Dengan prosedur yang sistematis dan berulang ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 1 Gunungkarung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Gunungkarung, Kecamatan Maniis, Kabupaten Purwakarta, Tahun Pelajaran 2024/2025 semester ganjil, bulan September–Oktober 2024. Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh beberapa temuan yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari 24 siswa hanya mencapai 59 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 35%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih rendah dan perlu adanya intervensi pembelajaran yang lebih inovatif. Selain itu, ditemukan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalan dan penelaahan bahan pelajaran. Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif masih perlu ditingkatkan agar siswa dapat belajar secara aktif dan memahami materi lebih mendalam. Minat dan motivasi siswa kelas IV untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga

masih kurang, yang berakibat pada rendahnya partisipasi dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media video animasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dan Hadis tentang Keragaman. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus untuk mengamati perkembangan dan efektivitas penerapan metode ini.

Siklus I

Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada Jumat, 13 September 2024. Tahapan dalam penelitian siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan berbagai persiapan seperti penyusunan Modul Ajar dengan materi Q.S. Al-Ḥujurāt/49:13 dan Hadis tentang Keragaman, menyiapkan media pembelajaran berupa video animasi, menyusun pedoman observasi untuk guru dan siswa guna mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung, serta menyediakan instrumen evaluasi berupa tes pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media video animasi.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru menyapa siswa, melakukan apersepsi, memberikan motivasi, serta mengondisikan kelas agar siap untuk pembelajaran. Selanjutnya, dalam kegiatan inti, guru mendeskripsikan materi, menayangkan video animasi yang relevan, serta mengamati dan membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa kemudian dibagi dalam kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam video. Kegiatan diakhiri dengan siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran, mengerjakan soal tes, dan guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta hasil tes evaluasi. Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 72,5% (kategori cukup) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1, sementara partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah dengan persentase aktivitas 52% (kategori cukup) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mencapai 61, dengan tingkat ketuntasan sebesar 37,5% sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3. Hasil ini masih di bawah KKM, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi, beberapa perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah guru akan lebih mengarahkan siswa untuk fokus saat menyimak video animasi dan mengikuti pembelajaran, serta mengoptimalkan alokasi waktu agar siswa tidak terburu-buru dalam mengerjakan soal.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas guru siklus I.

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Guru menyiapkan silabus, RPP, soal <i>posttest</i> , lembar observasi aktivitas siswa dan media pembelajaran.				√	
2.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin seorang siswa penuh khidmat				√	
3.	Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.			√		
4.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan media video animasi.				√	
5.	Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi yang telah dibahas.			√		
6.	Guru memberikan tugas mandiri (<i>posttest</i>)				√	
7.	Guru melakukan refleksi dengan melibatkan siswa.				√	
8.	Guru melaksanakan analisis dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.			√		
Jumlah Skor		29				
Persentase		72,5%				

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I.

No	Indikator/Aspek yang diamati	Jumlah Skor					Jml
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa menyiapkan alat belajar serta melaksanakan pembelajaran.			√			3
2.	Siswa menyimak penjelasan guru sebelum memutar video.			√			3
3.	Siswa serius dan bersemangat mengamati video pembelajaran		√				2
4.	Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran yang telah di amati.		√				2
5.	Siswa membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.		√				2
Jumlah Skor		12					
Persentase		52%					

Tabel 3. Hasil tes siklus I.

No	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Siswa 1	50		√
2	Siswa 2	40		√
3	Siswa 3	75	√	
4	Siswa 4	45		√
5	Siswa 5	80	√	
6	Siswa 6	30		√

7	Siswa 7	80	√	
8	Siswa 8	55		√
9	Siswa 9	80	√	
10	Siswa 10	55		√
11	Siswa 11	40		√
12	Siswa 12	50		√
13	Siswa 13	75	√	
14	Siswa 14	60		√
15	Siswa 15	45		√
16	Siswa 16	50		√
17	Siswa 17	85	√	
18	Siswa 18	80	√	
19	Siswa 19	45		√
20	Siswa 20	60		√
21	Siswa 21	85	√	
22	Siswa 22	80	√	
23	Siswa 23	60		√
24	Siswa 24	55		√
Jumlah		1460	9	15
Rata-rata		61		
Ketuntasan (%)			37,5%	62,5%

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Rabu, 25 September 2024, dengan tujuan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan meliputi peningkatan strategi pembelajaran dengan memberikan bimbingan lebih intensif selama diskusi kelompok, penggunaan variasi pertanyaan untuk meningkatkan partisipasi siswa, serta penyediaan tes dalam bentuk essay untuk mengukur pemahaman konseptual siswa lebih mendalam. Pada tahap pelaksanaan, guru mengoptimalkan interaksi dengan siswa, memanfaatkan video animasi secara lebih efektif, serta membimbing siswa dalam menyusun pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat menjadi 80% (kategori baik) sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 4, partisipasi siswa meningkat menjadi 76% (kategori baik) sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 5, dan hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai meningkat menjadi 74, dengan tingkat ketuntasan 62,5% sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 6. Meskipun ada peningkatan, hasil ini masih belum sesuai target sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus III. Pada tahap refleksi, ditemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan pemahaman, namun masih terdapat kendala dalam kedalaman pemahaman konsep. Oleh karena itu, pada siklus III, guru akan lebih menekankan pada pemahaman konsep dan penguatan refleksi.

Tabel 4. Hasil observasi aktivitas guru siklus II.

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Guru menyiapkan silabus, RPP, soal <i>posttest</i> ,			√		

	lembar observasi aktivitas siswa dan media pembelajaran.		
2.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin seorang siswa penuh khidmat	√	
3.	Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	√	
4.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan media video animasi.		√
5.	Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi yang telah dibahas.	√	
6.	Guru memberikan tugas mandiri (<i>posttest</i>)	√	
7.	Guru melakukan refleksi dengan melibatkan siswa.	√	
8.	Guru melaksanakan analisis dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.	√	
Jumlah Skor		32	
Persentase		80%	

Tabel 5. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II.

No	Indikator/Aspek yang diamati	Jumlah Skor					Jml
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa menyiapkan alat belajar serta melaksanakan pembelajaran.				√		4
2.	Siswa menyimak penjelasan guru sebelum memutar video.				√		4
3.	Siswa serius dan bersemangat mengamati video pembelajaran				√		4
4.	Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran yang telah di amati.				√		4
5.	Siswa membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.			√			3
Jumlah Skor		19					
Persentase		76 %					

Tabel 6. Hasil tes siklus II.

No	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Siswa 1	65		√
2	Siswa 2	55		√
3	Siswa 3	80	√	
4	Siswa 4	65		√
5	Siswa 5	50		√
6	Siswa 6	85	√	
7	Siswa 7	90	√	
8	Siswa 8	75	√	
9	Siswa 9	90	√	
10	Siswa 10	75	√	

11	Siswa 11	60		√
12	Siswa 12	75	√	
13	Siswa 13	80	√	
14	Siswa 14	75	√	
15	Siswa 15	60		√
16	Siswa 16	65		√
17	Siswa 17	90	√	
18	Siswa 18	85	√	
19	Siswa 19	60		√
20	Siswa 20	75	√	
21	Siswa 21	90	√	
22	Siswa 22	85	√	
23	Siswa 23	75	√	
24	Siswa 24	70		√
Jumlah		1775	15	9
Rata-rata		74		
Ketuntasan (%)			62,5%	

Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada Rabu, 4 Oktober 2024. Pada tahap perencanaan, guru meningkatkan pendekatan reflektif dalam pembelajaran dan menyediakan bimbingan lebih intensif bagi siswa yang masih mengalami kesulitan. Pada tahap pelaksanaan, guru lebih aktif memberikan penguatan materi dan meningkatkan interaksi selama diskusi kelompok untuk memastikan pemahaman yang lebih baik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 87,5% (kategori sangat baik) yang ditampilkan pada Tabel 7, partisipasi siswa meningkat menjadi 88% (kategori sangat baik) yang ditampilkan pada Tabel 8, dan hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81, dengan tingkat ketuntasan 83% yang ditampilkan pada Tabel 9. Berdasarkan hasil refleksi, peningkatan yang signifikan terlihat pada siklus III, sehingga penelitian dianggap berhasil dan dihentikan. Guru tetap akan memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang belum mencapai KKM secara individu.

Tabel 7. Hasil observasi aktivitas guru siklus III.

No	Indikator/Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Guru menyiapkan silabus, RPP, soal <i>posttest</i> , lembar observasi aktivitas siswa dan media pembelajaran.					√
2.	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin seorang siswa penuh khidmat				√	
3.	Guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.				√	
4.	Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan media video animasi.					√
5.	Guru memberi kesempatan kepada siswa					√

	bertanya mengenai materi yang telah dibahas.	
6.	Guru memberikan tugas mandiri (<i>posttest</i>)	√
7.	Guru melakukan refleksi dengan melibatkan siswa.	√
8.	Guru melaksanakan analisis dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.	√
Jumlah Skor		35
Persentase		87,5%

Tabel 8. Hasil observasi aktivitas siswa siklus III.

No	Indikator/Aspek yang diamati	Jumlah Skor					Jml
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa menyiapkan alat belajar serta melaksanakan pembelajaran.				√		4
2.	Siswa menyimak penjelasan guru sebelum memutar video.				√		4
3.	Siswa serius dan bersemangat mengamati video pembelajaran					√	5
4.	Siswa bertanya mengenai materi pembelajaran yang telah di amati.					√	5
5.	Siswa membuat kesimpulan tentang materi pelajaran.				√		4
Jumlah Skor							22
Persentase							88%

Tabel 9. Hasil tes siklus III.

No	Nama Siswa	Nilai	Kualifikasi	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Siswa 1	80	√	
2	Siswa 2	65		√
3	Siswa 3	85	√	
4	Siswa 4	70		√
5	Siswa 5	80	√	
6	Siswa 6	90	√	
7	Siswa 7	90	√	
8	Siswa 8	80	√	
9	Siswa 9	90	√	
10	Siswa 10	80	√	
11	Siswa 11	80	√	
12	Siswa 12	80	√	
13	Siswa 13	85	√	
14	Siswa 14	80	√	
15	Siswa 15	65		√
16	Siswa 16	70		√
17	Siswa 17	90	√	
18	Siswa 18	90	√	
19	Siswa 19	75	√	

20	Siswa 20	80	√
21	Siswa 21	90	√
22	Siswa 22	90	√
23	Siswa 23	85	√
24	Siswa 24	80	√
Jumlah		1950	20
Rata-rata		81	4
Ketuntasan (%)			83%

Penerapan media video animasi dalam model *Problem Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Q.S. Al-Hujurat/49:13 dan Hadis tentang Keragaman. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman konsep dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil observasi pembelajaran serta hasil tes siswa yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Pada siklus I, keberhasilan pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi yang mengungkap bahwa beberapa indikator belum terlaksana sepenuhnya, sehingga keberhasilan proses dikategorikan cukup dengan persentase 52%. Hasil tes yang diberikan menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang menjadi subjek penelitian pada siklus I, hanya 9 siswa yang mencapai nilai tuntas dengan persentase 37,5% dan rata-rata nilai kelas sebesar 61. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran masih rendah dan diperlukan perbaikan strategi untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus II, keberhasilan penerapan pembelajaran kembali diukur melalui observasi. Hasil catatan menunjukkan peningkatan indikator pembelajaran, yang kini berada dalam kategori baik dengan persentase 76%. Peningkatan ini juga terlihat dalam hasil tes yang menunjukkan bahwa dari 24 siswa, sebanyak 15 siswa mencapai nilai tuntas dengan persentase 62,5% dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 74. Meskipun ada kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, hasil ini masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan peneliti. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ditingkatkan lebih lanjut dengan penekanan pada pemahaman konsep dan refleksi dalam siklus berikutnya.

Pada siklus III, keberhasilan penerapan pembelajaran kembali diobservasi, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Indikator yang direncanakan mengalami peningkatan dengan persentase keberhasilan mencapai 88%, yang dikategorikan sangat baik. Hasil tes menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 20 siswa mencapai nilai tuntas dengan persentase 83%, sementara rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 81. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi dalam

pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SDN 1 Gunungkarung Kecamatan Maniis Kabupaten Purwakarta. Keberhasilan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media video animasi berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Mayer menunjukkan bahwa video animasi menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang jelas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Gagne et al. (1974) juga mendukung hasil ini dengan menyatakan bahwa media visual seperti animasi dapat meningkatkan daya ingat siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Animasi memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan dan dinamis, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, pemanfaatan media video animasi dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan visualisasi konsep yang kompleks.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian terhadap siswa kelas IVA SDN 1 Gunungkarung, Kecamatan Maniis, Kabupaten Purwakarta ditemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI meningkatkan persentase ketercapaian indikator observasi aktivitas keberhasilan dari 52% pada siklus I menjadi 88% pada siklus III. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 37,5% pada siklus I menjadi 83% pada siklus III, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 61 menjadi 81. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi mampu meningkatkan kreativitas guru, pemahaman siswa, serta minat dan motivasi belajar, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademik UIN KHAS Jember yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis menyampaikan penghargaan kepada Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Ketua LPTK UIN KHAS Jember, yang telah memberikan izin serta dukungan secara moral dan materiil dalam penyelenggaraan PPG Dalam Jabatan 2024. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPG di FTIK UIN KHAS Jember, yang telah menyediakan layanan dan fasilitas yang diperlukan dalam menempuh kegiatan PPG Dalam Jabatan 2024 ini.

Penulis juga berterima kasih kepada Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. dan Dr. Mohammad Taufik, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing dan guru pamong, yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi dalam penyusunan laporan penelitian ini. Penghargaan juga diberikan kepada Enceng, S.Pd., selaku Kepala SDN 1 Gunungkarung, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada seluruh tim panitia penyelenggara PPG Dalam Jabatan 2024 yang telah memfasilitasi dan mendukung berbagai rangkaian kegiatan dengan penuh kesabaran. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhyar, M., Nelwati, S., & Khadijah, K. (2023). Peningkatan kualitas pendidikan agama Islam melalui pengintegrasian kurikulum merdeka di SMAN 1 2X11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Al-Fatih*, 6(2), 147-164. <https://doi.org/10.61082/alfatih.v6i2.279>
- Ali, M. (2022). Optimalisasi kompetensi kepribadian dan profesionalisme guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengajar. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 94-111. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/arrusyd/article/view/27>
- Alzahrani, F. K., & Alhalafawy, W. S. (2023). Gamification for learning sustainability in the blackboard system: motivators and obstacles from faculty members' perspectives. *Sustainability*, 15(5), 4613. <https://doi.org/10.3390/su15054613>
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171-2180. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1170>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ>
- Berliana, G. P., Sritindiani, H., Luminary, H. T., Poja, L. L. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan video animasi egoisme di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2). <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/21786>
- Boud, D., & Dawson, P. (2023). What feedback literate teachers do: an empirically-derived competency framework. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 48(2), 158-171. <https://doi.org/10.1080/02602938.2021.1910928>
- Christopoulos, A., Pellas, N., Bin Qushem, U., & Laakso, M. J. (2023). Comparing the effectiveness of video and stereoscopic 360° virtual reality-supported instruction in high school biology courses. *British Journal of Educational Technology*, 54(4), 987-1005. <https://doi.org/10.1111/bjet.13306>

- Febriani, C. (2017). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/8461>
- Gagne, R. M. (1974). Educational technology and the learning process. *Educational Researcher*, 3(1), 3-8.
- Hafid, R., & Damiti, F. (2023, January). The Importance of Research and Science Innovations to Improving Education and Learning Systems. In *Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)* (pp. 1163-1167). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_139
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media. <https://prenadamedia.com/product/teori-belajar-dan-pembelajaran-menciptakan-pembelajaran-yang-kreatif-dan-efektif/>
- Harahap, F., Nasution, N. E. A., & Manurung, B. (2019). The Effect of Blended Learning on Student's Learning Achievement and Science Process Skills in Plant Tissue Culture Course. *International Journal of Instruction*, 12(1), 521-538. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12134a>
- Jauhari, M. N. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Yang Religius. *Paradigma*, 14(1).
- Khotimah, I., Kholil, M., & Hasyim, N. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi di Kelas X.T SMA Fullday Al Muhajirin Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 81-93. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.15>
- Kim, J., Lee, H., & Cho, Y. H. (2022). Learning design to support student-AI collaboration: Perspectives of leading teachers for AI in education. *Education and information technologies*, 27(5), 6069-6104. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10831-6>
- Komariah, N., & Nihayah, I. (2023). Improving the personality character of students through learning Islamic religious education. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 65-77. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.15>
- Kunandar. (2013). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Rajawali Pers. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/langkah-mudah-penelitian-tindakan-kelas-sebagai-pengembangan-profesi-guru/>
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125. <https://www.neliti.com/publications/334609/pengembangan-media-video-pembelajaran-pada-mata-pelajaran-ipa-tentang-sifat-dan>
- Maksumah, N. M., Hepni, & Qibtiyah, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 315-335. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i2.41>

- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Muhaimin. (2008). *Paradigma pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan pendidikan agama Islam di sekolah* (Cet. 5). Remaja Rosdakarya. [https://www.researchgate.net/publication/327306919_Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah](https://www.researchgate.net/publication/327306919_Paradigma_Pendidikan_Islam_Upaya_Mengefektifkan_Pendidikan_Agama_Islam_di_Sekolah)
- Musya'adah, U. (2020). Peran penting pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 2(1), 9–27. <https://doi.org/10.31538/aulada.v2i1.556>
- Nurfitriyani, R., Kholil, M., Hasyim, N., & Salam, M. W. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Model Pembelajaran Joyful Learning. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 170–190. <https://doi.org/10.35719/jtpdp.v1i2.2>
- Nurjaman, M. I., Kholil, M., & Hasyim, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran di Kelas VI SDN Sukahaji Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 69–80. <https://doi.org/10.35719/jtpdp.v1i1.14>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/41223>
- Pratama, E. S., Umam, K., Syamsuddin, & Suwadi. (2025). Upaya Peningkatan Kemampuan Peserta Didik dalam Dakwah, Khutbah, dan Tabligh melalui Metode Drill dan Demonstrasi. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 201–214. <https://doi.org/10.35719/jtpdp.v1i2.23>
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022, July). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching innovation. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 2309, No. 1, p. 012075). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Sayekti, S. P., Dahlan, Z., & Al-Faruqi, M. F. (2021). Penerapan model pembelajaran talking stick dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(2), 232–245. <https://doi.org/10.47467/jdi.v3i2.365>
- Syafira, D. L. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media audio visual terhadap prestasi belajar IPA kelas V SD. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.36423/pjsd.v2i1.851>

- Syahril, W. N., & Rikumahu, B. (2019). Penggunaan technology acceptance model (TAM) dalam analisis minat perilaku penggunaan e-money pada mahasiswa Universitas Telkom. *Jurnal Mitra Manajemen*, 3(2), 201–214. <https://ejournalmitramanajemen.com/index.php/jmm/article/view/201>
- Tangahu, W. (2022, January). Pembelajaran di sekolah dasar: Guru sebagai penggerak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Teng, M. F. (2025). Effectiveness of captioned videos for incidental vocabulary learning and retention: The role of working memory. *Computer Assisted Language Learning*, 38(1-2), 206-234. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2173613>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Holistika*, 3(2), 111-126. German emigrants database (1998). Historisches Museum Bremerhaven. <http://www.deutsche-auswanderer-datenbank.de>.