GENERASI EMAS
Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Volume 7 Nomor 2, Agustus 2024
P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 3D DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

M. Rezi Saputra[1], Reby Erita Saputri[2], Era Saputri[3], Shifa Fauziah[4], Vivi Nur Fauziah[5], Basariah Gultom[6]
Universitas islam Riau
Email:m.rezisaputra@student.uir.ac.id,rebyerita23@gmail.com, era@gmail.com,shifafauziah@gmail.com, vivinurfauziah@gmail.com, basariaggultom@gmail.com

Submit: Oktober *Proses Review: November*
Diterima: November *Publikasi: Agustus 2024*

Abstract

These guidelines provide instructions to format your paper. This research aims to analyze the implementation of 3D animation learning videos in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI), specifically on the topic of the Prophet Muhammad's Hijrah to Yastrib (Madinah). Low baseline student learning outcomes caused by conventional teaching methods prompted this Classroom Action Research (CAR) conducted at SDS IT Nurul Karomah Desa Petani, Duri. The study involved 18 third-grade students as subjects. The research followed the Kemmis and McTaggart CAR model consisting of planning, acting, observing, and reflecting phases. Data were collected using classroom observations, cognitive learning tests (multiple-choice items), and documentation, then analyzed using quantitative descriptive statistics. The baseline data (Pre-Cycle) showed an average score of 69.16 with a classical completeness rate of only 44.44% (8 students passed the Minimum Mastery Criterion/KKM of 75). After implementing 3D animation learning videos in Cycle I, student learning outcomes significantly increased to an average score of 87.7 with 100% classical completeness (all 18 students passed KKM). These findings demonstrate that 3D animation learning videos effectively transform abstract historical concepts into concrete visual representations, fostering student engagement, motivation, and cognitive comprehension in PAI learning.

Keywords: 3D Animation Video, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Classroom Action Research, Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media video pembelajaran animasi 3D dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Kisah Hijrah Rasulullah SAW ke Yastrib (Madinah). Rendahnya hasil belajar kognitif siswa akibat metode pembelajaran konvensional menjadi latar belakang dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini di SDS IT Nurul Karomah Desa Petani, Duri. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas III. Prosedur penelitian mengadopsi model PTK Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, tes hasil belajar kognitif (pilihan ganda), dan dokumentasi, yang

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil pra-siklus menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 69,16 dengan tingkat ketuntasan klasikal hanya 44,44% (8 siswa tuntas KKM 75). Setelah diterapkan media video pembelajaran animasi 3D pada Siklus I, hasil belajar siswa meningkat signifikan mencapai rata-rata 87,7 dengan ketuntasan klasikal 100% (seluruh 18 siswa tuntas). Temuan ini membuktikan bahwa media video pembelajaran animasi 3D efektif memvisualisasikan materi sejarah yang abstrak menjadi konkret, sehingga meningkatkan antusiasme, pemahaman kognitif, dan hasil belajar siswa PAI.

Kata Kunci: Video Animasi 3D, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Melalui evaluasi hasil belajar, pendidik dapat mengukur sejauh mana peserta didik menyerap, memahami, serta menguasai kompetensi yang diajarkan, baik dalam domain pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Mahajan & Singh, 2017; Siswanto & Izza, 2018). Dalam ranah Pendidikan Agama Islam (PAI), capaian hasil belajar kognitif tidak hanya mencerminkan penguasaan materi akademis normatif, melainkan juga dasar konseptual bagi pembentukan karakter, akhlak mulia, dan pemahaman keagamaan siswa. Pencapaian hasil belajar kognitif yang optimal dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal yang mencakup kecerdasan (intelegensi), motivasi, minat, gaya belajar, dan kondisi fisikpsikis, serta faktor eksternal yang mencakup kondisi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, kurikulum, sarana prasarana, serta metode mengajar yang diterapkan oleh pendidik (Kustiani et al., 2018; Rahman, 2021; Supardi et al., 2011).

Meskipun hasil belajar memiliki posisi strategis, berbagai realitas di lapangan menunjukkan bahwa capaian belajar PAI siswa sekolah dasar sering kali berada pada tingkat yang memprihatinkan. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi PAI umumnya disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, berpusat pada guru (teacher-centered), dan didominasi oleh metode ceramah serta hafalan tanpa ditunjang media interaktif (Nurhasanah & Sobandi, 2016; Septian et al., 2020). Pada materi PAI yang memuat narasi sejarah atau Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), siswa kerap kali mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak, peristiwa kronologis di masa lampau, serta hikmah filosofis di baliknya. Hal ini memicu gejala verbalisme—di mana siswa sekadar menghafal kata-kata tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya—yang berujung pada penurunan motivasi, kejenuhan belajar, serta rendahnya perolehan nilai ulangan harian (Ulfah & Arifudin, 2021).

Permasalahan serupa teridentifikasi di SDS IT Nurul Karomah Desa Petani, Duri, Kecamatan Bathin Solapan,

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

Kabupaten Bengkalis. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI, proses pembelajaran PAI kelas III masih didominasi oleh metode ceramah dan membaca buku teks. Pada materi sejarah kebudayaan Islam, khususnya Kisah Hijrah Rasulullah SAW, siswa menunjukkan indikator kejenuhan dan kesulitan dalam mengingat alur kronologis serta hikmah peristiwa. Kondisi ini terefleksi langsung pada data pra-siklus hasil belajar siswa kelas III yang terdiri dari 18 orang. Rata-rata nilai ulangan harian siswa pada pra-siklus hanya mencapai 69,16, berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari total 18 siswa, hanya 8 siswa (44,44%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 10 siswa (55,56%) belum mencapai KKM. Angka ketuntasan klasikal ini jauh di bawah target indikator keberhasilan pembelajaran sebesar 80%.

Untuk mengimbangi tantangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi sejarah secara konkret, menarik, dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Salah satu inovasi teknologi yang relevan adalah penggunaan media video pembelajaran animasi 3D. Video animasi 3D merupakan media audiovisual yang mengintegrasikan objek tiga dimensi bertrik gerak realistis, kedalaman dimensi, tata warna yang atraktif, serta narasi suara (audio) yang selaras (Aliyyah et al., 2021; Sukiman, 2012). Penggunaan video animasi 3D terbukti mampu merangsang panca indera siswa, memperkuat ingatan visual-auditori, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak atau historis (Ananta & Sutopo, 2022; Caesaria et al., 2020; Ferry et al., 2019). Selain itu, interaktivitas dan dinamika animasi 3D mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta fokus perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Carolina, 2022; Eliza et al., 2024; Putra et al., 2023; Putri & Fitria, 2021).

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada media animasi 2D atau perangkat lunak desain umum seperti 3D SketchUp (Ismunandar & Adistana, 2020), penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi efektivitas video pembelajaran animasi 3D dalam konteks materi PAI tentang Kisah Hijrah Rasulullah SAW di SDS IT Nurul Karomah. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar PAI siswa, menerapkan media video pembelajaran animasi 3D dalam proses pembelajaran, serta menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah tindakan dilakukan.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK didefinisikan sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama untuk memecahkan masalah pembelajaran serta meningkatkan mutu dan hasil belajar (O'Collins & Farrugia, 2003; Slam, 2021). Model PTK yang diaplikasikan mengadopsi kerangka kerja klasik Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam skema siklus

berulang. Setiap siklus mencakup empat tahapan utama yang saling terkait secara dinamis, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (acting), (3) Pengamatan (observing), dan (4) Refleksi (reflecting) (Muah, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan di SDS IT Nurul Karomah yang berlokasi di Jalan Rangau Km. 14 KUD, Desa Petani, Kecamatan Bathin Solapan, Kabupaten Bengkalis, Riau. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas III SDS IT Nurul Karomah yang berjumlah 18 orang (terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan). Sementara objek penelitian adalah penggunaan media video pembelajaran animasi 3D dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI materi Kisah Hijrah Rasulullah SAW.

Prosedur pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap Pra-Siklus, di mana peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI, observasi kelas konvensional, serta memberikan tes diagnostik awal (pra-siklus) untuk mengukur nilai skor dasar (*baseline*) hasil belajar kognitif siswa sebelum diberikan intervensi tindakan. Selanjutnya dilaksanakan Siklus I yang meliputi tahapan operasional berikut:

1. Tahap Perencanaan (Planning): Peneliti bersama guru mitra PAI merancang Modul Ajar / Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis media video animasi 3D untuk 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Peneliti memilih dan mengurasi materi video animasi 3D yang menggambarkan peristiwa hijrah Nabi (kondisi Mekkah, konspirasi Kafir Quraisy, persembunyian di Gua Tsur, perjalanan gurun pasir, dan penyambutan meriah di Yastrib). Peneliti juga menyusun lembar observasi aktivitas pengelolaan pembelajaran oleh guru, lembar observasi partisipasi siswa, serta menyusun kisi-kisi dan instrumen soal tes ulangan harian (pilihan ganda).

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Acting): Pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP dalam tiga skenario utama: (a) Pendahuluan (15 menit): mengondisikan kelas, berdoa, mengecek kehadiran, menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran; (b) Kegiatan Inti (45 menit): penayangan video animasi 3D melalui proyektor dan speaker. Peneliti mengaplikasikan teknik *paused explanation*—yaitu menghentikan pemutaran video secara terstruktur pada adegan-adegan penting untuk memberikan penekanan konsep, mendiskusikan latar belakang tokoh/lokasi, serta melakukan tanya-jawab interaktif; (c) Kegiatan Akhir (10 menit): *ice breaking* bernyanyi dan tepuk tangan Islami, pengerjaan tes ulangan harian secara mandiri selama 30 menit, perangkuman hikmah hijrah, dan penutupan.

3. Tahap Pengamatan (Observing): Dilakukan secara kolaboratif bersama guru mitra selama proses tindakan berlangsung. Guru mitra bertindak sebagai observer yang merekam keterlaksanaan skenario RPP, pengelolaan kelas oleh guru, serta tingkat antusiasme, keaktifan, dan ketertiban siswa menggunakan lembar observasi terstruktur (Luthfiyah, 2017; Purnomo, 2020).

4. Tahap Refleksi (Reflecting): Peneliti dan guru mitra menganalisis data hasil observasi aktivitas serta perolehan skor tes

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

ulangan harian siswa. Hasil analisis dievaluasi terhadap indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Apabila hasil belajar kognitif siswa telah mencapai ketuntasan klasikal minimal 80%, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada Siklus I. Sebaliknya, jika belum mencapai kriteria, maka disusun revisi rencana tindakan untuk dilanjutkan ke Siklus II (Rachmayani, 2015)

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari: (1) Observasi, untuk merekam keterlaksanaan RPP dan aktivitas pembelajaran guru serta siswa; (2) Tes, berupa tes ulangan harian berbentuk 10 soal pilihan ganda (skor maksimal 100) untuk mengukur capaian kognitif hasil belajar; dan (3) Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung sekolah.

Untuk memperjelas batasan operasional variabel yang diteliti, disusun konsep operasional untuk Variabel Bebas (Media Video Pembelajaran Animasi 3D) pada Tabel 2 dan Variabel Terikat (Hasil Belajar Kognitif) pada Tabel 3. Tabel 2 Konsep Operasional Variabel X (Media Video Pembelajaran Animasi 3D) Variabel Dimensi Tahapan Indikator Keterlaksanaan Media Video Pembelajaran Animasi 3D (Variabel X) 1. Kurasi & Pengembangan Materi a. Guru memilih video animasi 3D yang akurat secara historis. b. Memastikan kualitas audio-visual dan kedalaman animasi 3D. 2. Integrasi ke Rencana Pembelajaran a. Menetapkan alokasi waktu pemutaran video dalam RPP. b. Mengaitkan adegan video dengan indikator pencapaian KD. 3. Persiapan Sebelum Pemutaran a. Memastikan proyektor, laptop, dan speaker berfungsi jelas. b. Memberikan pengantar singkat dan fokus tugas pengamatan. 4. Pemutaran & Interaksi Video a. Menjaga ketenangan dan fokus perhatian siswa. b. Menghentikan video sejenak (*paused explanation*) pada poin penting. 5. Diskusi & Tindak Lanjut a. Memberikan kesempatan siswa mengajukan pertanyaan. b. Memandu kuis singkat dan pemantapan konsep materi. 6. Evaluasi Efektivitas a. Mengamati partisipasi aktif dan ketertiban siswa. b. Melaksanakan tes ulangan harian kognitif.

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah nilai hasil belajar siswa dengan rumus rata-rata (Mean):

$$\mathbf{Mx = (\Sigma X) / N}$$

Dimana Mx adalah rata-rata yang dicari, Σ X adalah total jumlah skor seluruh siswa, dan N adalah jumlah siswa. Analisis ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$\mathbf{KK = (JST / JS) \times 100\%}$$

Dimana KK adalah Ketuntasan Klasikal, JST adalah jumlah siswa yang tuntas (mencapai KKM ≥ 75), dan JS adalah jumlah seluruh siswa. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 80% dari total siswa di kelas III mencapai KKM (≥ 75).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan Tindakan dan Pembahasan

Perbandingan komparatif capaian hasil belajar siswa dari tahap pra-siklus ke Siklus I dirangkum pada Tabel 1.

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

Tabel 1. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Siswa Antara Pra-Siklus dan Siklus I

Tahapan Penelitian	Rata-Rata Nilai	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)	Peningkatan Ketuntasan (%)
Pra-Siklus	69,16	8	44,44 %	-
Siklus I	87,70	18	100,00%	+55,56%

Tabel 1 menegaskan terjadinya lonjakan ketuntasan klasikal sebesar 55,56% dan kenaikan rata-rata nilai sebesar 18,54 poin.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang sangat signifikan dari pra-siklus ke Siklus I terjadi karena integrasi media video pembelajaran animasi 3D berhasil memecahkan hambatan kognitif dan verbalisme yang dialami siswa selama pembelajaran konvensional. Materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Kisah Hijrah Rasulullah SAW memuat banyak konsep sejarah, tokoh, lokasi geografis, dan alur kronologis yang rumit. Ketika diajarkan hanya dengan metode ceramah dan membaca buku teks, siswa mengalami beban kognitif berlebih (*cognitive overload*) karena harus mengonstruksi gambaran abstrak dalam pikiran mereka tanpa dukungan visual nyata.

Penggunaan media video pembelajaran animasi 3D mampu mengubah narasi sejarah yang bersifat verbalistis menjadi tampilan visual tiga dimensi yang realistis, dinamis, dan hidup. Animasi 3D memiliki volume, kedalaman bentuk, proporsi gerak yang realistis, serta warna yang atraktif (Aliyyah et al., 2021; Sukiman, 2012). Ketika siswa menyaksikan rekaan tiga dimensi perjalanan hijrah—seperti suasana kota Mekkah pra-Islam, persembunyian Nabi dan Abu Bakar di Gua Tsur, perjalanan menembus gurun pasir, hingga penyambutan hangat oleh Kaum Ansar di Yastrib—sistem kognitif siswa menerima stimulasi ganda (*dual-coding theory* Paivio). Informasi visual diproses melalui kanal memori visual, sedangkan narasi audio diproses melalui kanal auditori. Sinergi kedua kanal ini memperkuat retensi memori jangka panjang (*long-term memory*) siswa terhadap materi sejarah (Eliza et al., 2024; Ferry et al., 2019)

Selanjutnya, strategi guru dalam menghentikan pemutaran video secara periodik pada momen-momen penting (paused explanation) terbukti efektif memfokuskan perhatian dan memicu interaksi aktif siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengajukan pertanyaan, menjawab kuis, dan menyimpulkan nilai-nilai keteladanan hijrah Nabi (Putra et al., 2023; Supriyani et al., 2021). Keberhasilan tindakan yang mencapai ketuntasan klasikal 100% (melampaui target indikator 80%) menjadi dasar bagi peneliti dan guru mitra untuk menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil secara tuntas pada Siklus I, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke Siklus II.

Media video pembelajaran animasi 3D merupakan bentuk inovasi yang ditawarkan kepada guru untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran khususnya media video pembelajaran animasi 3D sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran, namun suatu media mengajar mempunyai spesifikasi

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

tersendiri, artinya media yang cocok untuk suatu materi belum tentu cocok diterapkan pada materi lainnya. Oleh sebab itu kreativitas dan keuletan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif, sangat berperan untuk mengurangi ke jenuhan siswa dalam menerima pelajaran. Video animasi 3D untuk anak sekolah dasar akan berperan penting dalam menentukan hasil belajar anak, video animasi 3D merupakan sebuah gambar gerak dari beberapa objek yang disusun secara sistematis, kelebihan video animasi 3D diantaranya adalah gabungan dari audio, visual, teks, ukuran, volume, panjang dan lebar, maka penggunaannya dapat disesuaikan dengan kondisi dan situasi peserta didik (Mauliana et al 2022: 4). Dengan hal ini dapat dibuktikan pada pelaksanaan Siklus I, pada pelaksanaan guru memulai dengan menyusun dan mempersiapkan RPP sesuai dengan kebutuhan materi dan siswa, selanjutnya guru memilih video animasi 3D yang sesuai dengan materi, kemudian guru melaksanakan penggunaan media video pembelajaran animasi 3D. Pada Siklus I ini dapat di lihat bahwa media video pembelajaran animasi 3D sangat dibutuhkan, dapat dilihat dari nilai rata rata keseluruhan hasil belajar siswa mencapai persentase 87,7% dengan kategori sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai sangat baik berjumlah 11 orang dengan persentase 61,11%, dan terdapat 7 orang siswa dengan persentase 38,88%, peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada bagian lampiran. Pada siklus I ini tidak terdapat siswa yang mendapat nilai cukup, kurang bahkan kurang sekali. Penelitian ini tidak berbeda jauh dengan beberapa penelitian yang lain dengan sama-sama menggunakan media video pembelajaran, penelitian ini berpotensi memberikan hasil yang lebih maksimal dan unggul karena persiapan matang yang telah dilakukan sebelumnya. Persiapan tersebut mencakup lembar observasi yang telah dianalisis secara cermat, serta kolaborasi dengan guru mitra yang profesional dan kooperatif. Dengan persiapan yang solid ini, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan hanya dalam satu siklus.

Penggunaan media video pembelajaran animasi 3D dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, selain itu penggunaan media pembelajaran ini juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sehingga dapat memberikan hasil belajar yang maksimal, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Supriyani et al 2021: 2).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif PAI siswa kelas SDS IT Nurul Karomah pada kondisi pra-siklus masih berada dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata 69,16, di bawah KKM 75, serta ketuntasan klasikal sebesar 44,44%. Setelah diterapkan media video pembelajaran animasi 3D yang dikombinasikan dengan teknik paused explanation dan ice breaking interaktif pada materi Kisah Hijrah Rasulullah SAW ke Yastrib (Madinah), hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270

rata menjadi 87,70 dalam kategori sangat baik dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran animasi 3D terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena mampu memvisualisasikan materi sejarah PAI yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sekaligus meningkatkan motivasi, daya ingat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.

Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sa'diyah, M. S., Khoerunnisa, N. I., & Pauziah, N. (2023). Kendala-kendala dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 1(1), 15–22.

Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media video pembelajaran. Jurnal Sosial Humaniora, 12(1), 54–70.

Ananta, P. S., & Sutopo. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D pada materi operasional pembubutan. Jurnal Pendidikan Kejuruan Teknik Mesin, 10(1), 9–16.

Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan video pembelajaran animasi 3D berbasis software Blender pada materi medan magnet. Southeast Asian Journal of Islamic Education, 3(1), 41–57.

Carolina, Y. D. (2022). Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa digital native. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(1), 10–16.

Daniati, N. T. (2020). Video referensi sebagai solusi pembelajaran animasi 3D di tengah pandemi COVID-19. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 5(1), 25–32.

Dimyati, & Mudjiono. (2009). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.

Eliza, R., Hovipah, S., Nurazizah, S. T., Nabila, I. S., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan video animasi 3D tentang kedisiplinan siswa di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1311–1321.

Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2010). Strategi belajar mengajar. PT Refika Aditama.

Ferry, F., Yulianto, A., & Hadi, S. (2019). Efektivitas media animasi 3D dalam pembelajaran visualisasi konsep. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(2), 112–120.

Ismunandar, R. S., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Studi terhadap media pembelajaran 3D SketchUp dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 6(2), 1–6.

Luthfiyah, M. F. (2017). Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas dan studi kasus. CV Pratama.

Mahajan, M., & Singh, M. K. (2017). Importance and benefits of learning outcomes. IOSR Journal of Humanities and Social Science, 22(3), 65–67.

Mahmudi, A., Sulianto, J., & Listyarini, I. (2020). Hubungan perhatian orang tua terhadap hasil belajar kognitif siswa. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 3(1), 122–128.

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270
****

Muah, T. (2016). Penggunaan model pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas 9B semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang - Semarang. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(1), 41–53.

Mulyono, I. U. W., Susanto, A., Widyatmoko, K., & Ningrum, N. K. (2023). Digitalisasi pelayanan publik dan digital marketing produk Desa Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten. JNPMIK (Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer), 2(1), 25–33.

Ningsih, S., Ramdani, A., & Hadiprayitno, G. (2024). Perbedaan hasil belajar biologi peserta didik menggunakan media tiga dimensi (3D) berbasis Android dengan media video pembelajaran. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1120–1125.

Nurhaliza, S., Sya, M. F., & Nursyahida, S. F. (2024). Konsep dan filosofi perencanaan pembelajaran. Karimah Tauhid, 3(5), 5467–5474.

Nurhasanah, & Sobandi. (2016). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 125–134.

O'Collins, G., & Farrugia, M. (2003). Catholicism: The story of Catholic Christianity. Oxford University Press.

Purnomo, B. H. (2011). Metode dan teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Jurnal Pengembangan Pendidikan, 8(2), 251–256.

Putra, A. D., Rahmanto, Y., Najib, M., Satria, D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 4(1), 129–134.

Putri, W. D., & Fitria, N. (2021). Pengaruh video pembelajaran cerita dan lagu terhadap kemampuan berbicara anak. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2(2), 102–109.

Rahman, A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 11(3), 295–305.

Rachmayani, A. N. (2015). Penelitian tindakan kelas. Penerbit Edukasi.

Septian, A., Inayah, S., & Maghfur, A. (2020). Analisis kesulitan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran PAI. Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 8–16.

Siswanto, & Izza, N. (2018). Evaluasi hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran agama Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 4(1), 75–84.

Slam, Z. (2021). Metode penelitian tindakan kelas dilengkapi panduan praktis. Penerbit Edukasi.

Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode bimbingan individual. Jurnal Education and Development, 8(2), 468–473.

Sukiman. (2012). Pengembangan media pembelajaran. Pustaka Insan Madani.

Supardi, S., Sulianto, J., & Listyarini, I. (2011). Pengaruh lingkungan sekolah dan motivasi terhadap hasil belajar. Jurnal Ilmu Pendidikan, 17(4), 280–288.

Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD dengan media video animasi pembelajaran. MIMBAR PGSD Undiksha, 9(3), 523–533.

P-ISSN: 2615-4560
E-ISSN: 2620-5270
****

Tohirin. (2011). Psikologi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Rajawali Pers.

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Identifikasi kendala dan gejala rendahnya hasil belajar siswa pada sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1), 1–10.

Widyantri, A. (2019). Pengaruh strategi belajar kognitif, metakognitif dan sosial afektif terhadap hasil belajar IPA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia, 2(1), 20–28.

Yogi Fernando, Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.