

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SISWA KELAS IX DI SMP N 1 COMAL**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM SISWA KELAS IX DI SMP N 1 COMAL**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Intan Nabilla

NIM : 20122004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS IX DI SMP N 1 COMAL”**

ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 1 Desember 2025

yang menyatakan,



**Intan Nabilla
NIM. 20122004**

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Saudari Intan Nabilla

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama	Intan Nabilla
NIM	20122004
Program Studi	Pendidikan Agama Islam
Judul	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS IX DI SMP N 1 COMAL

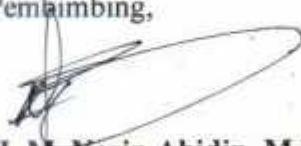
Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 3 Desember 2025

Pembimbing,


H. M. Yasin Abidin, M.Pd
NIP. 196811241998031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolakuk, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uinngusdur.ac.id email: ftik@uinngusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : INTAN NABILLA

NIM : 20122004

Program Studi: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS IX DI SMP
N 1 COMAL

Telah diujikan pada hari Selasa tanggal 15 Desember 2025 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Pengaji I

Widodo Hami, M.Ag.

NIP. 19880331 202012 1 005

Dewan Pengaji

Pengaji II

Rodianto, M.Pd.

NIP. 19880808 202521 1 008

Pekalongan, 15 Desember 2025

Sertifikat diberikan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi huruf Arab-Latin dalam skripsi ini berpedoman sesuai SKB Menteri Agama RI Nomor: 158 tahun 1987 serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0543 b/u/1987. Berikut ini secara garis besar daftar huruf Arab serta transliterasinya dengan huruf latin:

1. Konsonan

Fonem konsonan dalam bahasa Arab sesuai dilambangkan dengan huruf dalam sistem penulisan Arab. Dalam sistem transliterasi, sebagian dilambangkan huruf, sebagian lainnya oleh tanda, dan sebagian lagi sekaligus dilambangkan dengan huruf dan tanda. Berikut yaitu daftar huruf Arab serta transliterasinya dalam huruf latin:



Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	a		es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	a		ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	al		zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ya

ء	ad		es (dengan titik di bawah)
ء	ad		de (dengan titik di bawah)
ء	a		te (dengan titik di bawah)
ء	a		zet (dengan titik di bawah)
ء	'ain ' ...	koma terbalik di atas
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Ki
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wau	w	We
ه	ha	h	Ha
ء	hamzah	...	Apostrof
ء	ya	y	Ya

2. Vokal

Vokal pada bahasa Arab, mirip dengan vokal bahasa Indonesia, terbagi atas vokal tunggal atau *monofong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal pada bahasa Arab dengan lambang berupa tanda atau harakat, dan transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	Fathah	A	A
—	Kasrah	I	I
	Dammah	U	U

Contoh:

كتب kataba

فعل fa‘ala

ذكر ukira

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap pada bahasa Arab dengan lambang berupa penggabungan antara harkat dan huruf, dengan transliterasi gabungan huruf, seperti berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كيف kaifa

هول haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang dengan lambang harkat dan huruf, dengan transliterasinya berupa huruf dan tanda, seperti berikut:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ي.... ا....	Fathah dan alif atau ya		a dan garis di atas
ى...	Kasroh dan ya		i dan garis di atas
و...	Dammah dan waw		u dan garis di atas

Contoh:

قال q la

قيل q la

يقول yaq lu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua:

a. Ta' Marbutah hidup

Ta' marbutah yang hidup, yaitu yang diberi harkat fathah, kasroh dan dammah, transliterasinya yaitu "t".

b. Ta' Marbutah mati

Ta' marbutah yang mati, yaitu yang diberi harkat sukun, transliterasinya adalah "h".

c. Jika dalam suatu kata yang diakhiri dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang memakai kata sandang *al*, serta bacaan kedua katanya terpisah, maka transliterasi dari ta' marbutah yaitu "h".

Contoh:

روضة الاطفال raudatul al-atfal/raudatu al-atfal

المدينة المنورة al-Mad nah al-Munawwarah/al-Mad natul Munawwarah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid di dalam penulisan Arab dilambangkan dengan tanda, yaitu tanda syaddah atau tanda tasydid, yang ditransliterasikan memakai huruf yang sama dengan huruf yang memiliki tanda syaddah itu.

Contoh:

الحج al-hajju

نزل nazzala

البر al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ، namun transliterasinya dari kata sandang itu dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah

Transliterasi kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah mengikuti bunyinya, yaitu huruf “I” digantikan dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang tersebut.

Contoh:

الرجل

الشمس

السيدة

ar-rajulu

asy-syamsu

as-sayyidatu

- b. Kata sandang diikuti oleh huruf qamariah.

Transliterasi kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah mengikuti aturan yang ditetapkan sebelumnya dan sesuai dengan bunyinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan tanda hubung, baik kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ataupun qamariyah.

Contoh:

القمر al-qamar

القلم al-qalamu

الجلال al-jal lu

7. Hamzah

Transliterasi dari hamzah yaitu sebagai apostrof, jika berada di tengah dan akhir kata. Sedangkan, jika hamzah berada di awal kata tidak dilambangkan, karena pada penulisan Arab ditulis dengan alif.

Contoh:

a. Hamzah di awal:

امرٌ umirtu
اَكْلٌ akala

b. Hamzah ditengah:

تَخْذُونَ takhuⁿ na
تَكْلُونَ takulⁿ na

c. Hamzah di akhir:

شَيْءٌ syaiun
النَّوْءُ an-nauu

8. Penulisan Kata

Secara umum setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun huruf ditulis secara terpisah. Hanya kata-kata tertentu dalam penulisan huruf Arab biasanya dirangkai dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan. Oleh karena itu, penulisan katanya dirangkai dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَ اَنَّ اللَّهُ لَهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

بِسْمِ اللَّهِ رَحْمَنِ رَحِيمٍ

Wa innall ha lahuwa khair ar-r ziq n/Wa innall ha
lahuwa khairur-r ziq n

Bismill hi majreh wa murs̄ ha

وَلِلّٰهِ عَلٰى النّاسِ حُجَّ الْبَيْتِ Wa lill hi 'al an-n si hijju al-baiti/Wa lill hi 'al an-n si hijju al-baiti

9. Huruf Kapital

Meski dalam penulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital ditulis sesuai berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Jika nama diri itu diawali dengan kata sandang, huruf kapital yang dipakai tetap pada huruf awal nama diri tersebut, bukan pada huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدُ إِلَّا رَسُولٌ
وَلَقَدْ رَاهَ بِالْفَقِيرِ الْمُبِينِ
الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Wa m **Muhammadun** ill ras l.
Wa laqad ra hu bil-ufuqil-mub ni.
Al-hamdu lill hi rabbil-' lam na.

Penggunaan huruf kapital diawal kata “Allah” hanya berlaku jika dalam tulisan Arabnya memang ditulis lengkap. Jika penulisan tersebut disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

نَصْرٌ مِّنَ اللّٰهِ وَ فُتْحٌ قَرِيبٌ
لَّهُ الْأَمْرُ جَمِيعًا
وَاللّٰهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Nasrum **minall** **hi** wa fathun qar b.
Lill **hi** al-amru jam 'an/Lill hil amru jam 'an.
Wall **hu** bikulli syaiin 'al mun.

10. Tajwid

Bagi mereka yang ingin fasih dalam membaca, pedoman transliterasi ini adalah bagian yang tak terpisahkan dari ilmu tajwid. Oleh karena itu, pengesahan pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis menyadari sepenuhnya atas segala keterbatasan dan banyaknya kekurangan yang harus diperbaiki dalam penulisan Skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam pembuatan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan berbagai dukungan serta bantuan materiil maupun non materiil dari berbagai pihak. Berikut ini beberapa persembahan sebagai ucapan terima kasih dari penulis kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu terlaksananya penulisan Skripsi ini:

1. Kedua Orang tua tercinta penulis yang telah memberikan dukungan material, moril, dukungan, serta doa. Segala cinta, kasih sayang dan kerja keras yang kalian berikan tak ternilai harganya. Tanpa kalian penulis tidak akan sampai pada titik ini. Terima kasih atas semua cinta, kasih sayang yang Bapak dan Ibu berikan pada penulis.
2. Almamater penulis Program Studi Pendidikan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Dosen pembimbing skripsi penulis, yang selalu sabar memberi masukan dan saran. Terima kasih karena telah membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
4. Teman-teman tercinta penulis yang selalu meneman, memotivasi, memberi dukungan, serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

اِذْكُر اللَّهَ تَطْمِئْنُ الْقُلُوبُ

“Ingatlah, bahwa hanya dengan mengingat Allah hati akan menjadi tenang”.

(Ar-Rad: 28)



ABSTRAK

Nabilla, Intan. 2025. “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX Di SMP N 1 Comal”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing H. M. Yasin Abidin, M.Pd.

Kata kunci: *Video Animasi Interaktif, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Qurban, Aqiqah.*

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan video animasi interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IX SMP N 1 Comal pada materi Qurban dan Aqiqah. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Comal masih menggunakan metode ceramah konvensional yang monoton, serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi Z saat ini. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Qurban dan Aqiqah.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media video animasi interaktif, serta mendeskripsikan keefektifan video animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi Qurban dan Aqiqah.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental pre-test post-test control group. Sampel penelitian meliputi siswa kelas IX J sebagai kelompok eksperimen (dengan penggunaan media video animasi interaktif) yang berjumlah 32 siswa dan kelas IX A sebagai kelompok kontrol (dengan metode pembelajaran konvensional ceramah dengan media pembelajaran non-video) yang berjumlah 32 siswa. Data diperoleh menggunakan instrumen tes hasil belajar, angket, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, serta uji statistik Mann-Whitney U.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti efektif pada kelas eksperimen. Yang dibuktikan melalui hasil observasi dan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan nilai rata-rata 44,72 dan standar deviasi 3,692 yang memberikan respon positif dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata skor pre-test 67,13 yang naik menjadi 86,87 pada kelompok eksperimen, berbeda dengan kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 69,50 menjadi 79,03. Keefektifan media ini dibuktikan oleh analisis statistik dengan nilai signifikansi Mann-Whitney U sebesar 0,039, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, video animasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IX SMP N 1 Comal pada materi Qurban dan Aqiqah.

ABSTRACT

Nabilla, Intan. 2025. "The Effectiveness of Using Interactive Animated Videos on Islamic Religious Education Learning Outcomes of Grade IX Students at SMP N 1 Comal." Undergraduate Thesis. Islamic Religious Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Supervisor H. M. Yasin Abidin, M.Pd.

Keywords: *Interactive Animated Video, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Qurban, Aqiqah.*

This study examines the effectiveness of using interactive animated videos in improving the learning outcomes of ninth-grade students of SMP N 1 Comal in the subject of Qurban and Aqiqah. Islamic Religious Education learning at SMP N 1 Comal still uses the monotonous conventional lecture method, and the minimal use of interactive learning media appropriate to the characteristics of today's Generation Z. This results in low student motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education, particularly in the subject of Qurban and Aqiqah.

This study aims to describe the use of interactive animated videos in Islamic Religious Education (IS) learning. It also aims to describe student learning outcomes related to the use of interactive animated videos and the effectiveness of interactive animated videos on Qurban and Aqiqah learning.

This research method uses a quantitative approach with a quasi-experimental pre-test post-test control group design. The research sample includes 32 students of class IX J as the experimental group (using interactive animated video media) and 32 students of class IX A as the control group (using conventional lecture learning methods with non-video learning media). Data were obtained using learning outcome test instruments, questionnaires, observations, and documentation. Then analyzed using descriptive analysis, validity tests, reliability tests, and Mann-Whitney U statistical tests.

The results of the study show that the use of interactive animated videos in Islamic Religious Education learning has proven effective in the experimental class. This is proven through the results of observations and questionnaires that have been tested for validity and reliability, with an average value of 44.72 and a standard deviation of 3.692 which provides a positive response and active participation in learning. Student learning outcomes are evidenced by the average pre-test score of 67.13 which increased to 86.87 in the experimental group, in contrast to the control group which only increased from 69.50 to 79.03. The effectiveness of this media is proven by statistical analysis with a Mann-Whitney U significance value of 0.039, which shows a significant difference between the experimental group and the control group. Therefore, interactive animated videos have proven effective in improving the learning outcomes of Islamic Religious Education for grade IX students of SMP N 1 Comal on the material of Qurban and Aqiqah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX Di SMP N 1 Comal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumil akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhsin, M.Ag. selaku Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak H. M. Yasin Abidin, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang berharga kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya selama saya mengenyam pendidikan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Ibu Fatmawati Nur Hasanah, M.Pd. selaku validator instrumen yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis selama proses validasi.
7. SMP N 1 Comal yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Nafsiyah, S.Pd.I. selaku guru Pendidikan Agama Islam SMP N 1 Comal yang telah membantu peneliti selama penelitian berlangsung.
9. Kedua orang tua tercinta yang sangat penulis sayangi, Bapak Kholidin dan Ibu Istikomah yang telah sabar dan penuh dedikasi serta tulus memberikan doa,

kasih sayang, semangat, dan dukungan baik berupa moril, materiil, dan doa yang tidak pernah berhenti. Terima kasih telah menjadi penyemangat penulis selama perkuliahan sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Adik penulis, Risky Maulida Arofa dan keluarga besar yang telah memberikan doa dan menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Seluruh siswa kelas IX A dan IX J SMP N 1 Comal, yang telah membantu peneliti selama prooses penelitian berlangsung.
12. Seluruh teman Pendidikan Agama Islam kelas A, yang selalu memberikan motivasi, support sistem dalam segala hal yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat tersayang penulis, Millah Auliya Rahma Muiz dan Naela Ishmatul Aeni yang telah memberikan dukungan, semangat, masukan, kasih sayang, keceriaan, dan menjadi tempat bertukar pikiran, berbagi keluh kesah, cerita suka dan duka, serta saling memotivasi dan menguatkan selama masa perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
14. Teman tersayang penulis, Rachel Amalia dan Faizatul Adzima yang telah memberikan masukan, motivasi, dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah meneman dan membantu penulis selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
16. Lavora, Aftershine, NDX, Denny Caknan, walaupun skripsi ini terasa berat terima kasih sudah meneman penulis sampai skripsi ini selesai.
17. Seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya, yang telah hadir dalam kehidupan dengan segala cerita, pengalaman dan luka yang ditinggalkan. Dari setiap goresan itu, penulis belajar untuk tetap teguh dan kuat sampai bisa menemukan kekuatan dan hal baru yang sebelumnya tak pernah disadari. Pengalaman dan luka yang ditinggalkan menjadi pengalaman yang sangat berharga namun membekas, yang menjadikan penulis menjadi lebih dewasa dan tabah dalam menjalani kehidupan. Karenamu, penulis mencoba bangkit dan tetap kuat dan karenamu penulis akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.

18. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sampai sejauh ini. Terima kasih karena sudah kuat dalam segala hal, tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun perjalanan dalam menyusun skripsi ini. Mampu melewati berbagai rintangan yang menghadang, telah mengatur waktu, tenaga, pikiran, serta keuangan dengan sangat baik, sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini. Terima kasih sudah bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBERAHAN.....	xiii
MOTTO	xiv
ABSTRAK	xv
KATA PENGANTAR.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teori.....	9
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	54
2.3 Hipotesis Penelitian.....	56
BAB III METODE PENELITIAN	57
3.1 Desain Penelitian.....	57
3.2 Populasi dan Sampel	58
3.3 Variabel Penelitian	59
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	59
3.5 Teknik Analisis Data.....	68

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Hasil Penelitian	72
4.2 Pembahasan.....	109
BAB V PENUTUP.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Indikator Soal Angket	63
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	66
Tabel 4.1	Daftar pendidik dan tenaga kependidikan.....	77
Tabel 4.2	Descriptive Statistics Tes	102
Tabel 4.3	Descriptive Statistics Angket	108



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Penunjuk Pembimbing Skripsi
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 4 Lembar Pengesahan Validasi
Lampiran 5 Lembar Observasi
Lampiran 6 Pernyataan Angket
Lampiran 7 Soal Pre-Test Post-Test
Lampiran 8 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 9 SPSS Hasil Validitas Angket
Lampiran 10 SPSS Hasil Validitas Pre-Tes Kontrol
Lampiran 11 SPSS Hasil Validitas Post-Test Kontrol
Lampiran 12 SPSS Hasil Validitas Pre-Test Eksperimen
Lampiran 13 SPSS Hasil Validitas Post-Test Eksperimen
Lampiran 14 Data Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa
Lampiran 15 Data Skor Angket
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup
Lampiran 17 Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi

BAB I

PENDAHULUAN

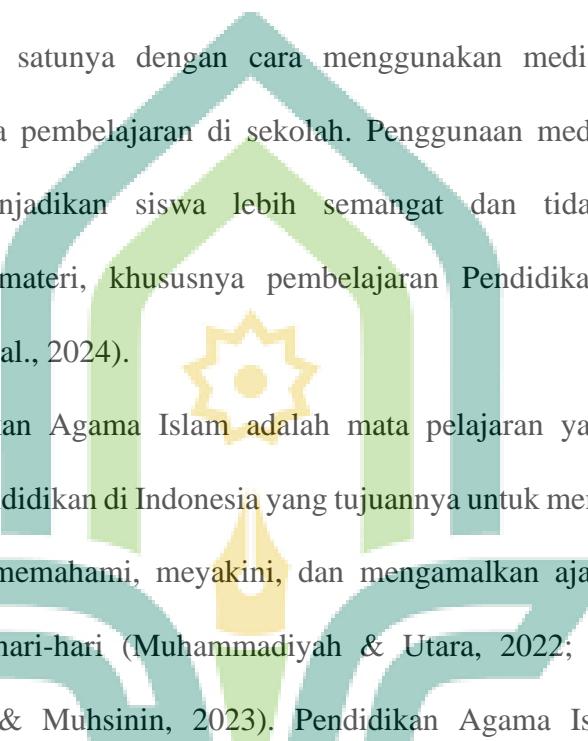
1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mempelajari dan memperoleh pengetahuan, Keterampilan, nilai-nilai, etika, dan keyakinan. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi lebih berfikir dan bertindak kritis (Rahmawati et al., 2023). Pendidikan memegang peran penting dalam proses belajar mengajar supaya siswa menjadi siswa yang terdidik. Pada proses pembelajaran tidak mungkin lepas dari media pembelajaran, media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran berperan sebagai media penyampaian pesan-pesan yang disampaikan dari guru pada siswa. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, sebab media memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa (Wulandari et al., 2024).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 20 tahun 2003, media pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam pendidikan. Pendidikan ialah usaha sadar juga terencana yang ditujukan untuk mengembangkan suasana dan proses pendidikan yang memberdayakan siswa secara aktif untuk mengembangkan potensinya agar mempunyai kecerdasan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kemanusiaan, kecerdasan, akhlak mulia, juga keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat umum, bangsa, dan negara. Ketentuan undang-undang menekankan pendidikan sebagai upaya

sadar juga terencana guna menciptakan suasana belajar yang positif, kreatif juga menarik (Sirait, 2020).

Dalam proses belajar mengajar, guru harus bisa merancang dan menjalankan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan supaya siswa tidak merasa cepat bosan. Pendidik harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk gemar belajar, salah satunya dengan cara menggunakan media video animasi interaktif pada pembelajaran di sekolah. Penggunaan media video animasi interaktif menjadikan siswa lebih semangat dan tidak bosan dalam mempelajari materi, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Wulandari et al., 2024).

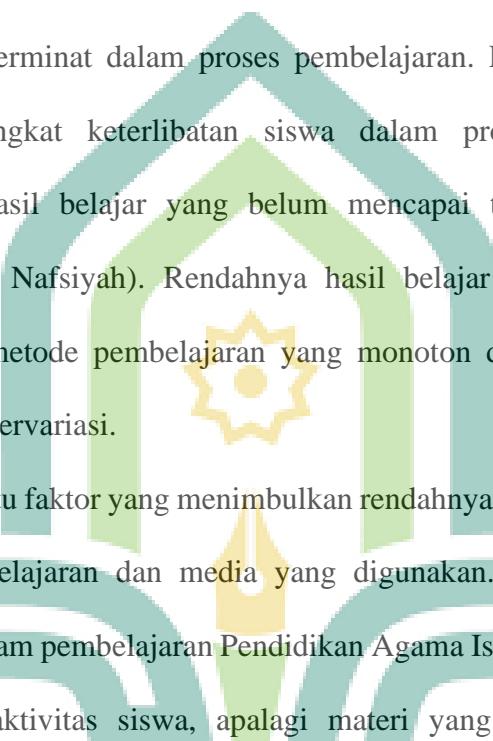


Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang penting pada kurikulum pendidikan di Indonesia yang tujuannya untuk membimbing peserta didik dalam memahami, meyakini, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Muhammadiyah & Utara, 2022; Zaelani, Junaidi, Muhammad, & Muhsinin, 2023). Pendidikan Agama Islam tidak cuma berfungsi sebagai pengajaran saja, tetapi berfungsi untuk membentuk karakter siswa dan moral siswa yang baik. Namun, pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah seringkali mengalami kendala. Terutama pada pembelajaran yang di rasa kurang menarik dan membosankan bagi siswanya.

Metode pembelajaran dan media yang digunakan kurang menarik, sehingga mengakibatkan penurunan motivasi dan antusiasme siswa dalam

proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa hampir semua siswa mempunyai minat belajar yang rendah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Dzaedzatul & Khozin, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa SMP N 1 Comal seringkali merasa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi Pendidikan Agama Islam lebih dalam. Siswa cenderung kurang antusias dan kurang berminat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang belum mencapai tujuan yang diharapkan (menurut Ibu Nafsiyah). Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan model pembelajaran yang kurang bervariasi.



Salah satu faktor yang menimbulkan rendahnya minat belajar siswa ialah metode pembelajaran dan media yang digunakan. Metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang efektif dalam merangsang aktivitas siswa, apalagi materi yang abstrak dan kompleks membuat siswa sulit memahami konsep yang diajarkan (Akhyar, Sesmiarni, Febriani, & Gusli, 2024). Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Oleh karena itu, penerapan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran sangat relevan dengan karakteristik generasi Z yang terbiasa menggunakan media elektronik. Penggunaan media ini mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih atraktif dan interaktif, sekaligus

meningkatkan motivasi intrinsik dan kemampuan berpikir kritis siswa (Sihombing, Haloho, & Napitu, 2023).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan video animasi interaktif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Comal. Diharapkan melalui media pembelajaran ini, siswa tidak hanya menjadi lebih bersemangat dan aktif, tetapi juga dapat memahami materi dengan lebih mudah serta menyenangkan, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan (Ballianie, Dewi, & Fatimah, 2024).

Berdasarkan latar belakang diatas, bahwa peneliti tertarik untuk membahas masalah ini menjadi suatu penelitian dengan judul “*Efektivitas Penggunaan Video Animasi Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX SMP N 1 Comal*”. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, memantapkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam secara optimal, serta mendorong sikap aktif dan kreatif selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan video animasi interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar lebih giat guna mencapai hasil yang terbaik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut ini identifikasi masalah yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu:

1. Minat dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IX di SMP N 1 Comal masih rendah.
2. Metode pembelajaran yang dipakai guru cenderung monoton (ceramah) dengan media yang kurang menarik sehingga siswa mudah bosan.
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih terbatas.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini difokuskan pada Efektivitas Penggunaan Video Animasi Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal khususnya pada materi qurban dan aqiqah. Penelitian ini hanya akan meneliti efektivitas terhadap hasil belajar siswa, yang fokus pada pengetahuan tanpa meneliti aspek yang lain dan diterapkan pada materi tertentu sesuai dengan kurikulum di SMP N 1 Comal.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penggunaan Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Qurban dan Aqiqah Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal?
2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Terhadap Penerapan Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Qurban dan Aqiqah Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal?

3. Bagaimana efektivitas Penggunaan Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Qurban dan Aqiqah Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan Penggunaan Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Qurban dan Aqiqah Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal.
2. Untuk mendeskripsikan Hasil Belajar Siswa Terhadap Penerapan Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Qurban dan Aqiqah Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal.
3. Untuk mendeskripsikan Efektivitas Penggunaan Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Qurban dan Aqiqah Siswa Kelas IX di SMP N 1 Comal.

1.6. Manfaat Penelitian

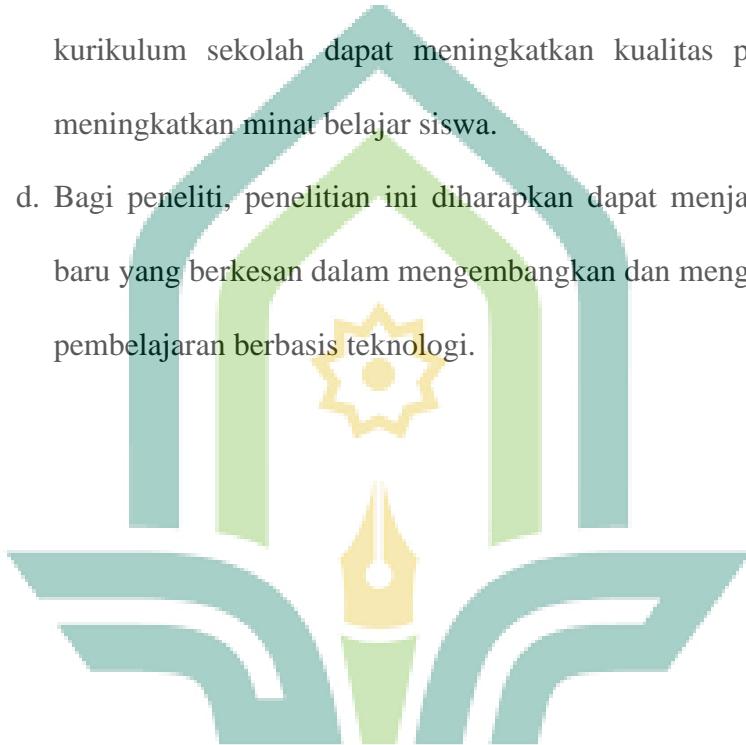
1.6.1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya video animasi interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan video animasi interaktif juga dapat menambah literatur inovasi pembelajaran serta mendukung pemahaman konsep Pendidikan Agama Islam secara lebih visual dan menarik.

1.6.2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif serta bisa memberikan informasi yang efektif pada penggunaan video animasi interaktif pada pembelajaran, yang tujuannya agar siswa tidak merasa cepat bosan. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi praktis kepada guru Pendidikan Agama Islam mengenai penggunaan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran. Guru juga dapat berinteraksi langsung dengan siswa, sehingga mereka dapat memahami manfaat penggunaan video animasi interaktif ini guna meningkatkan hasil belajar dan mengikutsertakan mereka dalam pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui video, animasi, dan lainnya. Serta dapat meningkatkan rasa semangat siswa terutama pada saat mengikuti pembelajaran, dan dapat memperkuat daya ingat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Video animasi interaktif dapat membantu siswa memahami isi materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih visual serta menyenangkan. Dengan cara ini, siswa jadi lebih termotivasi, tertarik, serta terlibat aktif dalam pembelajarannya, yang pada akhirnya mengarah pada kenaikan hasil belajar.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menarik lebih banyak siswa untuk mendaftar dan membantu membangun reputasi sekolah sebagai fasilitas pendidikan yang berkualitas. Berdasarkan penelitian ini, siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dan berprestasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik sekolah secara keseluruhan. Penggunaan video animasi interaktif ke dalam kurikulum sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman baru yang berkesan dalam mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis teknologi.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan bahwa:

1. Penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Qurban dan Aqiqah pada kelompok eksperimen (kelas IX J) SMP N 1 Comal berlangsung efektif selama 2 jam pelajaran, dengan video berdurasi 10 menit yang ditayangkan berulang melalui proyektor. Hasil observasi dan angket yang valid dan reliabel dengan nilai rata-rata 44,72 dan standar deviasi 3,692 menunjukkan hampir seluruh siswa memberikan respon positif dan berpartisipasi aktif. Penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti efektif pada kelas eksperimen.
2. Penerapan video animasi interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP N 1 Comal, yang dibuktikan dengan peningkatan skor kelompok eksperimen dari nilai rata-rata pre-test 67,13 menjadi post-test 86,87 berbeda dari kelompok kontrol yang hanya meningkat dari nilai rata-rata 69,50 menjadi 79,03. Hal ini menandakan perkembangan kemampuan kognitif yang optimal.
3. Video animasi interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan penggunaan metode ceramah dengan media non-video. Hal ini dibuktikan oleh uji Mann-Whitney U dengan nilai signifikansi $0,039 < 0,05$, yang menunjukkan

adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol.

5.2 Saran

Dalam rangka penerapan penggunaan media video animasi interaktif supaya bisa berjalan dengan rutin. Maka, peneliti memberikan beberapa saran atau rekomendasi berdasarkan hasil penelitian di SMP N 1 Comal:

1. Untuk pihak sekolah diharapkan dapat menambah fasilitas proyektor untuk semua kelas, serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan media digital seperti video animasi interaktif, sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan maksimal.
2. Untuk guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat menerapkan penggunaan media video animasi interaktif dengan rutin sebagai pendukung proses pembelajaran. Minimal satu kali per minggu pada materi abstrak.
3. Untuk peneliti diharapkan dapat menguji efektivitas video animasi interaktif pada jenjang SD/SMA mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi lain seperti akidah akhlak. Serta membandingkan aplikasi animasi lain kaitannya dengan aspek afektif siswa, guna menciptakan media pembelajaran yang lebih baik .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Syukur Abu Bakar. (2022). Konsep Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5 (Telaah pemikiran Quraish Shihab dalam tafsir Al-Mishbah). *Inspiratif Pendidikan*, XI(2), 363–377.
- Ach. Faisol. (2023). Analisis Pemikiran Asy-Syafi'iyah dalam Berkurban pada Masa Wabah Penyakit Mulut dan Kuku (PMK) di Madura. *Jurnal Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Studi Syariah, Hukum Dan Filantropi*, 5(1), 40–58. <https://doi.org/10.22515/jurnalalhakim.v5i1.6490>
- Akhyar, M., Sesmiarni, Z., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Penerapan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 606–618.
- Allesandro, Y. A., Sihotang, R. M., Sirait, R. A., Alam, W., Kampus, A., Padjadjaran, U., ... Barat, J. (2025). Implementasi Prinsip Appeal , Exaggeration , dan Squash & Strech dalam Video Animasi Edukasi Gizi : "MIGI : Makan Minum Bergizi , " 5.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Andri muda Nst. (2022). Pelaksanaan Ibadah Qurban Bagi Orang Yang Sudah Meninggal. *El-Ahli : Jurnal Hukum Keluarga Islam*, 3(2), 122–142. <https://doi.org/10.56874/el-ahli.v3i2.953>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Apung dan Irawati. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Agama Buddha di SMPN 2 Mempawah Hilir. *Maitreyawira*, 6(April), 1–23.
- Asiva Noor Rachmayani. (2021). Qurban dan Aqiqah Perspektif Hukum Islam, 6.
- Asiva Noor Rachmayani. (2022). *buku kurban kekinian*.
- Ballianie, N., Dewi, M., & Fatimah, S. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, 5(6), 8370–8382.

- Dan, H. A., Selpia, D., Fathurrahman, M., Susilawati, M., & Pratiwi, N. (2024). Penerapan Uji Man Whitney, 2(1), 19–28.
- Dasar, K., & Agama, P. (2022). Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 783–790.
- Dewi, E. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran Berbantuan Output Youtube Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.
- Dine Trio Ratnasari, B. M. (2025). *Inovasi Strategi Pembelajaran dan Media Pendidikan*. CV. Gita Letera.
- Dzaedzatul, N. H., & Khozin, K. (2025). Pembelajaran PAI Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Husein, M. (2024). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Akidah Akhlak Melalui Multimedia Pada SMP Negeri 40 Medan . *AL-IMAN: Jurnal Keislaman dan Kemasyarakatan* .
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi Dalam Animasi “Weathering With You,” 9(September), 13–33.
- Iqbal, M. (2020). Metode Mixed Methods. *Skripsi*, 45–69.
- Jamil, A. N. (2021). *Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 1 Lamongan*. Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/47569>
- Khaliq, A., Barsihanor, B., & Arifa, T. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I Di Sdit Robbani Banjarbaru. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2883>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>

Latief, M., Lahinta, A., & H, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.37905/inverted.v5i1.29258>

Lukman, A. A. S. F. bin. (2021). *Fikih Praktis Ibadah Kurban*. Syahrul Fatwa.

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III Sdn Karet 1 Sepatan. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Masykur, M. S. (2020). *Minhajul Muslimah*. Genta Hidayah.

Muhammad, H., El-Mahbub, S., Musa-(ustad, G., & Now, Z. (2023). *Agama, Islam & Agama Islam. Modul Mata ...*. Retrieved from <http://repository.stkipkusumanegara.ac.id/wp-content/uploads/2020/10/Modul-Logika-Dasar-dan-Konsep-Pendidikan-Moral.pdf#page=91>

Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2022). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak 1 Tari Cantika Lubis. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. Retrieved from <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

Munawar, T. G. F. (2025). Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi Di Pt . Lalakon Digital Kreatif, 9(1), 3575–3601.

Muryanto, E. (2023). *3 Rahasia Sukses Mengelola dan Memimpin Laboratorium Kesehatan*. CV Bintang Semesta Media.

Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 37–42.

Nasution, H. A. (2020). Relevansi Pendidikan Perspektif Harun Nasution (Religius-Rasional) Dengan Dunia Modern Pendahuluan, 12(September).

Nurahmat, I., Hidayat, H., Irfan, D., & Dwinggo Samala, A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Kejuruan Elektronika di SMKN 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29320–29329. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.18939>

Nuratika. (2020). *Jadikan Allah Sebagai Sandaran: Motivasi Hidup Dalam Perspektif Islam Berdasarkan Filosofi Kehidupan*. CV publisher Dotplus.

- Nurhalisa. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 232 Wulasi Kec. Malili Kab. Luwu Timur.
- Nurhasanah, A., & Alfurqan. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 2(02), 92–106. <https://doi.org/10.24036/tazakka.v2i02.37>
- Pambayun, E. L. (2024). *Birahi Maya: Mengintip Perempuan di Cyberporn*. Nuansa Cendekia.
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286–1297. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7360>
- Pasampuri, T. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*, 5(12), 2809–0543. Retrieved from <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla>
- Pendidikan, J., & Volume, I. (2024). Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islm, 3.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research*, 2(1), 149–158.
- Putri Wahyuni, A. I. (2021). *Perempuan dan Media Volume* 2. Syiah Kuala University Press.
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141–1149. Retrieved from <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2967>
- Rahman, M. R. (2022). *Aqidah Islam Landasan Utama dalam Beragama*. CV Jejak.
- Rahmawati, H., Iskandar, S., Rosmana, P., Nabilah, A. P., Rahmawati, A., Herlina, P., & Agustiani, N. (2023). Peran Guru Penggerak Terhadap Penerapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4039–4050.
- Ridho, M. F. (2024). Qadha dan Qaddar Manusia Dalam Al Qur'an. *El-Umdah:Jurnal Kajian Ilmu Al-Qur'an Tafsir*.
- Rika Widianita, D. (2023). Hasil Belajar. *At-Tawasuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*, 19, 68. Retrieved from www.researchgate.net
- Saputra, A., Studi, P., Informatika, T., & Timur, J. (2024). Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Dasar Making Animation Videos Using the Animaker Application as Web-Based Learning Media for, 3(2), 51–57.
- Sartika, S. B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Shabrina, A., & Hikmah, K. (2023). Development of Interactive Animation Video Learning Media in Nahwu Learning for Grade 8 Muhammadiyah 1 Sidoarjo Middle School. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Studies*, 5, 1–7. <https://doi.org/10.21070/jims.v5i0.1559>
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, 8(2), 725–733.
- Sirait, G. (2020). Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab IV Pasal 5 Mengenai Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah. *Jurnal Visi Sosial Dan Humaniora (VSH)*, 1(1), 82–88. Retrieved from <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/humaniora/article/download/27/134/4817>
- Siregar, H. D., Hasibuan, Z. E., Syekh, U. I. N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Pendidikan Agama Islam. *Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi*, 2(5), 132–133.
- Sofyannuddin, A., Yusron, M., & El-Yunusi, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(3), 109–122.
- Subroto, E., Febriyanti, I., Fattimah, S., Meilani, A., Mubarok, I., Pendidikan, J., ... Ilmu, D. (2025). Pengaruh Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar di Sekolah Dasar, 1(4), 626–633.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. aLFABETA.
- Susanti, I. T., & Sari, E. N. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, 7(2), 121–128.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia, 3(1), 6–11.

- Untung, M. S. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Litera.
- Utama, A. M. T. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi Dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-Sifat Allah Dan Pembagiannya Kelas VIII Mts Al Khairiyah Natar, 9, 356–363.
- Widianti, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v3i1.3321>
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., April, N. L., Islam, U., Raden, N., ... Commons, C. (2024). Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media, 3(01), 26–40.
- Yahya, B. (2021). *Silsilah Fiqih Praktis: Fiqih QurbanFiqih Qurban*. CV. Pustaka Al-Bahjah.
- Zaelani, Junaidi, Muhammad, & Muhsinin. (2023). Transformasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam (Perkembangan Terkini dan Tantangan di Era Digital). *Schemata*, 12(1), 67–80. Retrieved from <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata>
- Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “ Nohoax ,” 6(1), 1–11.