



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis>.

Received: 31 Agustus 2024, Revised: 9 September 2024, Publish: 17 September 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Thaharoh di SMP Negeri 40 Medan

Dela Puspita<sup>1\*</sup>, Juli Maini Sitepu<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia, [pdela313@gmail.com](mailto:pdela313@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia, [julimaini@umsu.ac.id](mailto:julimaini@umsu.ac.id)

\*Corresponding Author: [pdela313@gmail.com](mailto:pdela313@gmail.com)

**Abstract:** : This research aims to examine the effect of using animation media in learning on student learning outcomes in thaharah material in class VII SMP Negeri 40 Medan. Using quantitative methods with an experimental approach, this research involved 33 students who were tested through pretest and posttest to measure changes in learning outcomes. Data collection techniques include observation, tests, and documentation, which are analyzed descriptively and inferentially. The research results showed a significant increase in students' average scores from 60.84% before using animation media to 85.69% after, as well as an increase in learning completeness from 0% to 100%. Observations also indicated an increase in student concentration and participation during learning. In conclusion, the application of animation media is effective in improving learning outcomes and student learning completion in thaharah material at SMP Negeri 40 Medan.

**Keywords:** *Animation, Learning, Thaharah*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi thaharah di kelas VII SMP Negeri 40 Medan. Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, penelitian ini melibatkan 33 siswa yang diuji melalui pretest dan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata siswa dari 60,84% sebelum menggunakan media animasi menjadi 85,69% setelahnya, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 0% menjadi 100%. Observasi juga mengindikasikan peningkatan konsentrasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Kesimpulannya, penerapan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa pada materi thaharah di SMP Negeri 40 Medan.

**Kata Kunci:** Animasi, Pembelajaran, Thaharah

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk kemajuan suatu negara, khususnya untuk membentuk karakter bangsa yang akan datang. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia yang handal, kompeten, dan inovatif (Pasaribu & Pratama, 2022). Terbentuknya manusia yang cerdas, bermoral, dan kompeten serta mampu menghadapi berbagai permasalahan di masa depan sangat bergantung pada pendidikan. Generasi yang cerdas, terampil, dan memiliki kemampuan yang berkembang di masyarakat merupakan produk dari pendidikan yang bermutu. Sejumlah variabel, termasuk kurikulum, pengajar, sarana dan prasarana, serta administrasi pendidikan, memengaruhi keberhasilan pendidikan. Guru merupakan pelaksana kurikulum yang menjadi pedoman utama. Prasarana, sarana, dan paradigma pembelajaran sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari keefektifan guru dalam menggunakan model pembelajaran (Sitepu, 2016).

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran selama proses pengajaran, penting untuk memiliki beberapa sumber daya, strategi, dan taktik yang bermanfaat. Ini menjamin bahwa murid memahami dan berpartisipasi penuh di kelas. Mengingat bahwa baik instruktur maupun murid memengaruhi dan berkontribusi pada hasil pembelajaran, hubungan yang mereka bangun sangatlah penting. Proses dan hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kapasitas guru untuk memberikan informasi instruksional. Seorang pendidik harus dapat menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai berdasarkan kondisi di lapangan dan memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang isi kursus. (Luthfi & Wiza, 2022).

Dalam bahasa Arab, ada dua frasa untuk "menguji kecerdasan atau pengetahuan" yang umum digunakan dalam ayat-ayat Al-Qur'an: Ta'allama dan Darasa. Ayat 78 dari Surah An-Nahl menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan jahiliyah dan dikeluarkan dari rahim oleh Allah. Kemudian, agar manusia dapat bersyukur, Allah menganugerahkan kepada mereka indera pendengaran, penglihatan, dan hati. Ayat ini menyoroti tugas kita untuk menyembah Allah dan mengajarkan kita pentingnya bersyukur atas nikmat-Nya. (Faizah, 2017).

Nomor 12 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha yang bertujuan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi unsur rohani, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan, sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia. Seiring dengan kemajuan teknologi, peserta didik kini lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain game daripada membaca materi pelajaran. Untuk menyiasatinya, pendidik perlu memiliki daya cipta dan inovasi dalam menyampaikan kurikulum, salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Sitepu & Salsabila (2023) terdapat materi pembelajaran dapat disajikan menggunakan berbagai media, seperti bagan, audiovisual, media audio, kartu catatan, gambar, animasi, dan media elektronik. Selain itu, materi pembelajaran dapat disajikan menggunakan berbagai media tergantung pada kebutuhan konten yang akan diajarkan. Guru dapat merasakan bahwa penggunaan materi pembelajaran animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sains peserta didik dari yang rendah menjadi tinggi. Hal ini dikarenakan bahan ajar dapat dilihat dan didengar dengan jelas oleh peserta didik. Penggunaan media animasi dalam pendidikan sains memiliki keuntungan bagi pengajar dan peserta didik. Pengajar dapat menarik perhatian peserta didik dan tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menyampaikan materi, sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Guru harus mampu menjelaskan isi pelajaran secara menyeluruh sambil memanfaatkan media animasi agar tidak terjadi kebingungan pada siswa.

Istilah "animasi" menyiratkan "membuat sesuatu tampak hidup dan bergerak." Dari sinilah kata animasi berasal. Animasi adalah film yang terdiri dari gambar diam yang telah

diubah untuk menciptakan gerakan dan narasi. Konten multimedia yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan musik dikenal sebagai animasi. Model simulasi berbasis komputer sering menggunakan media animasi ini. Versi MPBM adalah MPBM yang didukung oleh media animasi, yang menggabungkan media animasi ke dalam proses pembelajaran. (Khomaidah & Harjono, 2019). Kartun dan musik yang digunakan dalam animasi dapat berfungsi sebagai alat pengajaran dan sarana untuk menyebarkan ajaran Islam kepada khalayak yang lebih muda (Pasaribu & Damayanti, 2023).

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Secara sederhana, pendidikan merupakan usaha manusia. Keterlibatan pengajar, peserta didik, bidang studi, kurikulum, strategi, teknik mengajar yang efektif, dan penggunaan media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memaksimalkan potensi belajarnya merupakan beberapa faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran. Lebih jauh, variabel-variabel tersebut juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar dan ketekunan yang luar biasa (Buchari, 2018).

Kurikulum Kementerian Pendidikan telah digabung ke dalam SMP Negeri 40 Medan sebagai lembaga formal. Pendekatan animasi berupaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sebagai sarana yang berguna untuk membiasakan mereka dengan materi pelajaran dengan tepat. Membuat pilihan yang tepat tentang taktik dan pendekatan pembelajaran sangat penting untuk pencapaian pembelajaran. Sementara instruksi yang kurang menarik dapat menyebabkan pencapaian pendidikan yang rendah dan kurangnya minat dalam belajar, instruksi yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar. Untuk memfasilitasi pembelajaran yang menarik, pendidik harus memilih pedagogi, konteks, dan pendekatan yang melengkapi konten yang dipandu.

Dengan menerapkan taktik, pendekatan, dan teknik pengajaran yang tepat, keberhasilan belajar siswa akan meningkat seiring dengan peluang yang ada. Untuk menyelenggarakan pengajaran dengan sukses, memenuhi beragam kebutuhan setiap siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang keberagaman siswa di kelasnya. Siswa sering menghadapi tantangan saat menerapkan thaharah dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari masalah lingkungan dan alasan lainnya. Kesulitan mungkin lebih berat bagi siswa yang baru masuk SMP Negeri 40 Medan dan belum pernah mengalami thaharah.

SMP Negeri 40 Medan merupakan sekolah dengan kode pos 20124 yang terletak di Jln. Klambir Lima Gg. Samirujuk Kelurahan Tanjung Gusta, Sumatera Utara, Kecamatan Medan Helvetia. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk meneliti secara langsung “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Thaharah di SMP Negeri 40 Medan” guna mengetahui bagaimana penerapan thaharah pada materi thaharah di SMP Negeri 40 Medan.

## **METODE**

Metodologi kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada perspektif positivistik dan memanfaatkan fakta-fakta konkret. Untuk menguji teori dan mencapai kesimpulan, data penelitian dikumpulkan dalam bentuk numerik dan diperiksa menggunakan metode statistik. Fokus utama penelitian ini adalah pada bagaimana data disajikan secara numerik. Sebagai teknik ilmiah, statistik digunakan untuk mengumpulkan, mengatur, menampilkan, dan mengevaluasi data secara kuantitatif. Hal ini meningkatkan akurasi pengujian hipotesis dan pengambilan kesimpulan. Alih-alih menjadi bagian dari gambar itu sendiri, keterangan gambar disediakan sebagai bagian dari judul gambar. Bagian ini menjelaskan metodologi penelitian (Prajitno, 2013).

Penelitian ini merupakan contoh proyek penelitian kuantitatif berbasis quasi eksperimen. Tujuan dari quasi eksperimen adalah mencari tahu hubungan antar variabel yang melibatkan

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam eksperimen, variabel independen dikelola dan disesuaikan untuk melihat bagaimana variabel tersebut memengaruhi variabel dependen (Setyanto, 2013). Dimana dalam melakukan eksperimen ini dilakukan secara langsung ke murid kelas VII di SMP Negeri 40 Medan.

Observasi merupakan metode pengumpulan data pertama yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan fakta, informasi, atau pengetahuan yang lebih mendalam tentang suatu hal, kejadian, atau situasi melalui proses observasi yang metodis dan terorganisasi. Ketika seseorang mengamati sesuatu, mereka menyaksikannya secara langsung atau mendokumentasikan perilaku, pola, atau sifat yang mereka lihat. Dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, observasi memiliki kualitas yang unik karena dilakukan dengan melihat langsung ke lapangan untuk menemukan unsur-unsur pekerjaan, yang kemudian dikonfirmasi oleh analisis pekerjaan yang dilakukan melalui wawancara (Hasanah, 2017). Observasi partisipatif merupakan jenis yang digunakan di sini, di mana peneliti dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pengajaran agama Islam kepada siswa yang mempelajari teks Thaharah di SMP Negeri 40 Medan.

Metode lain untuk mengumpulkan data adalah pengujian. Tes adalah alat atau teknik yang digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, bakat, atau kualitas seseorang atau suatu kelompok. Tujuan ujian adalah untuk mengumpulkan data penting tentang keterampilan atau sifat tertentu yang dimiliki peserta ujian. Ujian dapat berupa ujian tertulis, lisan, praktik, atau campuran dari beberapa format penilaian. Tes memiliki arti "alat atau prosedur untuk menemukan atau mengukur sesuatu dengan cara tertentu dan sesuai dengan aturan yang ditetapkan." (Pratama & Hermawan, 2016).

Sebanyak tujuh belas siswa laki-laki dan enam belas siswa perempuan kelas tujuh mengikuti ujian tersebut. Tujuan dari ujian tersebut adalah untuk mengumpulkan data pada tiga area yang berbeda: 1) hasil belajar materi Thaharah sebelum menggunakan media animasi, 2) hasil belajar materi Thaharah setelah menggunakan media animasi, dan 3) dampak penggunaan media animasi di SMP Negeri 40 Medan.

Dokumentasi merupakan tambahan. Tindakan menghasilkan, menyimpan, dan menyajikan informasi dalam bentuk tekstual, grafis, atau multimedia disebut sebagai dokumentasi. Catatan, petunjuk, manual, panduan, dan publikasi lain yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi yang relevan atau penting semuanya termasuk di dalamnya. Dalam berbagai situasi, termasuk bisnis, teknologi informasi, pendidikan, penelitian, dan bidang hukum, dokumentasi sering digunakan. Hal ini dipertegas dengan pendapat Sugiyono (2018:476) Proses pengumpulan pengetahuan dan data melalui dokumentasi mencakup penggunaan buku, arsip, catatan tertulis, makalah, foto, dan materi lainnya. Materi ini sering digunakan untuk membantu proyek penelitian dan memberikan laporan. (Nilamsari, 2014).

Teknik statistik digunakan dalam analisis data penelitian ini. Untuk mengumpulkan data penelitian ini, digunakan tes, dokumentasi, dan observasi. Proyek penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023–2024 di SMP Negeri 40 Medan. Sebanyak 33 siswa kelas tujuh dipekerjakan dalam penelitian ini. Sampel dipilih melalui purposive sampling. Dengan purposive sampling, responden dipilih sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bukan dipilih secara parsial, acak, atau berdasarkan lokasi geografis. (Septiani, 2020). Dengan demikian penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas VII SMP Negeri 40 Medan yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis variabel: variabel dependen dan independen. Variabel dependen penelitian (Y) adalah tujuan pembelajaran konten Thaharah, sedangkan variabel independen (X) adalah media animasi. Sepuluh pertanyaan pilihan ganda dan lima esai merupakan bagian dari tes hasil pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menggunakan jurnal atau lembar observasi untuk mendokumentasikan tindakan siswa kelas tujuh selama pembelajaran.

Data penelitian berasal dari hasil pre-test dan post-test yang terkumpul, yang kemudian dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan inferensial:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Nilai statistik ditentukan, nilai rata-rata siswa dihitung, hasil pembelajaran dikategorikan, dan nilai kelulusan ditentukan, di antara fase-fase lain dalam proses analisis. Tabel di bawah ini memberikan deskripsi kategori pembelajaran.

**Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Siswa**

Interval Nilai	Kategori
0-54	Sangat Rendah
55-64	Rendah
65-74	Sedang
75-84	Tinggi
84-100	Sangat Tinggi

Siswa Kelas VII di Sekolah VII SMP Negeri 40 Medan harus memperoleh nilai minimal 75 dari 100 poin agar dapat lulus. Siswa dianggap lulus dalam proses pembelajaran jika memperoleh nilai minimal 75. Karena belum mencapai jenjang pembelajaran yang ditetapkan, siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 dianggap tidak lulus.

2. Analisis Data Statistik Iferensial

Penelitian ini membandingkan rata-rata data berpasangan menggunakan uji-T (pretest-posttest) untuk menguji hipotesis. Tujuan pengujian ini adalah untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan media animasi untuk menilai perubahan. Uji-t menilai perbedaan berikut antara sebelum dan sesudah:

- a. Hipotesis Nol (Ho):  $\mu_1 = \mu_2$  menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang nyata dalam hasil belajar sebelum dan sesudah paparan media animasi.
- b. Hipotesis Alternatif (Ha): Hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media animasi berbeda secara signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh notasi  $\mu_1 > \epsilon_2$ .

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

	Laki-Laki		Perempuan	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	50	82	62	86
2	55	85	65	87
3	65	93	67	85
4	47	78	79	83
5	56	84	77	88
6	68	90	67	87
7	71	94	54	81
8	43	82	57	79
9	63	87	63	86
10	78	94	64	88
11	75	92	56	88
12	54	84	58	82
13	43	79	53	87
14	44	76	65	89
15	67	87	66	87
16	62	89	65	89

---

17	49	80
----	----	----

---

Penggunaan media animasi di kelas VII SMP Negeri 40 Medan dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test siswa. Sebelum penggunaan media animasi, dilakukan pre-test pemahaman materi Thaharah oleh siswa. Sementara itu, dilakukan pula post-test untuk mengetahui efektivitas penggunaan strategi tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan perangkat lunak visual tersebut, nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran agama Islam meningkat. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 40 Medan sebelum penggunaan media animasi adalah 60,84%.

**Tabel 2. Hasil Presentase Kategori Hasil Belajar Pretest**

Interval	Kategori Hasil Belajar	Pretest
0-59	Rendah	39,39%
60-79	Sedang	60,61%
80-100	Tinggi	0%

Namun nilai rata-rata meningkat menjadi 85,69% setelah program visual diterapkan. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh peningkatan ini. Seperti yang terlihat pada Tabel 3 di bawah ini, penggabungan program visual dalam konten Thaharah juga dapat meningkatkan proporsi kategori hasil belajar siswa:

**Tabel 3. Hasil Presentase Kategori Hasil Belajar Postest**

Interval	Kategori Hasil Belajar	Postest
0-59	Rendah	0%
60-79	Sedang	12,12%
80-100	Tinggi	87,88%

Gambaran umum modifikasi yang dilakukan pada kategori capaian pembelajaran siswa setelah pemasangan program visual pada materi Thaharah ditunjukkan dalam tabel. Dengan proporsi 39,39% dalam interval nilai 0-59, mayoritas siswa masuk ke dalam kelompok capaian pembelajaran rendah sebelum program diterapkan. Di sisi lain, terdapat peningkatan yang nyata dalam capaian pembelajaran siswa setelah penerapan program visual. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai selama periode tersebut, atau persentase siswa dalam kelompok capaian pembelajaran rendah menurun tajam menjadi 0%. Sebaliknya, dari 60,61% menjadi 12,12%, proporsi siswa dalam kelompok capaian pembelajaran sedang (60-79) menurun. Perbedaan yang paling nyata adalah pergeseran dalam kategori capaian pembelajaran tinggi (80-100), di mana tidak ada siswa sebelum program visual meningkatkan jumlah siswa menjadi 87,88%. Dengan mayoritas siswa mampu mencapai kategori hasil belajar yang lebih tinggi setelah program diperkenalkan, ini menunjukkan bagaimana penerapan program visual secara efektif merangsang peningkatan hasil belajar siswa pada konten Thaharah.

**Tabel 4. Hasil Ketuntasan Siswa Pretest**

Skor	Kategori	Pretest
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	100%
$76 \leq x \leq 100$	Tuntas	0%

Ketuntasan belajar, menurut H. Kara (2014), merupakan ukuran seberapa baik siswa telah belajar dari tugas dan penilaian yang diberikan. Program visual dalam materi Thaharah memiliki kemampuan untuk meningkatkan proporsi siswa yang memenuhi atau melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam konteks penelitian ini. Tabel 5 di bawah ini mencantumkan kategori hasil belajar siswa yang diamati.

**Tabel 5. Hasil Ketuntasan Siswa Posttest**

Skor	Kategori	Posttest
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	0%
$76 \leq x \leq 100$	Tuntas	100%

Setelah program visual pada materi Thaharah diterapkan, tabel tersebut menunjukkan perubahan kategori hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest. Sebelumnya, semua siswa digolongkan sebagai "Tidak Tuntas" karena semua siswa memiliki nilai pretest kurang dari 75. Namun, sebagian besar siswa mampu memenuhi atau melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah program visual diterapkan, terbukti dari penurunan tajam persentase siswa dalam kategori "Tidak Tuntas" yang berakhir pada angka nol persen pada posttest. Namun, setelah program visual diterapkan, persentase siswa dalam kategori "Tuntas" melonjak hingga 100% pada posttest, meskipun tidak ada siswa yang memperoleh nilai "Tuntas" (76 hingga 100) pada pretest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak visual meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi thaharah di kelas Agama Islam dan meningkatkan derajat ketuntasan belajar mereka. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Juli Maini Sitepu *et al* (2022) menyatakan bahwa konten video animasi memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan membantu mereka mengaplikasikannya dalam situasi dunia nyata, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Media Pembelajaran Buku Saku Kartun Islami untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Anak.

Uji sampel berpasangan, yang mencakup dua sampel "Sebelum" dan "Sesudah", dilakukan untuk membandingkan dua sampel rata-rata dari populasi yang sama. Temuan uji, yang memiliki nilai  $t$  -19,999 dan nilai  $p$  0,000, di bawah tingkat signifikansi 0,05, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua sampel. Kami menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), yang menyatakan bahwa hasil belajar rata-rata sama sebelum dan sesudah program visual diterapkan. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ), yang menyatakan bahwa penerapan program visual menghasilkan fluktuasi rata-rata hasil belajar pra-tes dan pasca-tes, diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat sebagai hasil dari penerapan program visual dalam konten Thaharah.

Penilaian observasi menunjukkan bahwa konten thaharah sangat dipengaruhi oleh penerapan program visual. Sebelum program visual diperkenalkan, lima belas siswa diamati terlibat dalam aktivitas lain, kurang responsif selama kelas, atau tidak sepenuhnya memperhatikan apa yang mereka pelajari. Namun, setelah program visual diterapkan, hanya tujuh siswa yang terus terlibat dalam hal lain saat mereka belajar. Siswa juga menunjukkan rasa percaya diri dan kelincahan, yang konsisten dengan hasil studi Lestari (2018) bahwa alat bantu visual dapat meningkatkan rentang perhatian siswa. Temuan observasi ini juga didukung oleh analisis statistik deskriptif dan inferensial, yang menunjukkan bahwa program visual memengaruhi nilainya secara signifikan. Meskipun demikian, studi ini memiliki keterbatasan karena hanya meneliti bagaimana program visual memengaruhi hasil belajar; penelitian lebih lanjut diperlukan untuk sepenuhnya memahami dampak faktor lain, seperti kemampuan dan sikap.

## KESIMPULAN

Hasil belajar siswa berhasil ditingkatkan di kelas VII SMP Negeri 40 Medan melalui penggunaan media animasi. Sebelum penerapan, skor pembelajaran rata-rata rendah (60,84%), tetapi meningkat secara signifikan (85,69%) setelah itu. Selain itu, program visual meningkatkan sebagian besar hasil belajar siswa dari rendah menjadi sedang atau tinggi. Selain itu, ada peningkatan yang signifikan dalam persentase siswa yang menyelesaikan kursus mereka, dari 100% menjadi tidak sama sekali. Perbedaan yang cukup signifikan antara pretest dan posttest dalam penggunaan program visual ditunjukkan oleh analisis statistik. Selain itu,

pengamatan mengungkapkan peningkatan keterlibatan dan fokus siswa. Singkatnya, pengenalan program visual di kelas VII SMP Negeri 40 Medan secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan tingkat penyelesaian belajar siswa.

## REFERENSI

- Astuti, Wiji, W., Sukadir, F., & Partono. (2012). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Kelas Viii Smp Pgri 16 Brangsong Kabupaten Kendal. *Journal Of Economic Education Analysis Journal*, 1(2), 1–6.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106–124.
- Chasanah, U. (2017). Urgensi Pendidikan Hadis Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini *Jurnal Living Hadis*, 2(1), 83–115.
- Faizah, Si. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–182.
- Keswara, I. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Tahfidzul Qur'an (Menghafal Al Qur'an) Di Pondok Pesantren Al Husain Magelang. *Jurnal Hanata Widya*, 6(2), 62–73.
- Luthfi, A., & Wiza, R. (2022). Implementasi Metode Talqin Dalam Program Tahfidz Alquran Di Sekolah Menengah Pertama 31 Padang. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 609–620.
- Pasaribu, M., & Damayanti, E. (2023). Model Pelayanan Islami di Taska Kasih Khadeeja Bandar Bukit Raja Selangor Malaysia. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 139-148.
- Pasaribu, M., & Pratama, I. A. (2022). Upaya Meningkatkan Kualitas Minat Belajar Siswa Di Smpn 3 Tanjung Medan. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 1(01), 22-26.
- Sitepu, J. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Ginting, N. (2022). Media Pembelajaran Islamic Cartoon Pocket Book untuk Meningkatkan Perilaku Santun Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6137-6148.
- Sitepu, J. M., & Salsabila, U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Persiapan Negeri 4 Medan. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 3(3), 1097-1104.
- Sultansyah, P. (2022). Urgensi Penerapan Metode Talqin Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Quran Di Pondok Tahfiz Rba Asy-Syifa Curup. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), 239–248.
- Tedja, R. F. (2017). Efektivitas Teknik Bimbingan Literasi Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 5(3), 311–328.
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394.