

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PADA MAPEL PAI
KELAS VIII SMPN 3 PURWOKERTO**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
(S.Pd)**

**Oleh:
NISA ANINDIA NINGRUM
NIM. 214110402058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Nisa Anindia Ningrum

NIM : 214110402058

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Agama Islam

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Pada Mapel PAI Kelas VIII SMPN 3 Purwokerto” yang tertulis dalam form pengajuan judul ini adalah benar-benar hasil pikiran/kerja akademik saya bukan hasil plagiat atas karya orang lain, dan saya bersedia menerima sanksi apabila ternyata pernyataan ini terbukti tidak benar.

Purwokerto, 28 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Nisa Anindia Ningrum
NIM.214110402058

HASIL LOLOS CEK PLAGIASI

PAI_Nisa			
ORIGINALITY REPORT			
21 %	20 %	8 %	8 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source		12 %
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper		1 %
3	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper		1 %
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1 %
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		<1 %
6	www.journal.moripublishing.com Internet Source		<1 %
7	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source		<1 %
8	id.scribd.com Internet Source		<1 %
9	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper		<1 %
10	eprints.unram.ac.id Internet Source		<1 %
11	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper		<1 %
12	zombiedoc.com Internet Source		<1 %
13	digilib.uinsa.ac.id Internet Source		<1 %
14	eprints.unpak.ac.id Internet Source		<1 %
15	repository.upi.edu Internet Source		<1 %
16	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source		<1 %
17	repository.uin-suka.ac.id Internet Source		<1 %



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ANIMASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PADA MAPEL PAI KELAS VIII SMPN 3 PURWOKERTO

Yang disusun oleh Nisa Anindia Ningrum (NIM. 214110402058) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah diujikan pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

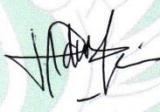
Purwokerto, 18 Juni 2025

Disetujui oleh :

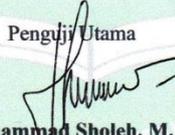
Penguji I/Ketua Sidang/Dosen
pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang


Aziz Kurniawan, M.Pd.
NIP. 19911001 201903 1013


Irma Dwi Tantri, M.Pd.
NIP. 19920326 201903 2 023

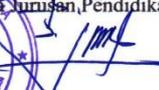
Penguji Utama


Dr. Muhammad Sholeh, M.Pd. I.
NIP. 19841201 2015031 003

Diketahui oleh:

Plh. Ketua Jurusan, Pendidikan Islam




Nasyi Mulyani M.Pd.I
19901125201932020

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi Sde. Nisa Anindia Ningrum
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Islam
UIN Prof. K.H. Saefuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, araha, dan koreksi, maka melalui surat ini saya menyampaikan bahwa:

Nama : Nisa Anindia Ningrum
NIM : 214110402058
Jurusan : Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Pada Mapel PAI Kelas VIII SMPN 3 Purwokerto.

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb
Purwokerto,

Pembimbing, 28 Juni 2025


Aziz Kurniawan, M.Pd
NIP.19911001 201903 1013

Verifikasi oleh Ketua Jurusan:

No	Persyaratan	Ceklist Keterpenuhihan	
		Memenuhi	Belum Memenuhi
1.	Hasil cek plagiarisme maks, 25% yang dikeluarkan oleh jurusan	✓	
2.	Referensi asing minimal 20%	✓	

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
MEDIA ANIMASI UPAYA PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PADA
MAPEL PAI KELAS VIII SMPN 3 PURWOKWETO**

**NISA ANINDIA NINGRUM
NIM. 214110402058**

Abstrak: Penelitian ini dilakukan karena rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis PAI kelas VIII SMPN 3 Purwokerto. Peneliti memilih model *problem based learning* berbantuan media animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis PAI peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana implementasi dan apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Populasi penelitian ini seluruh kelas VIII yang berjumlah 288 peserta didik, dengan sampel 35 peserta didik kelas VIII C, dan 35 peserta didik kelas VIII D. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil dari uji mann whitney terhadap post-test diperoleh nilai sig $0,000 > 0,05$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI.

Kata Kunci: Berpikir Kritis PAI, Media Animasi, *Problem Based Learning*

**THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED
BY ANIMATED MEDIA EFFORT TO IMPROVE CRITICAL THINKING
IN CLASS VIII PAI MAPEL SMPN 3 PURWOKERTO**

**NISA ANINDIA NINGRUM
214110402058**

Abstract: This reseach was conducted based one the low critical PAI thinking skill of class VIII at SMPN 3 Purwokerto. Reseachers chose problem based learning models with the helps of animated media to overcome students PAI. The aim of this research was to find out how it was implemenited and whether there was an influence of the problem based learning model with the help of the animated media on students PAI critical thinking abilities. The type of research used was quantitative research using eksperimental quasi methods. The population of this study was all class VIII, totaling 288 students, with sample 35 students in class VIII C, and 35 students in class VIII D. Data collection methods were carried out by observasation and test. Data analysis of the techniques used normality test mann whitney of $0,000 > 0,05$, then H_1 accepted. So it could be conckuded that there was an influence between the models problem based learning with the help of animatide media on PAI critical thinking skills.

Keyword: Animated Media, PAI Critical Thinking, Problem Based Learning

MOTTO

*“Prosesnya mungkin ga mudah, tapi endingnya bikin ga berhenti bilang
Alhamdulillah”¹*

-Nisa Anindia Ningrum



¹ Nisa Anindia Ningrum

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan mengharapkan ridha dari Allah SWT, dalam skripsi ini penulis mempersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku, Bapak Andang Setiyo Pambudi dan Ibu Tuminah yang senantiasa mendo'akan dengan tulus dan memberikan dukungan lahir batin hingga saat ini

Kakak saya, Anah Sulistiawati S.Pd., Gr, kakak ipar Teguh Setiawan S.Pd., Gr, adikku Maulidia Puspita Ningrum yang telah memberikan motivasi dan dukungan Serta seluruh keluarga yang senantiasa mendo'akan dan membrikan semangat, dukungan hingga saat ini

Untuk diri sendiri terimakasih sudah berjuang hingga di titik ini



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil `alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayah-Nya, sehingga peneliti menyelesaikan skripsi “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Upaya Peningkatan Berpikir Kritis PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Purwokerto”. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan umatnya, semoga mendapatkan syafaat di yaumul akhir. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi dan apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI siswa. Selain itu, skripsi ini disusun guna untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar akademik S1 dibidang ilmu pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, FTIK UIN Prof. K. H Saifuddin Zuhri Purwokerto. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi banyak mengalami berbagai kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, dukungan dari berbagai pihak, serta berkah dari allah SWT. Sehingga kendala tersebut dapat dihadapi dengan sebaik mungkin. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A. selaku Wakil Dekan I FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag. selaku Wakil Dekan III FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. M. Misbah, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Prof. Hizbul Muflih M.Pd selaku Pembimbing Akademik kelas PAI F 2021 yang selalu membimbing, dan mengarahkan mahasiswa selama menempuh pendidikan.
7. Aziz Kurniawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membantu, mendorong dan membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Staff Administrasi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Ibu Yuli Antoro S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Purwokerto yang telah memberikan akses seluas-luasnya dalam penelitian ini.
10. Bapak Dian S.Pd. M.Pd.I selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 3 Purwokerto yang telah membantu dan bekerja sama dalam proses penelitian skripsi dan memberikan motivasi dan dukungan.
11. Seluruh siswa SMP Negeri 3 Purwokerto siswa kelas VIII C dan VIII D
12. Kedua orang tuaku tercinta bapak Andang Setiyo Pambudi dan Ibu Tuminah yang senantiasa memberikan selalu memberikan dukungan, memotivas, menyemangati, dan mendoakan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kakak, kakak ipar, dan adikku, Anah Suliatiawati S.Pd. Gr, Teguh Setiawan S.Pd Gr, dan Maulidia Puspita Ningrum yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
14. Alya sahabat rantau yang menemani penelitian, serta mendeangerkan keluh kesah peneliti dalam penelitian ini.
15. Teman-temanku melva, titi, nia, nurul, dan riska terimakasih sudah menjadi tempat pulang untuk berkeluh kesah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
16. Teman-teman seperjuangan, kelas PAI-F 2021 atas kebersamaannya dalam menuntu ilmu dan belajar bersama.
17. Teman-teman PPL II kelompok 18 MAN 1 Banyumas yang selalu menghibur peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masib memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, sangat diharapkan masukan, kritik dan saran dari pembaca agar skripsi ini bisa menjadi referensi untuk penyusunan skripsi selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca dan dapat menjadi referensi untuk membuat skripsi berikutnya.

Purwokerto, 28 Mei 2025
Penyusun,



Nisa Anindia Ningrum
NIM. 214110402058



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HASIL LOLOS CEK PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
NISA ANINDIA NINGRUM.....	vi
NISA ANINDIA NINGRUM.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasiaonal	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Sistematika Pembahasan	9
BAB II 10	LANDASAN TEORI
.....	10
A. Kerangka Teori	10
1. Model Problem Based Learning	10
2. Media Animasi.....	14
3. Berpikir Kritis	17
B. Penelitian Terkait.....	20
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25

	A. Jenis Penelitian	25
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
	C. Populasi dan Sampel.....	25
	D. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian.....	27
	E. Metode Pengumpulan Data	28
	F. Instrumen Penelitian	30
	G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	38
	A. Hasil Penelitian.....	38
	1. Analisis data implementasi model <i>problem based learning</i> dengan berbantuan media animasi.....	38
	2. Analisis data pengaruh model <i>problem based learning</i> dengan berbantuan media animasi	43
	B. Hasil Pembahasan.....	51
BAB V	PENUTUP	57
	A. Kesimpulan.....	57
	B. Keterbatasan Penelitian	58
	C. Saran	58
	DAFTAR PUSTAKA	I
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	VI
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	LXIII

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tahap Pembelajaran (<i>Sintaks</i>) Model <i>Problem Based Learning</i>	6
Tabel 3.1	Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Purwokerto	25
Tabel 3.2	Sampel penelitian kelas VIII SMP N 3 Purwokerto.....	26
Tabel 3.3	Lembar Observasi Model <i>Problem Based Learning</i>	28
Tabel 3.4	Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir PAI	29
Tabel 3.5	Validitas Instrument Pre-Test Kemampuan Berpikir Kritis PAI.....	32
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Instrument Post-Test Kemampuan Berpikir PAI	33
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas Instrument Pre-Test Kemampuan Berpikir PAI	35
Tabel 3.8	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Post-Test Kemampuan Berpikir Kritis PAI	35
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Proses Pembelajaran	40
Tabel 4.2	Hasil Observasi Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Animasi	41
Tabel 4.3	Data Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Control.....	44
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas	46
Tabel 4.6	Hasil Uji Mann Whitney	47
Tabel 4.7	Data Nilai Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Control ...	48
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Post-Test.....	49
Tabel 4.9	Uji Homogenitas.....	50
Tabel 5.10	Hasil Uji Mann Whitney	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Kemampuan Awal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Purwokerto	4
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian	22
Gambar 4.1	Pembelajaran dengan Media Animasi Kelas Eksperimen	54
Gambar 4.2	Pembelajaran dengan Model Konvensioanl Kelas Eksperimen Kontrol.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2	Kisi-Kisi Soal Dan Jawaban Post-Test.....	VII
Lampiran 3	Kisi-Kisi Soal Dan Jawaban Post-Test.....	XX
Lampiran 4	Seminar Proposal Skripsi	XLVIII
Lampiran 5	Surat Keterangan Komprehensif	XLIX
Lampiran 6	Sertifikat BTA PPI	L
Lampiran 7	Sertifikat UKBA.....	LI
Lampiran 8	Sertifikat KKN.....	LII
Lampiran 9	Sertifikat PPL	LIII
Lampiran 10	Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan.....	LIV
Lampiran 11	Permohonan Ijin Riset Individu.....	LV
Lampiran 12	Wakaf Buku.....	LVI
Lampiran 13	Blanko Bimbingan.....	LVII
Lampiran 14	Rekomendasi Munaqosyah.....	LIX
Lampiran 15	Dokumentasi.....	LX



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan siswa, khususnya dalam menghadapi tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini. Dalam konteks pendidikan di Indonesia. Menurut Undang-undang Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dirancang secara terencana dan disadari guna menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan peserta didik dengan berbagai keterampilan, seperti ketahanan mental, pengendalian diri, integritas akhlak, kebijaksanaan moral, serta kemampuan interpersonal yang bermanfaat dalam kehidupan.²

Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu salah satu pelajaran wajib yang diberikan di sekolah-sekolah. Tujuan utama dari pembelajaran PAI adalah membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, pada kenyataannya kemampuan berpikir kritis dalam pelajaran PAI masih rendah. Hal ini dapat dilihat kurangnya kemampuan siswa menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara efektif.

Pembelajaran PAI di sekolah menghadapi masalah terkait metode pembelajaran yang konvensional, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran PAI yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Peserta didik perlu mempersiapkan diri sejak dini dalam menghadapi dinamika dan tantangan perkembangan teknologi di masa yang akan datang, mengingat perubahan

² Ilham, Dodi. "Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8.3 (2019): 109-122.

zaman yang berlangsung secara cepat dan terus-menerus. Salah satu upaya strategis untuk mengembangkan potensi diri adalah dengan pendidikan.

Salah satu mapel yang dapat mempengaruhi berpikir kritis dalam pemecahan masalah ada di SMP Negeri 3 Purwokerto memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui pembelajaran yang berbasis masalah, siswa didorong untuk memahami dan menganalisis nilai-nilai agama. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, sehingga mereka mampu menghubungkan teori dengan praktik nyata.³ Dengan model PBL ini, siswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplor berbagai sudut pandang, dan merumuskan solusi yang kreatif.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa berpikir tingkat tinggi atau berpikir kritis. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *problem based learning* (PBL). Sesuai dengan tujuan pendidikan agama islam, salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik yaitu kemampuan berpikir kritis PAI.⁴ Model *problem based learning*, siswa akan dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Problem based learning (PBL) model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), menggunakan masalah-masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Dalam penerapan *problem based learning* (PBL), siswa diberikan masalah-masalah yang terkait dengan materi pembelajaran PAI, kemudian diminta untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah tersebut melalui proses berpikir secara kritis.⁵

³ Dewi Ayu Wisnu Wardani, "Problem Based Learning Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa" 4 (2023)

⁴ Gunarti Sukriyatun, Edin Mujahidin, and Hendri Tanjung, Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Inovasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP di Kota Bogor," n.d.

⁵ Deris Afriliato et al., "Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP N 1 Jujuhan Ilir Kabupaten Bungo Provinsi

PBL juga memiliki karakteristik atau ciri-ciri yaitu (a) berbasis masalah, (b) pembelajaran yang berpusat pada siswa, (c) pengembangan kemampuan berpikir kritis, (d) kolaborasi dan kerja tim, pembelajaran mandiri, (e) refleksi dan evaluasi.⁶

Melalui proses pemecahan masalah dalam pembelajaran PBL, siswa akan dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain menggunakan model PBL, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.⁷ Salah satu media animasi juga dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran lain seperti, IPA dan matematika. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model PBL berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PAI.

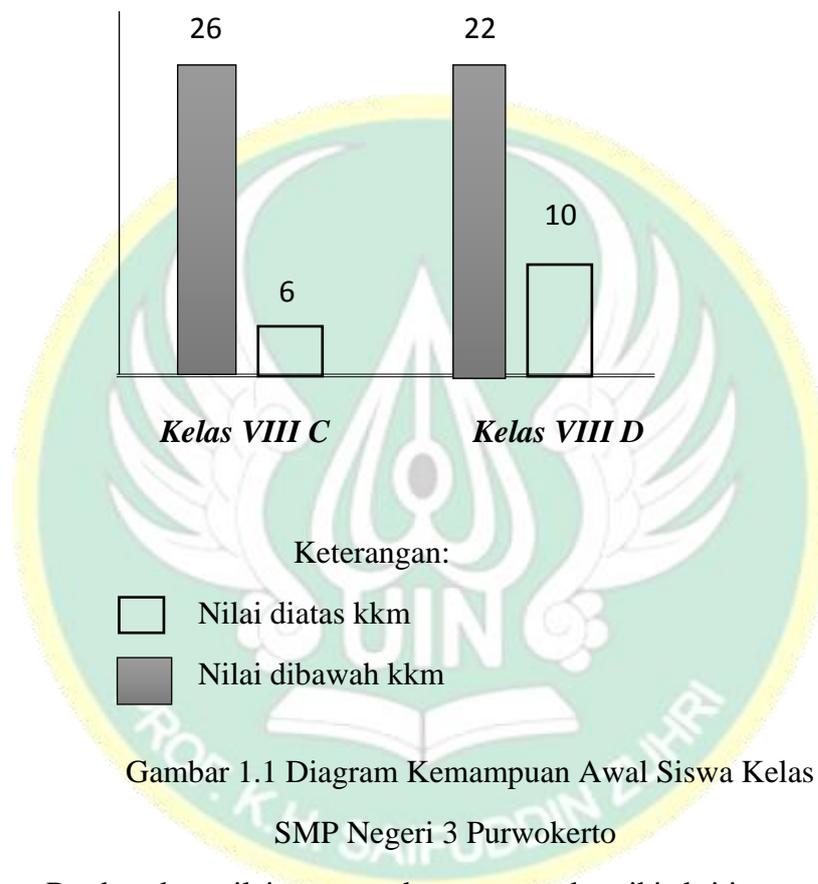
Kemampuan berpikir kritis PAI merupakan kemampuan berpikir dengan baik, dan merenungkan tentang proses berpikir. Terdapat beberapa factor mempengaruhi kemampuan berpikir kritis seseorang yaitu (a) kondisi fisik: kondisi fisik yang baik adalah penting untuk memenuhi kebutuhan fisik dasar, (b) motivasi: motivasi yang dimaksud adalah motivasi yang kuat untuk mendorong seseorang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, (c) kecemasan, kecemasan yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan berpikir kritis, (d) perkembangan intelektual, yaitu kemampuan mental dan perkembangan intelektual seseorang dapat berkembang dengan cepat. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di

Jambi, *Alfhris: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 2 (March 24, 2023): 198-218, <https://doi.org/10.59246/alfhris.v1i2.225>

⁶ Nur Fitriani Zainal, "Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (March 28, 2022): 3584-93, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>

⁷ Sonia Nurul Ayunda, Lufri Lufri, and Heffi Alberida, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 27, 2023): 5000-5015, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1232>.

salah satu sekolah yaitu SMP Negeri 3 Purwokerto pada tanggal 13 September 2024, yang melibatkan mewawancarai salah satu guru PAI kelas VIII yaitu bapak Dian S. P. I. M.Pd. I bahwa kemampuan berpikir kritis PAI siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan melihat diagram obsevasi awal tes sebagai berikut.



Berdasarkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis yang tergolong rendah. Nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar yang diharapkan dalam pemahaman soal dengan baik. Dengan rata-rata di kelas VIII C dengan rata-rata 53,38, sedangkan di kelas VIII D dengan rata-rata 60,38, diperlukan evaluasi terhadap metode pembelajaran yang diterapkan serta tingkat pemahaman materi. Upaya yang tepat, yaitu penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, penerapan model PBL di dalam kelas juga memerlukan dukungan media pembelajaran yang efektif agar proses pembelajaran yang tadinya siswa pasif menjadi aktif, agar proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media animasi. Media animasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui video atau gambar yang bergerak, sehingga cukup menarik dan efektif.⁸ Media animasi yang menarik dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk berpikir kritis.⁹

Dalam berbagai penelitian, PBL terbukti efektif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. PBL membantu siswa belajar dengan cara aktif, terutama dalam memahami konsep melalui pemecahan masalah nyata. Model ini memotivasi siswa untuk berpikir kritis, serta, meningkatkan ketrampilan analisis siswa.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Purwokerto, terutama dalam pembelajaran PAI melalui model PBL yang berbantuan media animasi, peneliti melihat ketertarikan dalam meningkatkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

B. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* (PBL) yaitu model pembelajaran yang dilandasi konstruktivisme, yakni model pembelajaran dimana siswa

⁸ Siska Ismawati and Dea Mustika, "Innovative: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education," n.d.

⁹ Rina Wijayanti and Melisa Waitaby, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 5, no. 1 (June 8, 2024): 135–43, <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5187>.

¹⁰ Naila Khalisa Putri Prasetio and Linda Astriani, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Satuan Waktu pada Siswa Kelas 3 SDN Benda Baru 03," 2024.

dituntut aktif dalam memecahkan suatu masalah.¹¹ Problem based learning merupakan model pembelajaran yang dimana dalam pembelajaran siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi dan dapat mengevaluasi hasil dari pemecahan masalah.¹² Sintaks atau tahapan model *problem based learning* dapat diterapkan sebagai berikut.¹³

Tabel 1.1 Tahap Pembelajaran (*Sintaks*)
Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah	Kegiatan Pembelajaran
Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menerangkan tujuan pembelajaran, mengajukan fenomena ataupun cerita untuk menimbulkan permasalahan memotivasi siswa ikut serta dalam pemecahan masalah
Tahap-2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru mendefinisikan serta mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendesak siswa untuk mengumpulkan data yang cocok, melakukan eksperimen, untuk menemukan uraian pemecahan permasalahan
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merancang serta mempersiapkan karya yang cocok seperti video, model pembelajaran serta membantu mereka untuk menyelesaikan tugas dengan temannya
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa melaksanakan refleksi ataupun penilaian terhadap penyelidikan mereka dalam proses yang mereka pakai

¹¹ Duhita Savira Wardani, "Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning Di Kelas V Sdn Babatan V/460 Surabaya" 03, No. 04 (2020).

¹² Aziz Kurniawan, "Peningkatan HOTS dan Reduksi Miskonsepsi Pembelajaran Fisika dengan Mengkomparasi Inquiry Learning dan Problem Solving: Studi Meta-Analisis," *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)* 5, no. 2 (November 30, 2021): 80–86, <https://doi.org/10.30599/jipfri.v5i2.1108>.

¹³ Dwi Utami Nurfadhillah Et Al., "Sintak Model Problem Based Learning Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru Di Sekolah Menengah Pertama" 1, No. 1 (2022).

2. Media Animasi

Media animasi merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁴ Media animasi adalah media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi sebuah video atau film. Media animasi yaitu media audio visual dengan menggabungkan gambaran animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi.¹⁵

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis secara mendalam, menghargai berbagai persepektif, dan membuat keputusan berdasarkan pemikiran rasional. Berpikir kritis adalah kemampuan yang penting untuk menghasilkan gagasan atau makna. Berpikir kritis yaitu kemampuan yang melibatkan proses kognitif dan mengajarkan siswa untuk berpikir reflektif terhadap permasalahan. Untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, ini melibatkan penggabungan pengetahuan sebelumnya serta kemampuan penalaran PAI.

Berpikir kritis melibatkan keahlian berpikir induktif seperti mengenali hubungan, menganalisis masalah yang bersifat terbuka, menentukan sebab akibat, membuat kesimpulan dan memperhitungkan data yang relevan. Berpikir kritis merupakan proses terorganisasi dalam memecahkan masalah yang melibatkan aktivitas mental yang mencakup kemampuan merumuskan masalah, memberikan argument.¹⁶

¹⁴ Diantika Widyahabsari, Kukuh Andri Aka, and Wahid Ibnu Zaman, "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang," n.d.

¹⁵ Dhida, Tasya Tsamara. "The Effect of Animation Video Learning Media on Social Emotional Development of Early Children: A Literature Review." *Early Childhood Education and Development Journal* 3.1 (2021): 47-58.

¹⁶ tutut Sinta Nuriyah, "Pengembangan LKPD Model Pbl (Problem Based Learning) Dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik," n.d.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di latar belakang masalah, maka peneliti mengambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana implementasi model *problem based learning* bantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis mapel PAI pada siswa kelas VIII?
2. Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* bantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis mapel PAI pada siswa kelas VIII?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian
 - a. Untuk mendefinisikan implementasi model *problem based learning* dengan berbantuan media animasi sebagai upaya peningkatan berpikir kritis mapel PAI pada siswa kelas VIII.
 - b. Untuk menguji pengaruh model *problem based learning* dengan bantuan media animasi sebagai upaya peningkatan berpikir kritis PAI mapel PAI pada siswa kelas VIII.
2. Manfaat penelitian
 - a. Manfaat Teoritis
 - 1) Hasil dari penelitian tersebut dapat dijadikan untuk referensi pada penelitian selanjutnya.
 - 2) Hasil dari penelitian tersebut dapat dijadikan gambaran media animasi sebagai pembelajaran PAI.
 - 3) Hasil dari penelitian tersebut diharapkan menjadi tolak ukur sebagai bahan penelitian lain.
 - b. Manfaat Praktisi
 - 1) Bagi guru, hasil dari penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur
 - 2) Bagi guru dalam memilih model atau media pembelajaran PAI yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan khusus.

- 3) Bagi siswa, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkannya kemampuan kritis PAI.
- 4) Bagi sekolah, penelitian tersebut memberikan hal yang bermanfaat untuk sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan baik.
- 5) Bagi peneliti, hasil penelitian ini menambahkan pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru PAI yang baik dan profesional.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembahasan, penelitian membagi sistematika penulisan menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, bagian akhir.

Bagian awal yang terdiri dari sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, hasil lolos plagiasi, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak Bahasa Indonesia, abstrak Bahasa Inggris, pedoman literasi, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar singkatan dan lampiran.

Bagian isi, yang terdiri atas lima bab yaitu: BAB I berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. BAB II berisi tentang kajian teori yang meliputi kerangka teori, penelitian terkait, kerangka berpikir dan hipotesis. BAB III berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data, BAB IV berisi tentang hasil penelitian yang meliputi penyajian data dan analisis data, dan pembahasan. BAB V berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Problem Based Learning

Model *problem based learning* adalah model yang digunakan oleh guru disekolah. Dalam kurikulum 2013, model ini melibatkan pendekatan yang menantang siswa untuk belajar menyelesaikan masalah dunia nyata secara mandiri atau kelompok.¹⁷ Model *problem based learning* dimulai dengan suatu kejadian atau masalah yang dipilih. Ini memungkinkan siswa mempelajari tidak hanya ide-ide yang relevan tetapi juga teknik ilmiah yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.¹⁸

Model *problem based learning* dilandasi oleh teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik. Peserta didik berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar.¹⁹

Menurut Arends dan Homan dalam bukunya bahwa model *problem based learning* adalah pembelajaran dengan cara mengajarkan siswa pada permasalahan yang autentik, sehingga siswa dapat menciptakan pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan dan penelitian yang lebih tinggi, menjadikan siswa mandiri dan meningkatkan rasa percaya

¹⁷ Fitria Devirita, Neviyarni Neviyarni, and Daharnis Daharnis, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (January 15, 2021): 469–78, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>.

¹⁸ Mellyta Uliyandari et al., "Problem-Based Learning To Improve Concept Understanding and Critical Thinking Ability of Science Education Undergraduate Students," *IJORER: International Journal of Recent Educational Research* 2, no. 1 (January 31, 2021): 65–72, <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i1.56>.

¹⁹ Satar, Suriyah, et al. *Metode dan Model Pembelajar Inovatif: Teori dan Praktik*. PT. Green Pustaka Indonesia, 2025

diri.²⁰ Sejalan dengan pendapat Daryanto bahwa model *problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi karena melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa belajar memecahkan masalah nyata secara terstruktur untuk membangun pengetahuan siswa.²¹

Menurut Arends model *problem based learning* bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan belajar melalui situasi nyata. Masalah yang digunakan dalam pembelajaran *problem based learning* dirancang agar relevan untuk pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.²²

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model yang melibatkan siswa dan guru untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Siswa tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi selama proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, siswa melakukan kegiatan eksplorasi dengan membaca buku di perpustakaan, mencari di situs web, dan bertanya kepada sumbernya langsung. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran menjadi lebih signifikan dan bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.²³

a. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Sintaks atau langkah-langkah dalam model *problem based learning* dapat dilakukan sebagai berikut:²⁴

²⁰ Syahrul, Syahrul, and Yasnur Asri. "Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Berargumen Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Kota Padang." (2018).

²¹ Esty Rahmayanti, "Penerapan Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI SMA," 2017.

²² Miftahul, Janah. *Pengembangan LKPD Pembelajaran Novel Sejarah Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Peserta Didik Kelas XII SMK/MK*. Diss. Universitas Lampung, 2024

²³ Annisa Mayasari, Opan Arifudin, and Eri Juliawati, "Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran," *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (October 31, 2022): 167–75, <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>.

²⁴ Rahmadani, "Metode Penerapan Model Problem Based Learning (PBL),", hal 80

- 1) Orientasi siswa pada masalah
 - 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar
 - 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
 - 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- b. Karakteristik dari model *problem based learning*

Karakteristik dari model *problem based learning* adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa

Model pembelajaran berpusat pada siswa lebih memfokuskan atau berpusat pada siswa. Hal tersebut, siswa dituntut agar lebih aktif dalam belajar dan membangun suatu konsep materi pelajaran.

- 2) Pembelajaran otentik perorganisasian pelajaran

Model pembelajaran tersebut dikenal dengan penyajian masalah untuk focus pada pembelajaran.

- 3) Pembelajaran informasi mandiri

Pembelajaran ini siswa mungkin saja peserta didik itu belum tau acar untuk menyelesaikan suatu masalah tersebut.

- 4) Pembelajaran kelompok

Model pembelajaran ini menggunakan system kelompok dengan tujuan agar dapat bertukar pikiran dalam usaha untuk membangun pengetahuannya secara kolaboratif.

- 5) Guru sebagai fasilitator

Model pembelajaran unu hanya terdapat pada guru yang berperan fasilitator saja.

- c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Dalam penelitian ini, terdapat 6 kelebihan model *problem based learning* diantaranya:²⁶

²⁵ Rosmala, Amelia. *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara, 2021.

- 1) Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran agar ilmu terserap dengan baik.
 - 2) Melatih siswa untuk bekerja sama
 - 3) Melatih siswa memecahkan masalah dari berbagai sumber.
 - 4) Siswa dapat membangun pengetahuan sendiri melalui kegiatan belajar.
 - 5) Belajar memusatkan perhatian pada masalah sehingga hubungan dapat ditemukan selama penelitian.
 - 6) Mendorong siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan permasalahan dunia nyata.
- d. Kekurangan Model *Problem Based Learning*
- Dalam penelitian ini, terdapat 6 kekurangan model *problem based learning* diantaranya:
- 1) Model *problem based learning* tidak akan mungkin dilakukan oleh siswa yang malas.
 - 2) Membutuhkan waktu dan uang.
 - 3) Tidak semua mata pelajaran menggunakan pembelajaran berbasis masalah.
 - 4) Tidak semua orang dalam suatu kelas mempunyai kemampuan yang baik.
 - 5) Model berbasis masalah ini kurang cocok diterapkan disekolah dasar.
 - 6) Guru dituntut mempunyai kemampuan untuk mendorong siswa dalam kelompok untuk berperan.
- e. Ciri-ciri model *problem based learning*

Dalam penelitian ini, terdapat 5 ciri-ciri model *problem based learning* diantaranya:²⁷

²⁶ Daniel M V Mone and Efri Diah Utami, "Determinan Kelaparan di Indonesia Tahun 2015-2019," *Seminar Nasional Official Statistics 2021*, no. 1 (November 1, 2021): 547–56, <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2021i1.962>.

²⁷ Astuti Astuti, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Kelas VII SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Cendekia* :

- 1) Mengajukan pertanyaan atau masalah
- 2) Fokus pada koneksi interdisipliner.
- 3) Penyelidikan otentik.
- 4) Produksi dan presentasi.
- 5) Produk/karya, kolaborasi

2. Media Animasi

Dalam melaksanakan pembelajaran antara guru dan siswa, maka diperlukannya suatu pendukung untuk terlaksanakannya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk digunakan karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan memberi suasana belajar yang baru.²⁸

Media animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan gambar atau objek yang bergerak untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam pendidikan, media animasi digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks, memperjelas materi, dan menarik perhatian peserta didik. Media animasi ini sangat efektif karena menggabungkan elemen visual dan audio yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik.²⁹

Media animasi adalah salah satu media pembelajaran visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui gambar bergerak yang disertai suara, narasi, dan elemen pendukung lainnya. Media ini mampu menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik. Dengan kata lain, media animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap

Jurnal Pendidikan Matematika 5, no. 2 (April 16, 2021): 1011–24, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.573>.

²⁸ Tasya Tsamara Dhida, “The Effect Of Animation Video Learning Media On Social Emotional Development Of Early Children: A Literature Review” 3 (2021).

²⁹ “Pengaruh Media Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, April 1, 2024, <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.17254>.

materi menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang disajikan secara virtual.³⁰

Menurut Mayer, proses belajar akan lebih efektif jika informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan. Oleh karena itu, penyajian materi menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital dengan media animasi dapat memaksimalkan kerja memori jangka pendek dan membantu proses informasi ke dalam memori panjang.³¹

Menurut Laily Rahmayanti media animasi merupakan audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.³² Menurut Muswantori and Vicky dwi wicaksono media animasi yaitu video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkeasan lucu dan cocok untuk sekolah dasar.³³

Media animasi juga sangat cocok digunakan untuk pembelajaran pada jenjang SMP. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi pada pembelajarn PAI di sekolah dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi genarasi digital yang berkarakter. Penyajian yang menarik dan menyenangkan memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan.³⁴

³⁰ Logan Fiorella and Richard E. Mayer, "The Generative Activity Principle in Multimedia Learning," in *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, ed. Richard E. Mayer and Logan Fiorella, 3rd ed. (Cambridge University Press, 2021), 339–50, <https://doi.org/10.1017/9781108894333.036>.

³¹ Mayer, Richard E. "Multimedia learning Cambridge University." 2020,

³² Tiffany Berliana and Kukuh Andri Aka, "Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman," n.d.

³³ Nahda Zulvia Marni, Rizki Pebrina, and Ali Akbar, "Pengembangan Vidio Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti," *SURAU: Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (December 30, 2023): 130, <https://doi.org/10.30983/surau.v1i2.7644>.

³⁴ Nindia Nur Amalia et al., "Pengembangan Aplikasi KADAM Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Untuk Mengenalkan Dakwah Islam," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (June 1, 2023): 797, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2078>.

a. Keunggulan media animasi dalam pembelajaran

Keunggulan media animasi dalam pembelajaran sebagai berikut:³⁵

- 1) Menarik perhatian dalam pembelajaran
- 2) Menumbuhkan motivasi dalam belajar
- 3) Alat bantu visual yang mampu memperjelas konsep-konsep abstrak
- 4) Menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran

Menurut Wong et al, prinsip media animasi yang efektif dalam pembelajaran harus mengadopsi elemen-elemen yang mampu menciptakan interaksi manusiawi dan emosional, terutama bagi peserta didik. Pada prinsip-prinsip media animasi yang dikembangkan oleh Disney, seperti ekspresi wajah, waktu gerak (*timing*), dan alur cerita (*storytelling*) yang kuat.³⁶

Dalam konteks PAI, media animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi menyakini nabi dan rasul Allah: sebagai generasi digital, hal ini membantu peserta didik untuk lebih memahami dan menghayati materi yang disampaikan. Selain itu, media animasi dapat menjadi saran untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang memiliki kecenderungan visual, media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dan mendalam dibandingkan dengan metode ceramah atau teks.³⁷

Namun demikian, penggunaan media animasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi. Tidak semua materi cocok disampaikan dalam bentuk animasi, untuk materi yang digunakan dalam media animasi ini yaitu menyakini nabi dan rasul Allah: sebagai generasi digital. Guru juga perlu memiliki ketrampilan dasar dalam membuat atau memilih media animasi yang relevan dan berkualitas. Media

³⁵ Mochamad Cholik And Susi Tri Umaroh, "Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital," *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 8, No. 2 (May 30, 2023): 704–9, <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>.

³⁶ Dr Nomisha Kurian, "Designing Child-Friendly AI Interfaces: Six Developmentally-Appropriate Design Insights from Analysing Disney Animation," n.d.

³⁷ Hendrawati, Titi. *Media Pembelajaran PAI di Era Society 5.0*. PT Penerbit Qriset Indonesia, 2024.

animasi yang buruk justru dapat mengganggu pemahaman peserta didik atau membuat pembelajaran menjadi tidak efektif. Dengan pemanfaatan yang tepat, media animasi dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang sangat efektif, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.³⁸

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis secara mendalam, menghargai berbagai persepektif, dan membuat keputusan berdasarkan pemikiran rasional. Berpikir kritis adalah kemampuan yang penting untuk menghasilkan gagasan atau makna. Berpikir kritis yaitu kemampuan yang melibatkan proses kognitif dan mengajarkan siswa untuk berpikir reflektif terhadap permasalahan. Untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, ini melibatkan penggabungan pengetahuan sebelumnya serta kemampuan penalaran.

Berpikir kritis melibatkan keahlian berpikir induktif seperti mengenali hubungan, menganalisis masalah yang bersifat terbuka, menentukan sebab akibat, membuat kesimpulan dan memperhitungkan data yang relevan. Berpikir kritis merupakan proses terorganisasi dalam memecahkan masalah yang melibatkan aktivitas mental yang mencakup kemampuan merumuskan masalah, memberikan argument.³⁹

Berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan kognitif utama dalam proses pembelajaran, dan sangat penting bagi peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir yang lebih mendalam dan lebih rasional.⁴⁰ Secara umum, berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses mental yang melibatkan penilaian yang mendalam terhadap informasi yang diterima, dengan tujuan untuk mengambil keputusan atau menyelesaikan masalah

³⁸ Nur Azmi Alwi and Putri Lestari Agustia, "Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 3 (June 13, 2024): 183–90, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>.

³⁹ Imas Srinana Wardani and Erni Fiorintina, "Building Critical Thinking Skills of 21st Century Students through Problem Based Learning Model," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 12, no. 3 (October 6, 2023): 461–70, <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.58789>.

⁴⁰ Emily R Lai, "Critical Thinking: A Literature Review," *CRITICAL THINKING*, n.d.

secara rasional dan objektif. Hal ini melibatkan aktivitas berpikir yang kritis, reflektif, dan sistematis terhadap berbagai persoalan yang dihadapi.

⁴¹

Menurut Ennis, berpikir kritis merupakan focus pemikiran kritis yakni pada pemikiran reflektif yang masuk akal, dan diperlukan saat memutuskan harus percaya atau dilakukan. ⁴² Dalam pembelajaran PAI, berpikir kritis penting untuk membekali peserta didik agar mampu memahami nilai-nilai keislaman secara mendalam dan kontekstual. Dengan berpikir kritis, peserta didik tidak hanya menghafal ayat atau hadis, tetapi mampu mengaitkan ajaran tersebut dengan realitas kehidupan sehari-hari. Penerapan berpikir kritis dalam PAI dapat terlihat dalam kemampuan peserta didik untuk menafsirkan kritis pembelajaran, membandingkan berbagai pendapat ulama, serta membuat kesimpulan atau keputusan yang dilandasi dengan nilai-nilai Islam. ⁴³ Hal ini dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang mendorong diskusi, tanya jawab, studi kasus, dan model PBL.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan berpikir kritis PAI adalah kemampuan siswa dalam berpikir untuk bisa mengumpulkan informasi, mengidentifikasi dan menganalisis soal PAI sehingga siswa mampu mengerjakan secara tepat yang kemudian di evaluasi dari hasil penyelesaiannya.

Berpikir kritis PAI menunjukkan hasil tes siswa kurang baik. Siswa tampaknya tidak mampu menginterpretasi soal dengan menuliskan informasi yang diketahui dan pertanyaan yang diajukan dengan tepat. Mereka juga kesulitan memberikan penjelasan logis yang sesuai dengan

⁴¹ Adelia Putri Salsabilla, "Strategi Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Learning Community," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (December 15, 2023): 102–9, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1747>.

⁴² Navilla Rachma Nurmalia and Christina Kartika Sari, "Kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah HOTS," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 6, no. 5 (November 13, 2023): 2053–64, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.19342>.

⁴³ Di Madrasah Tsanawiyah, Al-Mujahidi Tembokrejo. "Kompetensi Guru Fiqih Dalam Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kritis." (2024).

materi, kurang teliti dalam menjawab pertanyaan, dan tidak mampu menyimpulkan dengan tepat.

a. Indikator kemampuan berpikir kritis

Dalam penelitian ini, terdapat 6 indikator kemampuan berpikir kritis diantaranya:

- 1) Fokus, yaitu menganalisis informasi dan poin utama permasalahan
- 2) Reason, yaitu memecahkan dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat beserta disertai alasan yang mendukung
- 3) Inference, yaitu menyusun kesimpulan sesuai dengan penyelesaian permasalahan disertai alasan yang mendukung
- 4) Situation, yaitu menyusun strategi pemecahan masalah atau rumus untuk menyelesaikan permasalahan
- 5) Clarity, yaitu memberikan contoh masalah yang sesuai atau mirip dengan permasalahan
- 6) Overview, yaitu memeriksa kembali kesimpulan dari keseluruhan penyelesaian masalah.

b. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa factor dari kemampuan berpikir kritis diantaranya:

1) Kondisi Fisik

Kondisi fisik yang baik adalah penting untuk memenuhi kebutuhan fisik dasar.

2) Motivasi

Motivasi yang kuat dapat mendorong seseorang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

3) Kecemasan

Kecemasan yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan berpikir kritis.

4) Perkembangan intelektual

Kemampuan mental dan perkembangan intelektual seseorang dapat berkembang dengan cepat.

B. Penelitian Terkait

Sebagai bahan referensi, peneliti telah melakukan telaah terhadap beberapa penelitian terkait yang pernah dilaksanakan yaitu:

Pertama, peneliti meninjau jurnal Fifi Putri yang berjudul “pengaruh *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran ipa kelas V SD se-kecamatan laweyan”.⁴⁴. Mengarah pada hasil perhitungan pengujian hipotesis yang telah dilangsungkan, simpulan kajian ini dapat dikatakan jika ada pengaruh Problem Based Learning (PBL) berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dengan nilai $\rho (0,013) < \alpha (0,05)$ maka memperlihatkan jika ada pengaruh Problem Based Learning (PBL) berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis. Besar atau tingkat pengaruh yang dihasilkan memiliki nilai sebesar 7,39%. Berdasarkan hasil nilai signifikansi tersebut, maka dapat disimpulkan jika hipotesis kerja (H_a) yang mengatakan “terdapat pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA” diterima. Temuan penelitian ini dapat diterapkan untuk penelitian masa depan sebagai pengembangan, pengajaran di kelas untuk mendukung pertumbuhan peserta didik dalam kapasitas mereka untuk berpikir kritis, dan membuat pembelajaran IPA lebih efektif. Berdasarkan temuan penelitian tersebut di atas, diperoleh hasil jika *Problem Based Learning* berbantuan video animasi berdampak pada kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V SD Se-Kecamatan Laweyan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning berbantuan video animasi berhasil diterapkan dalam pendidikan. Dalam penelitian jurnal dan skripsi ini terdapat perbedaan yaitu pembelajaran yang dituju dan tempat penelitian, dan memiliki persamaan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif.

⁴⁴ Fifi Putri Huda Sari, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Roy Ardiansyah, “Pengaruh *problem based learning* berbantuan video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas V SD se-kecamatan laweyan,” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 4 (February 3, 2023), <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i4.70966>.

Kedua, peneliti meninjau jurnal M Meylinda yang berjudul “pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi berbasis canva terhadap hasil belajar fisika di SMA materi gerak parabola”.⁴⁵ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika dan hasil belajar siswa melalui metode yang interaktif dan menarik. Tes hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam kelas eksperimen dan kelas control. Adanya pengaruh penerapan model *problem based learning* dengan bantuan media animasi berbasis canva terhadap hasil belajar fisika di SMA dengan katagori sedang dengan dibuktikan nilai Effect Size sebesar 0,80 dan respon siswa terhadap pembelajaran fisika model *problem based learning* berbantuan media animasi berbasis canva berada pada kategori baik dengan persentase 74%. Dalam penelitian jurnal dan skripsi ini terdapat perbedaan dan persamaan, perbedaannya yaitu media yang digunakan dalam penelitian, hasil belajar. Sedangkan persamaannya yaitu menggunakan penelitian kuantitatif.

Ketiga, peneliti meninjau jurnal Irene Karolina yang berjudul “analisis kemampuan pemecahan masalah matematis dalam penerapan model *problem based learning* berbantuan media animasi plotagon story”.⁴⁶ Tujuan dalam penelitian jurnal ini menganalisis Bagaimana model PBL yang menggunakan media animasi plotagon story untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam matematika, hasil dari penelitian jurnal ini yaitu data diambil dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan setelah penerapan model PBL. Hasil menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka dibanding dengan metode tradisional. Dalam penelitian jurnal dan skripsi ini memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaan yaitu menggunakan media animasi plotagon story sedangkan skripsi ini

⁴⁵ Mifta Meylinda, Desy Hanisa Putri, and Eko Risdianto, “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15, no. 2 (March 6, 2024): 196–203, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871>.

⁴⁶ Irene Karolina Samosir, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Plotagon Story,” *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 7, No. 2 (July 12, 2024): 777–84, <https://doi.org/10.30605/Proximal.V7i2.4157>.

menggunakan media animasi, mata pelajaran yang dituju matematika sedang skripsi ini mata pelajaran yang dituju yaitu pendidikan agama islam, metode yang digunakan. Sedangkan persamaan adalah menggunakan model *problem based learning*.

Keempat, peneliti meninjau jurnal Tiara jihan jamilah yang berjudul “pengaruh model *problem based learning* berbantuan media powtoon terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa sekolah dasar”.⁴⁷ Penelitian jurnal ini data pretest (sebelum menggunakan model PBL berbantuan media powtoon) yaitu nilai rata-rata hasil yang diperoleh adalah 52,47. Sementara nilai yang diperoleh adalah 52,47. Sementara nilai rata-rata skor hasil posttest (setelah penggunaan model PBL berbantuan media powtoon) adalah 82,59 yang tergolong tinggi. Setelah dianalisis statistik inferensial menggunakan uji t jenis paired sample t test diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar 0,001 dan aturan pengujian yang ditetapkan yaitu 0,05, maka diperoleh nilai taraf signifikan < nilai sign 0,05 atau $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media powtoon berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabung No.24 Kep. Selayar. Dalam penelitian jurnal dan skripsi ini terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaan dari jurnal ini yaitu media pembelajaran yang digunakan, mata pelajaran yang dituju, tempat penelitian. Sedangkan persamaan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif.

Kelima, peneliti meninjau jurnal Erni yang berjudul “pengaruh model *problem based learning* berbantuan media video animasi terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jati Agung”.⁴⁸ Penelitian pada jurnal ini hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa, terdapat

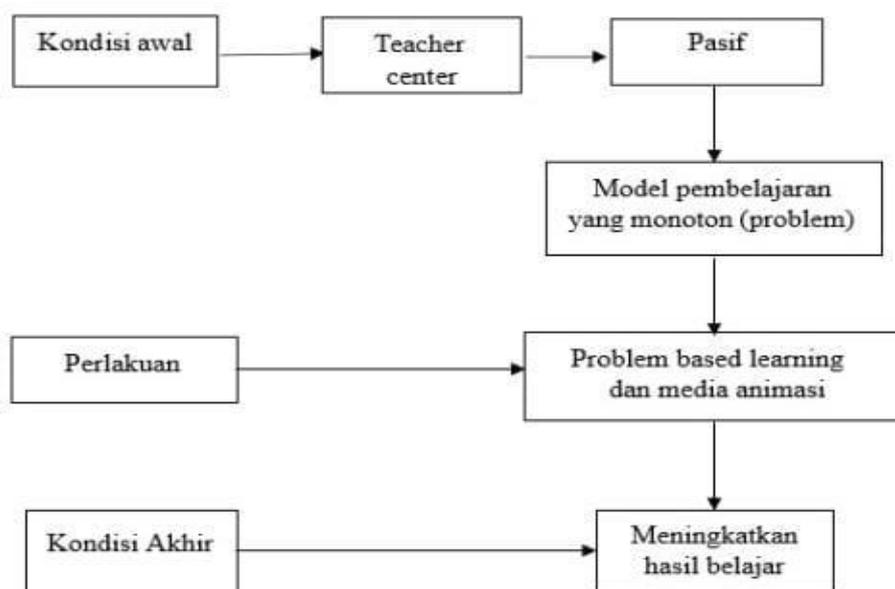
⁴⁷ Tiara Jihan Jamilah, Muh Erwinto Imran, and Amri Amal, “Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar” 10 (2024).

⁴⁸ Dayu Rika Perdana, Agung Kurniawan, and Sheren Dwi Oktaria, “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1 Jati Agung,” *Journal of Science Education*, 2024.

pengaruh dan yang positif dari penerapan model PBL terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Jati Agung dengan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana yang diperoleh nilai hitung sebesar $4,253 > t_{\text{tabel}}; 1,729$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kemampuan kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jati Agung berdasarkan uji-t (independent sample t-Test) yang memperoleh *thitung* lebih besar dari *ttabel* yaitu $3,054 > 1,686$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam penelitian jurnal dan skripsi ini memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu media animasi yang digunakan adalah video animasi, tempat penelitian. Persamaan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Sebelum kita melaksanakan sebuah penelitian, peneliti harus merumuskan sebuah kerangka berpikir. Kerangka berpikir dibuat agar peneliti bisa menggabungkan hubungan antara dua variabel atau lebih dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebasnya adalah model *problem based learning* berbantuan media animasi. Sedangkan untuk variabel terikatnya adalah berpikir kritis PAI.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Dari kerangka berpikir diatas, diharapkan model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis pada mapel PAI kelas VIII dapat digunakan sebagai pembelajaran alternative bagi guru untuk siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis PAI.

Model pembelajaran PBL menekankan pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui proses berpikir kritis. Dalam konteks mapel PAI pendekatan ini sangat relevan karena banyak materi yang memerlukan pemahaman mendalam dan sikap reflektif. Namun, karena karakteristik mapel PAI yang cenderung bersifat abstrak. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media animasi menjadi sangat penting sebagai alat bantu visual yang konkret, menarik, dan interaktif.

Media animasi berperan dalam menyajikan scenario atau permasalahan kontekstual secara visual, yang dapat digunakan sebagai stimulus awal dalam pembelajaran PBL. Media animasi dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik.⁴⁹

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari kerangka berpikir diatas, maka peneliti mengambil hipotesis yaitu:

- H₀ : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI pada siswa kelas VIII.
- H₁ : Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI pada siswa kelas VIII.

⁴⁹ Deiby Tiwow et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik," *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (June 26, 2022): 107–22, https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang didasarkan pada data numerik dalam proses pengumpulan, analisis, dan penyajian hasil penelitian.⁵⁰ Penelitian ini berfokus pada pengolahan data berupa angka yang dianalisis melalui pendekatan statistik.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Karena terdapat pengaruh (*treatment*/perlakuan) yang diberikan oleh peneliti. Perlakuan dalam penelitian ini, berupa penggunaan media animasi sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran PAI.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Purwokerto dengan waktu penelitian pada 12 Maret 2025 sampai 5 Mei 2025. Hal ini berdasarkan observasi pendahuluan terdapat kemampuan berpikir sangat rendah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan bagian dari keseluruhan elemen dalam suatu yang mencakup objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu.⁵¹ Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil seluruh kelas VIII sebagai populasi, dengan total 288 peserta didik adapun jumlah kelas VIII SMP Negeri 3 Purwokerto sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 3 Purwokerto

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	36
2.	VIII B	36
3.	VIII C	36

⁵⁰ Agus Rustamana et al., "Penelitian Metode Kuantitatif," no. 6 (2024).

⁵¹ nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, And Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," n.d.

4.	VIII D	36
5.	VIII E	36
6.	VIII F	36
7.	VIII G	36
8.	VIII H	36
Jumlah keseluruhan siswa		288

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan populasi dalam sebuah penelitian atau analisis.⁵² Dalam pembelajaran statistik, sampel digunakan untuk memperkirakan estimasi atau inferensi tentang karakteristik populasi yang lebih besar tanpa perlu mengamati seluruh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari peserta didik kelas VIII yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan metode non-probability sampling. Teknik ini merupakan Teknik pemilihan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih. Salah satu bentuk dari non-probability sampling, dimana sampel dipilih berdasarkan factor kemudahan. Artinya, kelas yang mudah diakses atau tersedia akan dijadikan sampel penelitian. Dalam hal ini, kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol.⁵³ Berikut tabel sampel penelitian kelas VIII SMPN 3 Purwokerto.

Tabel 3.2 sampel penelitian kelas VIII
SMP N 3 Purwokerto

No	Kelas	Jumlah
1.	VIII C	35
2.	VIII D	35
Jumlah peseta didik		70

⁵² Primadi Candra Susanto et al., "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, no. 1 (April 10, 2024): 1–12, <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.

⁵³ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi" 7 (2023).

D. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ditentukan oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh, lalu dihubungkan dengan unsur-unsur dari variabel tersebut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh. Dalam konteks hubungan antarvariabel, peneliti membagi dua variabel yaitu:⁵⁴

a. Variabel Independen

Variabel independent atau biasa disebut variabel bebas, merupakan yang memengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan. Pada penelitian ini, variabel bebasnya yaitu pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah kemampuan berpikir kritis PAI.⁵⁵

2. Indikator Penelitian

Indikator merupakan elemen atau ciri-ciri tertentu yang menunjukkan ada atau tidaknya suatu perubahan.⁵⁶ Variabel yang dimaksud disini adalah variabel dependen yaitu berpikir kritis PAI. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam kerangka teori, indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a. fokus, b. reason, c. inference, d. situation, e. clarity, f. overview

⁵⁴ Moh Bagus Setiawan, "Pengaruh Kinerja Keuangan Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Pengungkapan Corporate Social Responsibility Sebagai Variabel Moderasi" 13 (2024).

⁵⁵ Nuri Annisa Fitri et al., "Pengaruh Gaya Kepemimpinan terhadap Kinerja Karyawan dengan Motivasi Kerja sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Karyawan Kanca Bank Syariah Indonesia Palembang)," *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis* 11, no. 2 (July 26, 2023), <https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i2.3767>.

⁵⁶ Alberth Supriyanto Manurung, Abdul Halim, and Ainur Rosyid, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (October 3, 2020): 1274–90, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data dengan mengamati langsung objek yang diteliti. Teknik ini dilakukan dengan mencatat berbagai hal yang tampak di lapangan, baik dalam bentuk perilaku, tindakan, maupun situasi tertentu. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi atau data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi secara langsung terhadap kondisi objek penelitian, terutama saat diterapkannya model *problem based learning*.⁵⁷

Tabel 3.3 Lembar Observasi
Model *Problem Based Learning*

No	Kegiatan yang harus di observasi
1.	Fase I: Orientasi peserta didik pada masalah a. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran c. Guru memberikan sebuah masalah kepada peserta didik d. Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami masalah tersebut
2.	Fase II: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar a. Guru membagi peserta didik dalam kelompok b. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk menyusun tugas masing-masing c. Guru membagikan LKPD ke tiap kelompok
3.	Fase III: Membimbing peserta didik memecahkan masalah a. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal di LKPD b. Guru membimbing kelompok untuk memecahkan masalah pada LKPD c. Guru memantau dan mengecek proses kerja tiap kelompok d. Guru mengusahakan agar peserta didik dalam kelompoknya terlihat aktif e. Selama tahap bimbingan, guru tidak langsung memberikan jawaban terhadap permasalahan peserta didik
4.	Fase IV: Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah a. Guru meminta salah satu kelompok untuk menuliskan jawaban mereka di papan tulis b. Guru memeriksa hasil pekerjaan kelompok dan

⁵⁷ Mhd Panerangan Hasibuan et al., "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi" 1 (2023).

	memberikan penilaian terhadap permasalahan peserta didik
5.	<p>Fase V: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada bagian dari pembelajaran yang belum dipahami</p> <p>b. Guru menyampaikan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan</p>

2. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk menilai kemampuan dan kinerja peserta didik dalam memahami materi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal pre-test dan soal post-test. Kedua jenis tes tersebut diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas control. Melalui metode ini, peneliti dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Purwokerto.

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran
Kemampuan Berpikir PAI

Indikator Berpikir Kritis PAI	Respon Siswa	Skor
Interpretasi Memahami sebuah masalah yang diberikan untuk ditukis dan diketahui serta ditanyakan soal yang tepat	Tidak menulis jawaban yang diketahui	0
	Menulis jawaban diketahui tetapi belum tepat	1
	Menuliskan jawaban diketahui tetapi belum tepat	2
Analisis Mengidentifikasi hubungan dengan pertanyaan, pernyataan, serta konsep yang telah diberikan di soal yang ditunjukkan dengan membuat	Tidak memberikan penjelasan secara lanjut	0
	Dapat memberikan penjelasan secara lanjut tetapi kurang tepat	1
	Dapat memberikan penjelasan secara lanjut dengan tepat	2

model PAI dan membuat penjelasan		
Evaluasi Menilai efektivitas media animasi dalam pembelajaran	Tidak dapat mengevaluasi pembelajaran	0
	Dapat mengevaluasi tetapi kurang tetap	1
	Dapat mengevaluasi dengan tepat	2
Inferensi Dapat membuat kesimpulan serta dapat menjawab dengan tepat	Tidak membuat alasan	0
	Membuat alasan tetapi kurang tepat	1
	Membuat alasan dengan tepat	2

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu kegiatan mencatat, mengumpulkan, mengatur, dan menyimpan data maupun informasi dari hasil penelitian secara sistematis dan terstruktur.⁵⁸

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pengumpulan Data

Sebelum menggunakan alat ukur atau instrument penelitian, untuk memastikan bahwa instrument tersebut valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI.

2. Kisi-kisi instrument pengumpulan data

Instrumen yang digunakan berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PAI. Soal terdiri dari 25 soal pilihan ganda untuk pre-test dan 25 soal pilihan ganda untuk post-test, dengan kisi-kisi serta acuan dari modul PAI kelas VIII.

⁵⁸ Dedi Susanto, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (July 1, 2023): 53–61, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

3. Uji Validitas Konten

Uji validasi konten dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan keabsahan suatu instrument dalam menguji seberapa valid data yang terdapat dalam item-item tersebut mencerminkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.⁵⁹ Hal tersebut berkaitan dengan hubungan antara item-item yang mencerminkan bagaimana pengukuran dilakukan dalam spektrum yang diukur terkait dengan aspek-aspek yang termasuk dalam validitas konten. Kriteria yang digunakan adalah bila nilai koefisien korelasi bernilai positif dan signifikan 0,05 (Sig. < 0,05), berarti item dinyatakan valid.

4. Uji Validitas Butir

Uji validitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu soal valid atau tidak.⁶⁰ Dalam penelitian ini, koefisien korelasi dihitung menggunakan koefisien korelasi *product moment pearson*. Dengan rumus sebagai berikut:⁶¹

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N.\sum x^2 - (\sum x)^2)(N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy}	=	Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
$\sum xy$	=	Jumlah perkalian antara variabel x dan y
$\sum x^2$	=	Jumlah dari kuadrat nilai x
$\sum y^2$	=	Jumlah dari kuadrat nilai y
$(\sum x)^2$	=	Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan
$(\sum y)^2$	=	Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan
N	=	Banyak peserta tes

⁵⁹ Andi Arsi and H. Herianto, "Langkah-langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS" (Center for Open Science, January 19, 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/m3qxs>.

⁶⁰ Sari Dewi Agustin, Vivi Rulviana, and Fauzatul Ma, "Efektivitas model *problem based learning* terhadap kemampuan penyelesaian soal matematika berbasis HOTS siswa kelas IV SD," n.d.

⁶¹ Yulia Utami, "Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains dan Teknologi* 4, no. 2 (February 13, 2023): 21–24, <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.

Dalam uji korelasi product moment pearson, kriteria ini digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dengan syarat signifikan $\alpha = 5\%$ yaitu $r_{\text{statistik uji}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka instrument valid, sedangkan $r_{\text{statistik uji}} < r_{\text{table}}$ maka instrument tidak valid.

Peneliti mengambil keputusan terkait hasil uji validitas instrument *pre-test* kemampuan berpikir kritis PAI dengan menggunakan *SPPS* serta berdasarkan skor yang diperoleh. Jumlah Soal yang digunakan pada pra ujian ini berjumlah 25 soal dan terdapat peserta didik yang mengikuti ujian tersebut adalah 32. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5%. Sehingga diperoleh r_{table} 0,404. Hasil validitas objek disajikan pada table berikut:

Tabel 3.5 Validitas Instrument *Pre-Test*
Kemampuan Berpikir Kritis PAI

No	Nilai $r_{\text{statistik uji}}$	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1.	0,322	0,404	Tidak valid
2.	0,399	0,404	Tidak valid
3.	0,536	0,404	Valid
4.	0,719	0,404	Valid
5.	0,719	0,404	Valid
6.	0,828	0,404	Valid
7.	0,200	0,404	Tidak Valid
8.	0,250	0,404	Tidak Valid
9.	0,420	0,404	Valid
10.	0,320	0,404	Tidak valid
11.	0,599	0,404	Valid
12.	0,489	0,404	Valid
13.	0,439	0,404	Valid
14.	0,440	0,404	Valid
15.	0,429	0,404	Valid
16.	0,619	0,404	Valid
17.	0,500	0,404	Valid
18.	0,530	0,404	Valid
19.	0,800	0,404	Valid
20.	0,639	0,404	Valid
21.	0,729	0,404	Valid
22.	0,779	0,404	Valid
23.	0,649	0,404	Valid
24.	0,759	0,404	Valid
25.	0,538	0,404	Valid

Berdasarkan table diatas hasil perhitungan menggunakan SPSS, butir soal dianggap valid jika $r_{\text{statistik uji}} \geq r_{\text{tabel}}$, sedangkan $r_{\text{statistik uji}} < r_{\text{tabel}}$ maka soal dianggap tidak valid.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrument *Post-Test*
Kemampuan Berpikir PAI

No	Nilai $r_{\text{statistik uji}}$	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1.	0,209	0,404	Tidak valid
2.	0,830	0,404	Valid
3.	0,809	0,404	Valid
4.	0,566	0,404	Valid
5.	0,632	0,404	Valid
6.	0,200	0,404	Tidak Valid
7.	0,303	0,404	Tidak Valid
8.	0,429	0,404	Valid
9.	0,539	0,404	Valid
10.	0,409	0,404	Valid
11.	0,209	0,404	Tidak valid
12.	0,249	0,404	Tidak valid
13.	0,709	0,404	Valid
14.	0,790	0,404	Valid
15.	0,909	0,404	Valid
16.	0,890	0,404	Valid
17.	0,499	0,404	Valid
18.	0,412	0,404	Valid
19.	0,459	0,404	Valid
20.	0,549	0,404	Valid
21.	0,739	0,404	Valid
22.	0,559	0,404	Valid
23.	0,495	0,404	Valid
24.	0,475	0,404	Valid
25.	0,685	0,404	Valid

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan menggunakan SPSS, butir soal dianggap valid jika $r_{\text{statistik uji}} \geq r_{\text{tabel}}$, sedangkan $r_{\text{statistik uji}} < r_{\text{tabel}}$ maka soal dianggap tidak valid.

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu untuk menguji konsistensi hasil penelitian, digunakan metode yang berbeda pada waktu dan tempat tertentu.

Reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini diukur menggunakan koefisien *crobach's alpha*.

Setelah dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap instrumen pre-test dan post-test tersebut diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengukur dan memperoleh data dari model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis siswa pada mapel PAI kelas VIII. Rumus dari koefisien dari *cronbach alpha*:⁶²

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dengan rumus varian sebagai berikut:⁶³

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

- r : Reliabilitas seluruh instrument
- k : Banyak item soal
- N : Jumlah responden
- σ_i^2 : Varian butir soal ke-i
- σ_t^2 : Varian butir soal ke-t

Dasar pengambilan keputusan instrument reliabel yaitu:

Jika nilai Cronbach alpha > 0,60 maka data dianggap reliabel.

Jika nilai Cronbach alpha < 0,60 maka data tersebut tidak reliabel.

Instrument yang digunakan dalam bentuk pre-tes dan post-test telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah itu, pre-test dan post-test

⁶² Tristi Ardita dkk, "Deksripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP" *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, No. 3(September 2022) <http://www.jurnal.untirla.ac.id/index.php/wilangan>

⁶³ Ahmad Ahmad and Ahmad Sehabuddin, "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus Dan Balok)," *Jurnal VARIAN* 1, no. 2 (April 24, 2018): 82–91, <https://doi.org/10.30812/varian.v1i2.74>.

dibagikan ke kelas eksperimen dan kelas control untuk melihat seberapa efektif model *problem based learning* berbantuan media animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mapel PAI di kelas VIII SMPN 3 Purwokerto. Setelah dilakukan pembagian pre-test dan post-test, data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan pedoman penilai kemampuan berpikir kritis PAI.

Berikut saya sertakan lampiran hasil uji reliabilitas sebelum dan sesudah pada kemampuan berpikir kritis PAI

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Pre-Test
Kemampuan Berpikir PAI

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
.690	4

Berdasarkan tabel diatas, nilai koefisien *Cronbach Alpha* instrument kemampuan berpikir kritis PAI sebesar $0,690 > 0,60$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument *pre-test* tersebut reliabel.

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Post-Test
Kemampuan Berpikir Kritis PAI

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
.706	4

Berdasarkan tabel diatas, nilai koefisien *cronbach's alpha* instrument penelitian kemampuan berpikir kritis PAI sebesar $0,706 > 0,60$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument post-test reliabel.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Pengaruh

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis pada

mapel PAI siswa kelas VIII, maka perlu dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:⁶⁴

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah prosedur statistic yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu kumpulan data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan uji *kolmogoro-smirnov*. *Kolmogoro-smirnov* yaitu pengujian statistik yang digunakan untuk menguji apakah sampel berasal dari distribusi tertentu, biasanya distrubsi normal.⁶⁵ Jika tingkat nilai signifikan $p\text{-value} < \alpha = 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Sedangkan, jika taraf signifikan $p\text{-value} \geq \alpha = 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal.

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan anatar populasi yang berbeda. Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS.⁶⁶ Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas, kriteria ditolak jika nilai signifikansi $\geq 0,05$. Maka H_0 diterima. Jika nilai $< 0,05$, H_0 diterima dan H_1 ditolak.

c. Uji Mann Whitney

Uji mann whitney adalah uji non-parametrik yang menjadi alternative dari uji t. Mann whitney tidak memerlukan asumsi populasi-populasi terdistribusi normal, namun hanya mengasumsikan bahwa populasi-populasi tersebut mempunyai bentuk yang sama.

⁶⁴ Satria Sinta, "Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V," N.D.

⁶⁵ Dwi Dinawan Saputra, Muhammad Tahir, and Ida Ermiana, "Pengaruh Metode Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sdn 12 Ampenan Tahun Ajaran 2024," n.d.

⁶⁶ Maria Marisa Matondang et al., "Uji Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Dan Xii Mipa 2 Di Sma Negeri 1 Muaro Jambi," *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika* 16, no. 3 (December 6, 2020): 218, <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i3.15553>.

Uji mann whitney digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan antara dua sampel independent. Uji mann whitney dilakukan jika data tidak normal. Adapun hipotesis pada uji mann whitney yaitu nilai asymp sig 2-tailed jika nilai p-value $\leq 0,05$ H_0 ditolak, jika p-value $> 0,05$ H_1 diterima. Dengan rumus sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} R_1$$

Dan

$$U_2 = \frac{n_1 n_2 + n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

- U_1 : Nilai statistik kelompok 1
- U_2 : Nilai statistik kelompok 2
- n_1 : Jumlah data pada kelompok 1
- n_2 : Jumlah data pada kelompok 2
- R_1 : Jumlah peringkat atau ranks kelompok 1
- R_2 : Jumlah peringkat atau ranks kelompok 2



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis data implementasi model *problem based learning* dengan berbantuan media animasi

Penelitian ini bertempat di SMP N 3 Purwokerto, yang terletak di Jl. Gereja No. 20 Karangjengkol, Sokanegara, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Populasi penelitian ini terdiri dari 288 siswa kelas VIII. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 70 siswa dari siswa kelas VIII C dengan jumlah 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D dengan jumlah siswa 35 siswa sebagai kelas kontrol. Peneliti menggunakan lembar observasi serta menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media animasi. Soal *pre-test* berjumlah 25 soal pilihan ganda dan soal *post test* berjumlah 25 soal pilihan ganda soal pilihan ganda dengan materi menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang berkarakter.

Sebelum peneliti melakukan penelitian peneliti membagikan soal pre-test sejumlah 25 soal pilihan ganda, dan setelah melakukan penelitian, peneliti membagikan soal post-test sejumlah 25 soal *post-test*. Soal *pre test* dan *post test* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya kemudian diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari pre-test, yang diberikan sebelum pelajaran di mulai, yaitu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengevaluasi, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Kemudian pertemuan selanjutnya peneliti memberikan pembelajaran yang dimana kelas eksperimen diberikan media animasi yaitu berbentuk PPT dan kelas kontrol diberikan dengan konvensional. Setelah itu peneliti

membrikan soal post-test diuji validitas dan reliabilitasnya kepada kelas eksperimen dan kontrol. Tujuannya untuk mengukur kemampuan berpikir kritis PAI siswa kelas VIII setelah diberikan perlakuan oleh peneliti.

Berikut tabel pelaksanaan proses pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas 356 Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Hari, tanggal	Waktu	Kelas	Materi pokok
1.	Selasa, 15 April 2025	07.20-08.40	Kelas kontrol (VIII D)	<i>Pre-Test</i>
2.	Rabu, 16 April 2025	08.40-10.20	Kelas eksperimen (VIII C)	<i>Pre-test</i>
3.	Selasa, 22 April 2025	07.20-08.40	Kelas kontrol (VIII D)	menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang berkarakter
4.	Rabu, 23 April 2025	08.40-10.20	Kelas eksperimen (VIII C)	menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang berkarakter
5.	Selasa, 29 April 2025	07.20-08.40	Kelas kontrol (VIII D)	<i>Post-test</i>
6.	Rabu, 30 April 2025	08.40-10.20	Kelas eksperimen (VIII C)	<i>Post-test</i>

Bentuk observasi digunakan untuk menganalisis data dari penerapan model *problem based learning*, dimana salah satu guru PAI kelas VIII PAI mengisi lembar observasi tersebut secara langsung selama enam kali pertemuan.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Implementasi
Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi

No	Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Observer I	Observer II	Rata-rata
1.	Orientasi siswa pada masalah	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik	3	4	3,5
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3,5
		Guru memberikan sebuah masalah kepada peserta didik	3	3	3,5
		Guru mengajak siswa untuk mencari masalah serta Bagaimana cara unuk menyelesaikan masalahnya	3	4	3,5
2.	Mengorganisasikan siswa untuk Orientasi siswa pada masalah belajar	Guru membuat 5 kelompok berdasarkan no absen	2	3	2,5
		Guru mengecek perkelompoknya untuk membantu organisasi tugas peserta didik	3	3	3
		Guru membagikan LKPD kepada kelompok masing-masing	3	4	3,5

3.	Membimbing siswa memecahkan masalah	Guru meminta untuk meminta peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal yang ada di LKPD	3	4	3,5
		Guru memberikan arahan kepada tiap kelompok supaya bisa menyelesaikan masalah yang ada di LKPD	3	4	3,5
		Guru mengecek tiap kelompok untuk memantau pengerjaannya	3	3	3
		Guru berupaya supaya setiap peserta didik berkontribusi dalam kelompoknya	3	4	3,5
		Selama proses bimbingan berlangsung, guru tidak langsung memberikan jawaban atas masalah yang dihadapi peserta didik	3	3	3
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah	Guru meminta salah satu kelompok untuk menuliskan jawaban mereka	3	3	3
		Guru mengecek hasil pekerjaan kelompok dan memberikan	3	4	3,5

		penilaian terhadap hasil kerja peserta didik			
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jikad yang belum dipahami tentanng pembelajaran hari ini	3	4	3,5
		Guru memberikan kesimpulan pada kegiatan pembelajaran hai ini	3	3	3
6.	Media animasi	Guru membuat media animasi untuk pembelajaran yang efektif	4	4	4
		Media animaasi menarik perhatian siswa	3	4	3,5
		Media animasi sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran	3	3	3
		Media mendukung kegiatan berpikir siswa	3	3	3
Total Skor			60	71	66
Nilai: <u>Jumlah Skor</u> 80			75	88,7	82,5

Berdasarkan tabel di atas, pengamatan 1 melihat model *problem based learning* berbantuan media animasi, yaitu Ibu Rizka S.E, guru TU, mendapatkan total 60 dengan rata-rata 75. Sementara itu, observer 2, Anyatur mahasiswa semester 8 mendapatkan nilai total 71 dengan rata-rata 88,7. Dengan nilai rata-rata 82,5; dan penggunaan media animasi, maka model *problem based learning* bekerja dengan efektif.

2. Analisis data pengaruh model *problem based learning* dengan berbantuan media animasi

a. Analisis data *pre-test*

Hasil dari *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum peneliti memberikan perlakuan. Kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol tetap diperlakukan sama oleh guru PAI pada materi menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang berkarakter.

Tabel 4. 3 data nilai *pre-test*
Kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nama	Eksperimen	Nama	Kontrol
1.	BM	27	LVA	16
2.	AF	16	DI	25
3.	AG	20	KVN	28
4.	KZ	18	INI	23
5.	MNF	16	DFA	31
6.	CLT	19	DD	28
7.	ZNT	18	ABDL	35
8.	RZK	17	VLS	16
9.	SLMN	18	ENDN	38
10.	RSPT	28	MLS	44
11.	MSY	25	ANFLA	43
12.	FBD	16	RFL	31
13.	NJW	25	ADHN	32
14.	LTF	20	KFF	36
15.	RQ	24	ALV	27
16.	RZK	17	VI	24
17.	SLW	18	SYIR	32
18.	QNN	20	NN	36

19.	ARNT	9,6	ZHR	27
20.	LNG	16	SHH	24
21.	NNF	17	MSY	32
22.	CSR	17	PRDS	20
23.	NBL	28	ATSN	24
24.	DWD	19	FEB	32
25.	RFF	17	FZ	20
26.	VRG	16,8	AA	24
27.	YSF	16,8	MTR	32
28.	SNT	16	AUDH	20
29.	KYL	21	FDHL	24
30.	LV	13	FNN	32
31.	MMD	16	PTR	26
32.	KYL	18	FRL	18
	Jumlah	603,2	Jumlah	900
	Simpangan baku	5,39	Simpangan baku	7,73
	Rata-rata	18,85	Rata-rata	28,12

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahawa kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 28, sedangkan nilai terendah 9,6, nilai simpangan baku 5,39 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 18,85. Disisi lain kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 44, dan nilai rata-rata kelas kontrol 28,12.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu langkah dalam analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* untuk menguji normalitas data. *Kolmogorov-smirnov* yaitu metode yang digunakan untuk melihat apakah data sampel mengikuti pola distribusi data, berdistribusi normal. Tingkat signifikansi $p\text{-value} > 0,05$ menunjukkan data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	VAR00002	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	1.00	.126	32	.200*	.940	32	.075
	2.00	.437	32	.000	.418	32	.000

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil SPSS menggunakan, diketahui bahwa data pada kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 sehingga berdistribusi normal. Namun, kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga tidak berdistribusi normal. Karena terdapat satu kelompok yang tidak memenuhi asumsi normalitas, maka data tidak dianalisis menggunakan uji parametrik seperti uji-t. Sebagai alternatif, analisis data dilakukan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney, yang tidak mengharuskan data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara beberapa populasi. Menurut dasar pengambilan keputusan homogenitas, Jika tingkat signifikansi H_0 ditolak dan H_1 diterima nilai signifikansi $\geq 0,05$. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil uji homogenitas soal *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Based	Based on Mean	6.768	1	62	.0392
	Based on Median	1.434	1	62	.236
	Based on Median and with adjusted df	1.434	1	31.968	.240
	Based on trimmed mean	2.604	1	62	.112

Berdasarkan hasil *SPSS* diatas, menunjukkan nilai sig, yaitu $0,392 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* baik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

3) Uji Mann Whitney

Uji mann whitney adalah uji non-parametrik yang menjadi alternative dari uji t. Mann whitney tidak memerlukan asumsi populasi-populasi terdistribusi normal, namun hanya mengasumsikan bahwa populasi-populasi tersebut mempunyai bentuk yang sama.

Uji mann whitney digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan antara dua sampel independent. Uji mann whitney dilakukan jika data tidak normal. Adapun hipotesis pada uji mann whitney yaitu nilai asymp sig 2-tailed jika nilai p-value $\leq 0,05$ H_0 ditolak, jika p-value $> 0,05$ H_1 diterima. Berikut hasil uji mann whitney dengan menggunakan SPSS.

Tabel 4,6 Hasil Uji Mann Whitney Pre-test

Test Statistics ^a	
VAR00001	
Mann-Whitney U	312.500
Wilcoxon W	840.500
Z	2.689
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

a. Grouping Variable: VAR00002

Berdasarkan hasil SPSS diatas uji mann whitney dilakukan nilai sig 2 tailed sebesar $0,07 > 0,05$ berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan berpikir kritis yang sama. Sehingga model *problem based learning* berbantuan media animasi bisa digunakan di kelas eksperimen yaitu kelas VIII C dan kelas kontrol yaitu kelas VIII D menggunakan model konvensional.

b. Analisis Data *Post-Test*

Setelah penelitian selesai memberikan perlakuan, hasil *post-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol diikumpulkan. Pada materi menyakini nabi dan rasul Allah: menjadi generasi digital yang berkarakter. Hasil kemampuan kritis PAI peserta didik dalam kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan berikut ini:

Tabel 4.7 Data Nilai Post-Test

Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Nama	Eksperimen	Nama	Kontrol
1.	BM	96,8	LVA	88
2.	AF	88,8	DI	92,8
3.	AG	99,2	KVN	89,6
4.	MNF	98,4	DFA	89,6
5.	CLT	91,2	DD	45,6
6.	ZNT	100	ABDL	90,4
7.	RZK	92,8	VLS	88
8.	SLMN	97,6	ENDN	92,8

9.	RSPT	89,6	MLS	86,4
10.	MSY	88	ANFLA	88
11.	FBD	92	RFL	93,6
12.	NJW	90,4	ADHN	94,4
14.	LTF	91,2	KFF	89,6
15.	RQ	93,6	ALV	92,8
16.	RZK	98,4	VI	88,8
17.	SLW	97,6	SYIR	88,8
18.	QNN	91,2	NN	92,8
19.	ARNT	92	ZHR	95,2
20.	LNG	96,8	SHH	74,4
21.	NNF	94,4	MSY	69,6
22.	CSR	93,6	ATSN	98,4
23.	NBL	97,6	ATSN	92
24.	DWD	95,2	FEB	99,2
25.	RFF	20	FZ	90,4
26.	VGR	76	AA	79,2
27.	YSF	83,2	MTR	76
28.	SNT	85,6	AUDH	40,8
29.	KYL	73,6	FDHL	82,4
30.	LV	88	FNN	68
31.	MMD	92	PTR	100
32.	KYL	95,2	KVN	96,8
33.	DW	95,2	FNN	89,6
34.	RZ	94,4	DD	92
35.	FHN	89,6	DI	88
36.	SNT	79,2	LV	88
	Jumlah	3.138	Jumlah	3.012
	Simpangan baku	13,43	Simpangan baku	12,87
	Rata-rata	89,6	Rata-rata	86

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu langkah dalam analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* untuk menguji normalitas data. *Kolmogorov-smirnov* yaitu metode yang digunakan untuk melihat apakah data sampel mengikuti pola distribusi data, berdistribusi normal. Tingkat signifikansi $p\text{-value} < 0,05$

menunjukkan data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas soal post-test untuk kedua kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Post-Test

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
VAR00002	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
VAR00001	1.00	.286	32	.000	.715	32	.000
	2.00	.326	35	.000	.642	35	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil SPSS diatas menunjukkan nilai signifikan *p-value* untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah $0,000 < \alpha = 0,05$, yang menunjukkan bahwa data normal jika keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa soal *post-test* memiliki distribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan diantara beberapa populasi. Menurut dasar pengambilan keputusan homogenitas, H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai signifikansi $\geq 0,05$. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil uji homogenitas untuk soal post-test kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00001	Based on Mean	.000	1	65	.987
	Based on Median	.034	1	65	.853
	Based on Median and with adjusted df	.034	1	64.895	.853
	Based on trimmed mean	.006	1	65	.937

Berdasarkan hasil *SPSS* diatas nilai sig adalah $0,987 \geq 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data post-test baik kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

3) Uji Mann Whitney

Uji mann whitney adalah uji non-parametrik yang menjadi alternative dari uji t. Mann whitney tidak memerlukan asumsi populasi-populasi terdistribusi normal, namun hanya mengasumsikan bahwa populasi-populasi tersebut mempunyai bentuk yang sama. Uji mann whitney digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan antara dua sampel independent. Uji mann whitney dilakukan jika data tidak normal. Adapun hipotesis pada uji mann whitney yaitu nilai asymp sig 2-tailed jika nilai p-value $\leq 0,05$ H_0 ditolak, jika p-value $> 0,05$ H_1 diterima. Berikut hasil uji mann whitney dengan menggunakan *SPSS*.

Tabel 5.10 Hasil Uji Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	VAR00001
Mann-Whitney U	444.000
Wilcoxon W	972.000
Z	1.458
Asymp. Sig. (2-tailed)	.0000

a. Grouping Variable: VAR00002

Berdasarkan hasil *SPSS* diatas uji mann whitney sebesar 0,000, yang dihitung berdasarkan kriteria tes, yaitu 0,05. Nilai sig $0,030 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan, yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model *problem based learning* berbantuan

media animasi berbeda hasil dengan hasil belakar kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,6 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 86. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI pada siswa kelas VIII SMP N 3 Purwokerto.

B. Hasil Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *model problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis siswa pada mapel PAI di kelas VIII SMPN 3 Purwokerto. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 288 peserta didik. Dari jumlah tersebut, sebanyak 35 peserta didik kelas VIII C dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan 35 peserta didik kelas VIII D digunakan sebagai kelas kontrol. Fokus penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *problem based learning* sebagai variabel independen, sedangkan kemampuan berpikir kritis dalam mapel PAI dijadikan sebagai variabel dependen. Kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PAI sangat penting karena membantu peserta didik mengembangkan cara berpikir yang logis serta mampu menganalisis berbagai argument untuk menghasilkan ide atau makna yang lebih mendalam. Untuk dapat menyelesaikan berbagai permasalahan, kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan kemampuan berlar dalam konteks

pembelajaran PAI.⁶⁷ Hal ini terlihat dari hasil ujian kemampuan berpikir kritis PAI, dimana banyak dari peserta didik belum bisa memahami soal dengan benar. Selain itu, peserta didik juga kesulitan menuliskan informasi yang sudah diketahui dan tidak mampu memberikan jawaban yang tepat. Maka dari itu, penggunaan model *problem based learning* dipandang bisa menjadi salah satu cara untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan berbagai masalah yang muncul selama pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengevaluasi pelaksanaan model *problem based learning* berbantuan media animasi, serta tes untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dalam mapel PAI. Tes diberikan secara tatap muka pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pre-test berisi 25 soal pilihan ganda yang sudah divalidasi, Sola post-test yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang sudah divaliasi.

Dalam penelitian ini, observasi 1 Ibu Rizka S.E, selaku guru TU memberikan 75. Menurut kriteria evaluasi, nilai rata-rata 82,5 dianggap kriteria yang sangat baik. Sementara itu, observer 2, Any yatur mahasiswa semester 8 mendapatkan nilai total 71 dengan rata-rata 82,5 dianggap kriteria yang sangat baik. dengan menggunakan media animasi, maka model *problem based learning* bekerja dengan baik. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa model *problem based learning* terbukti baik untuk digunakan.

Penelitian ini juga mencoba mengetahui apakah model *problem based learning* berbantuan media animasi berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis PAI. Soal pre-test diberikan kepada kelas eksperimen VIII C dan kelas kontrol VIII D sebelum peneliti mulai proses pembelajaran dikelas mereka. Soal post-test diberikan kepada

⁶⁷ Tristi Ardita Rismayanti, Nurul Anriani, and Sukirwan, 'Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP', *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3.3 (2022), hlm 860

kelas eksperimen VIII C dan kelas kontrol VIII D. Sebelum soal *pre-test* dan *post-test* dibagikan, dilakukan pengecekan terhadap validitas dan realibilitasnya.



Gambar 4.1 Pembelajaran dengan Media Animasi Kelas Eksperimen



Gambar 4.2 Pembelajaran dengan Model Konvensional Kelas Eksperimen Kontrol

Evaluasi hasil *pre-test* kemampuan berpikir kritis PAI dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran oleh peneliti. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 18,85; sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 28,12 yang menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relative sebanding.

Berbeda dengan hasil analisis soal *post-test*, kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media animasi memperoleh

nilai rata-rata sebesar 89,6; sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 86. Hasil ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media animasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan uji Mann whitney yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 > 0,05$, maka H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 3 Purwokerto.

Berdasarkan teori yang peneliti ambil yaitu model *problem based learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah. Dalam kurikulum 2013, model ini menekankan pendekatan pembelajaran yang menantang peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan nyata, baik secara individu atau kelompok. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif terhadap penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam proses diskusi selama pembelajaran berlangsung. Mereka didorong untuk melakukan eksplorasi mandiri, seperti membaca buku di perpustakaan, mencari informasi melalui situs web, maupun menggali informasi langsung dari narasumber. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna dan memberikan manfaat nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Media animasi ini dipilih karena meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan daya ingatan dalam materi pembelajaran. Tujuan dari media animasi ini yaitu meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menumbuhkan kemampuan

berpikir kritis dan kreatif, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.⁶⁸

Dalam jurnal Nurul Wahdah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran IPA”.⁶⁹ Dibahas oleh peneliti dalam jurnalnya, mengatakan penelitian ini mengkaji bagaimana penerapan model PBL dalam proses pembelajaran IPA. Media yang digunakan salah satunya yaitu media animasi membantu mendorong peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran tentang muatan IPA, dan mempermudah pemahaman peserta didik.

Kedua peneliti melihat jurnal Rio Meliandika Mahasiswa Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, berjudul “Pengaruh Model PBL dengan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN I Kota Bengkulu”.⁷⁰ Dibahas oleh peneliti dalam jurnalnya, mengatakan bahwa menggunakan pembelajaran model PBL memberikan peserta didik pengalaman belajar secara langsung dari permasalahan yang bersifat nyata yang diberikan oleh guru, setelah itu peserta didik akan mampu memecahkan masalah secara nyata baik secara individu atau kelompok. Selain itu media animasi juga berperan dalam membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik terhadap pembelajaran, sehingga terciptanya interaksi antara guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

⁶⁸ Sulistyowati, cicik, and Nuraini Asriati. “Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11.4 (2024): 1176-1188

⁶⁹ Nurul Wahdah and I Ketut Widiada, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran IPA” 6 (2024).

⁷⁰ Nasral, Rio Meliandika, “Pengaruh Model PBL dengan media animasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar biologi siswa di SMAN 1 Kota Bengkulu” 6 (2022):672-683

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media animasi efektif. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis PAI pada siswa kelas VIII SMPN 3 Purwokerto meningkat.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian di atas, terdapat beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Model *problem based learning* bantuan media animasi terdapat sintaks atau langkah-langkah yaitu: orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model *problem based learning* sangat efektif dalam pengajaran PAI di sekolah, khususnya di SMP Negeri 3 Purwokerto. Penerapan model ini mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil lembar observasi, diperoleh 82,5; yang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media animasi memberikan hasil yang positif dan layak digunakan sebagai alternative strategi pembelajaran dalam mata pelajaran PAI.
2. Penerapan model *problem based learning* bantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI pada siswa kelas VIII SMPN 3 Purwokerto melalui uji mann whitney, yang memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis PAI di kelas eksperimen dan kelas control berbeda. Berdasarkan nilai post-test, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 89,6, sedangkan kelas control memperoleh nilai rata-rata 86. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis PAI pada siswa kelas VIII SMPN 3 Purwokerto.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Terdapat keterbatasan pada biaya, waktu, sarana penunjang penelitian, yang membuat penelitian kurang efektif.
2. Peneliti tidak tahu banyak tentang proses pembuatan dan penyusunan tulisan ini, sehingga perlu dilakukakan penelitian tambahan di masa yang akan datang.
3. Terdapat keterbatasan data dalam penelitian, sehingga dalam penelitian ono masih kurang memuaskan.
4. Penelitian ini belum sempurna, sehingga penelitian berikutnya diharapkan lebih baik.

C. Saran

1. Untuk guru
Guru harus menyelesaikan dengan model pembelajaran pada saat pembelajaran di sekolah tersebut. Sehingga peserta didik lebih paham dan mengerti tentang materi yang disampaikan.
2. Untuk peserta didik
Peserta didik harus mempersiapkan diri untuk materi sebelum pelajaran dimulai, sehingga mereka tahu dasar-dasarnya sebelum pelajaran dimulai. Selama proses pembelajaran, peserta didik harus tetap aktif dan focus, bertanya dan menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat memahami materi.
3. Untuk sekolah
Sekolah diharapkan selalu membuat pembelajaran nyaman bagi guru dan peserta didik. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas dan kualitas sekolah.
4. Untuk peneliti
Hasil penelitian ini mungkin belum lengkap dan memerlukan pengembangan tambahan. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti mengembangkan temuan mereka dan memperbaiki kesalahan yang ada dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- agustin, Sari Dewi, Vivi Rulviana, And Fauzatul Ma. “Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Penyelesaian Soal Matematika Berbasis Hots Siswa Kelas Iv Sd,” N.D.
- Ahmad, Ahmad, And Ahmad Sehabuddin. “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Kubus Dan Balok).” *Jurnal Varian* 1, No. 2 (April 24, 2018): 82–91. <https://doi.org/10.30812/Varian.V1i2.74>.
- Amalia, Nindia Nur, Muhamad Lukman Firdaus, Ani Nur Aeni, And Sisca Yus Astuti. “Pengembangan Aplikasi Kadam Sebagai Media Pembelajaran Pai Sd Untuk Mengenalkan Dakwah Islam.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, No. 2 (June 1, 2023): 797. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i2.2078>.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, And Kamaluddin Abunawas. “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian,” N.D.
- Arsi, Andi, And H. Herianto. “Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss.” Center For Open Science, January 19, 2021. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/M3qxs>.
- Astuti, Astuti. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Kelas Vii Smp/Mts Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, No. 2 (April 16, 2021): 1011–24. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i2.573>.
- Berliana, Tifany, And Kukuh Andri Aka. “Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman,” N.D.
- Candra Susanto, Primadi, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Soehaditama, And Nuraeni Nuraeni. “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka).” *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, No. 1 (April 10, 2024): 1–12. <https://doi.org/10.38035/Jim.V3i1.504>.
- Cholik, Mochamad, And Susi Tri Umaroh. “Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital.” *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 8, No. 2 (May 30, 2023): 704–9. <https://doi.org/10.29100/Jipi.V8i2.4121>.
- Devirita, Fitria, Neviyarni Neviyarni, And Daharnis Daharnis. “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 2 (January 15, 2021): 469–78. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i2.680>.

- Dhida, Tasya Tsamara. "The Effect Of Animation Video Learning Media On Social Emotional Development Of Early Children: A Literature Review" 3 (2021).
- Fiorella, Logan, And Richard E. Mayer. "The Generative Activity Principle In Multimedia Learning." In *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning*, Edited By Richard E. Mayer And Logan Fiorella, 3rd Ed., 339–50. Cambridge University Press, 2021. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.036>.
- Fitri, Nuri Annisa, Hisbullah Basri, Ima Andriyani, And Nur Even. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Motivasi Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Karyawan Kanca Bank Syariah Indonesia Palembang)." *Ekombis Review: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis* 11, No. 2 (July 26, 2023). <https://doi.org/10.37676/ekombis.V11i2.3767>.
- Hasibuan, Mhd Panerangan, Rezki Azmi, Dimas Bagus Arjuna, And Sri Ulfa Rahayu. "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi" 1 (2023).
- Jamilah, Tiara Jihan, Muh Erwinto Imran, And Amri Amal. "Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar" 10 (2024).
- Kurian, Dr Nomisha. "Designing Child-Friendly Ai Interfaces: Six Developmentally-Appropriate Design Insights From Analysing Disney Animation," N.D.
- Kurniawan, Aziz. "Peningkatan Hots Dan Reduksi Miskonsepsi Pembelajaran Fisika Dengan Mengkomparasi Inquiry Learning Dan Problem Solving: Studi Meta-Analisis." *Jipfri (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)* 5, No. 2 (November 30, 2021): 80–86. <https://doi.org/10.30599/jipfri.V5i2.1108>.
- Lai, Emily R. "Critical Thinking: A Literature Review." *Critical Thinking*, N.D.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Abdul Halim, And Ainur Rosyid. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (October 3, 2020): 1274–90. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.544>.
- Marni, Nahda Zulvia, Rizki Pebrina, And Ali Akbar. "Pengembangan Vidio Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti." *Surau: Journal Of Islamic Education* 1, No. 2 (December 30, 2023): 130. <https://doi.org/10.30983/surau.V1i2.7644>.

- Matondang, Maria Marisa, Endah Febri Setiya Rini, Novita Dwi Putri, And Fauziah Yolviansyah. "Uji Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Dan Xii Mipa 2 Di Sma Negeri 1 Muaro Jambi." *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika* 16, No. 3 (December 6, 2020): 218. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i3.15553>.
- Mayasari, Annisa, Opan Arifudin, And Eri Juliawati. "Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran." *Jurnal Tahsinia* 3, No. 2 (October 31, 2022): 167–75. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>.
- Meylinda, Mifta, Desy Hanisa Putri, And Eko Risdianto. "Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di Sma." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15, No. 2 (March 6, 2024): 196–203. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871>.
- Mone, Daniel M V, And Efri Diah Utami. "Determinan Kelaparan Di Indonesia Tahun 2015-2019." *Seminar Nasional Official Statistics 2021*, No. 1 (November 1, 2021): 547–56. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2021i1.962>.
- Nabilah, Anisa Ayu, And Feri Tirtoni. "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar" 12, No. 1 (2024).
- Nur Azmi Alwi And Putri Lestari Agustia. "Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, No. 3 (June 13, 2024): 183–90. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>.
- Nurfadhillah, Dwi Utami, M Pd, Dian Mega Putri, And M Pd. "Sintak Model Problem Based Learning Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru Di Sekolah Menengah Pertama" 1, No. 1 (2022).
- Nuriyah, Tutut Sinta. "Pengembangan Lkpd Model Pbl (Problem Based Learning) Dalam Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik," N.D.
- Nurmalia, Navilla Rachma, And Christina Kartika Sari. "Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah Hots." *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 6, No. 5 (November 13, 2023): 2053–64. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.19342>.
- "Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi Di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, April 1, 2024. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.17254>.

- Perdana, Dayu Rika, Agung Kurniawan, And Sheren Dwi Oktaria. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1 Jati Agung." *Journal Of Science Education*, 2024.
- Rahmayanti, Esty. "Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas Xi Sma," 2017.
- Rustamana, Agus, Putri Wahyuningsih, Muhammad Fikri Azka, Pipit Wahyu, Sultan Ageng Tirtayasa, And Ciwaru Raya No. "Penelitian Metode Kuantitatif," No. 6 (2024).
- Salsabilla, Adelia Putri. "Strategi Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Learning Community." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, No. 2 (December 15, 2023): 102–9. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1747>.
- Samosir, Irene Karolina. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Plotagon Story." *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 7, No. 2 (July 12, 2024): 777–84. <https://doi.org/10.30605/Proximal.V7i2.4157>.
- Saputra, Dwi Dinawan, Muhammad Tahir, And Ida Ermiana. "Pengaruh Metode Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sdn 12 Ampenan Tahun Ajaran 202," N.D.
- Sari, Fifi Putri Huda, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, And Roy Ardiansyah. "Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Se-Kecamatan Laweyan." *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, No. 4 (February 3, 2023). <https://doi.org/10.20961/Jpiuns.V8i4.70966>.
- Setiawan, Moh Bagus. "Pengaruh Kinerja Keuangan Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Pengungkapan Corporate Social Responsibility Sebagai Variabel Moderasi" 13 (2024).
- Sinta, Satria. "Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V," N.D.
- Susanto, Dedi, Risnita, And M. Syahrani Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Qosim Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, No. 1 (July 1, 2023): 53–61. <https://doi.org/10.61104/Jq.V1i1.60>.

- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, And Edino Ayub Lomban. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)* 4, No. 2 (June 26, 2022): 107–22. https://doi.org/10.30762/Factor_M.V4i2.4219.
- Uliyandari, Mellyta, Emilia Candrawati, Anna Ayu Herawati, And Nurlia Latipah. "Problem-Based Learning To Improve Concept Understanding And Critical Thinking Ability Of Science Education Undergraduate Students." *Ijorer : International Journal Of Recent Educational Research* 2, No. 1 (January 31, 2021): 65–72. <https://doi.org/10.46245/Ijorer.V2i1.56>.
- Utami, Yulia. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, No. 2 (February 13, 2023): 21–24. <https://doi.org/10.55338/Saintek.V4i2.730>.
- Wahdah, Nurul, And I Ketut Widiada. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran Ipa" 6 (2024).
- Wardani, Imas Srinana, and Erni Fiorintina. "Building Critical Thinking Skills of 21st Century Students through Problem Based Learning Model." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 12, no. 3 (October 6, 2023): 461–70. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.58789>.
- Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi" 7 (2023).
- Widyahabsari, Diantika, Kukuh Andri Aka, and Wahid Ibnu Zaman. "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang," n.d.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1 Kisi-Kisi Soal Dan Jawaban Pre-Test

SOAL (PRE-TEST)	JAWABAN PG	JAWABAN ALASAN	SKOR
<p>Apa yang menjadi ciri khas dari seorang rasul yang diutus oleh Allah SWT?</p> <p>A. Memiliki kekayaan yang melimpah</p> <p>B. Mampu melakukan mukjizat dan menyampaikan wahyu</p> <p>C. Dikenal sebagai pemimpin militer yang Tangguh</p> <p>D. Memiliki pengikut yang banyak sejak awal</p> <p>E. Tidak pernah mengalami kesulitan dalam hidup</p>	B	<p>Ciri-ciri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerima wahyu langsung dari Allah melalui perantara malaikat Jibril. • Menjadi teladan dalam akhlak dan perilaku bagi umat manusia. • Menghadapi berbagai tantangan dalam berdakwah, termasuk penolakan dan ujian dari kaumnya. 	4
<p>Mengapa kita perlu meyakini bahwa Allah SWT telah mengutus rasul?</p> <p>A. Agar kita bisa mengikuti semua tradisi yang ada</p> <p>B. Untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama dengan benar</p> <p>C. Supaya kita bisa membandingkan ajaran agama lain</p> <p>D. Agar kita bisa menjadi terkenal di masyarakat</p> <p>E. Untuk mendapatkan kekuasaan dan pengaruh</p>	B	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal ajaran agama yang benar, karena rasul adalah perantara wahyu dari Allah. • Meneladani akhlak dan perbuatan rasul, seperti Nabi Muhammad SAW yang menjadi contoh dalam kebaikan, kejujuran, dan kesabaran. • Mendapat petunjuk dalam kehidupan, sehingga kita tahu mana yang benar dan salah dalam beribadah serta bersosial. 	4
<p>Salah satu cara untuk memperkuat keyakinan kita terhadap rasul-rasul Allah adalah dengan?</p> <p>A. Mengabaikan ajaran mereka dan mengikuti</p>	B	<p>Salah satu cara terbaik untuk memperkuat keyakinan terhadap rasul-rasul Allah adalah dengan mempelajari sejarah hidup mereka serta ajaran yang mereka bawa.</p>	Maks 4

<p>pendapat orang lain</p> <p>B. Mempelajari sejarah dan ajaran yang dibawa oleh setiap rasul</p> <p>C. Menganggap semua rasul memiliki ajaran yang sama</p> <p>D. Hanya mengikuti ajaran yang sesuai dengan keinginan pribadi</p> <p>E. Menilai rasul berdasarkan popularitas mereka di kalangan masyarakat</p>		<p>Hal ini penting karena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami peran dan perjuangan rasul dalam menyebarkan wahyu Allah. • Meneladani akhlak dan sifat-sifat utama rasul, seperti kejujuran, kesabaran, dan keteguhan dalam berdakwah. • Memahami ajaran yang mereka bawa agar dapat diamalkan dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. • Meningkatkan keimanan karena kisah dan mukjizat para rasul menunjukkan kekuasaan Allah SWT. 	
<p>Bayangkan Anda hidup di masa Nabi Muhammad SAW. Anda ingin membuat sebuah pesan singkat untuk meyakinkan teman Anda tentang kebenaran risalah kenabian beliau. Pesan manakah yang paling tepat untuk menunjukkan keyakinan tersebut?</p> <p>A. "Ikuti Nabi Muhammad karena beliau berasal dari suku Quraisy yang kuat."</p> <p>B. "Nabi Muhammad adalah pedagang sukses, jadi pasti bisa memimpin umat."</p> <p>C. "Percayalah kepada</p>	<p>C</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nabi Muhammad SAW adalah utusan Allah yang menerima wahyu untuk membimbing umat manusia ke jalan yang benar. • Akhlaq beliau sangat mulia, sehingga diakui sebagai "uswatun hasanah" (teladan terbaik) dalam berbagai aspek kehidupan. • Kejujuran dan amanah beliau diakui oleh masyarakat sebelum kenabiannya, bahkan diberi gelar "Al-Amin" (yang terpercaya). • Kebenaran risalahnya tidak hanya didasarkan pada jumlah pengikut atau keahlian berbicara, tetapi pada wahyu dari Allah dan keteladanan 	<p>4</p>

<p>Nabi Muhammad karena beliau membawa wahyu Allah dan akhlaknya sangat mulia.</p> <p>D. "Nabi Muhammad punya banyak pengikut, jadi ajarannya pasti benar."</p> <p>E. "Ikuti Nabi Muhammad karena beliau pandai berbicara di depan umum."</p>		<p>beliau dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan petunjuk kepada umat manusia untuk menjalani kehidupan yang benar. 2. Menyampaikan wahyu Allah SWT kepada umat-Nya. 3. Menciptakan hukum baru untuk kehidupan manusia. 4. Memberi contoh teladan dalam akhlak dan perilaku sehari-hari. 5. Menjamin keselamatan umat manusia di akhirat tanpa usaha mereka. <p>Manakah pernyataan yang <i>bukan</i> termasuk tugas kenabian dan kerasulan?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 1 dan 2 b. 2 dan 4 c. 3 dan 5 d. 1 dan 3 e. 4 dan 5 	<p>C</p>	<p>3. Menciptakan hukum baru untuk kehidupan manusia → Nabi dan Rasul tidak menciptakan hukum baru, tetapi menyampaikan dan menegakkan hukum yang diturunkan oleh Allah SWT.</p> <p>5. Menjamin keselamatan umat manusia di akhirat tanpa usaha mereka → Keselamatan di akhirat tergantung pada amal dan usaha setiap individu, bukan semata-mata jaminan dari Nabi dan Rasul.</p>	
<p>Seorang siswa berpendapat bahwa semua nabi dan rasul memiliki tugas yang sama, yaitu hanya</p>	<p>B</p>	<p>Pendapat siswa tersebut salah, karena nabi dan rasul tidak hanya menyampaikan wahyu, tetapi juga</p>	

<p>sekadarmenyampaikan wahyu tanpa harus memberi teladan dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana seharusnya Anda mengevaluasi pendapat tersebut?</p> <p>A. Pendapat tersebut benar karena inti tugas nabi dan rasul hanyalah menyampaikan wahyu</p> <p>B. Pendapat tersebut salah karena nabi dan rasul juga bertugas memberikan teladan yang baik kepada umatnya</p> <p>C. Pendapat tersebut benar karena umat cukup membaca wahyu tanpa melihat contoh perilaku</p> <p>D. Pendapat tersebut salah karena tugas nabi dan rasul hanya sebagai pemimpin politik umat.</p> <p>E. Pendapat tersebut benar karena akhlak umat tidak bergantung pada teladan nabi</p>		<p>memberikan contoh teladan dalam kehidupan sehari-hari agar umat dapat memahami dan mengamalkan ajaran Allah SWT dengan benar.</p>	
<p>Salah satu tugas utama para rasul adalah menyampaikan wahyu dari Allah kepada umat manusia. Berdasarkan hal tersebut, apa dampak yang mungkin terjadi jika umat tidak mempercayai ajaran yang dibawa oleh para rasul?</p> <p>A. Meningkatnya moralitas dan akhlak mulia di masyarakat</p>	<p>C</p>		

<p>B. Terciptanya masyarakat yang harmonis tanpa konflik</p> <p>C. Terjadinya penyimpangan dalam keyakinan dan perilaku kehidupan</p> <p>D. Berkembangnya ilmu pengetahuan tanpa batasan moral</p> <p>E. Tumbuhnya rasa toleransi tanpa perbedaan keyakinan</p>			
<p>Salah satu mukjizat yang dimiliki nabi musa yaitu?</p> <p>A. Menghidupkan orang yang mati</p> <p>B. Membelah laut merah</p> <p>C. Mengubah batu menjadi roti</p> <p>D. Berjalan di atas air</p> <p>E. Menyembuhkan penyakit dengan sentuhan</p>	B	<p>a. Membelah laut merah</p> <p>b. Tongkat yang Berubah Menjadi Ular</p> <p>c. Tangan yang Bersinar</p> <p>d. Memancarkan Air dari Batu dengan Tongkat</p>	
<p>Mukjizat nabi isa yang paling terkenal adalah?</p> <p>A. Mengeluarkan air dari batu</p> <p>B. Menyembuhkan orang buta dan sakit</p> <p>C. Menghentikan matahari</p> <p>D. Mengubah tongkat menjadi ular</p> <p>E. Membelah bulan</p>	B		
<p>Apa yang menjadi tujuan utama dari mukjizat yang diberikan kepada para nabi dan rasul?</p> <p>A. Untuk menunjukkan kehebatan mereka</p> <p>B. Untuk menarik perhatian masyarakat</p> <p>C. Untuk membuktikan</p>	C	<p>Mukjizat diberikan kepada para nabi dan rasul sebagai bukti kenabian mereka, agar manusia meyakini bahwa mereka benar-benar utusan Allah yang membawa wahyu dan ajaran-Nya.</p>	

<p>bahwa mereka adalah utusan allah</p> <p>D. Untuk mendapatkan kekuasaan</p> <p>E. Untuk mengumpulkan pengikut sebanyak-banyaknya</p>			
<p>Dalam konteks mukjizat, apa yang dimaksud dengan “ketebatasan akal manusi”?</p> <p>A. Mukjizat tidak dapat dijelaskan secara ilmiah</p> <p>B. Mukjizat hanya dapat dipahami oleh orang-orang berpendidikan</p> <p>C. Mukjizat adalah hasil dari teknologi canggih</p> <p>D. Mukjizat dapat dijelaskan dengan logika</p> <p>E. Mukjizat hanya terjadi di masa lalu</p>	A	<p>Mukjizat adalah peristiwa luar biasa yang terjadi atas kehendak Allah dan berada di luar kemampuan serta pemahaman akal manusia. Mukjizat tidak bisa dijelaskan dengan hukum alam atau ilmu pengetahuan karena sifatnya supranatural dan hanya diberikan kepada nabi dan rasul sebagai bukti kebenaran risalah mereka.</p>	
<p>Salah satu cara untuk berinternet dengan aman yaitu?</p> <p>A. Menggunakan kata sandi yang mudah ditebak</p> <p>B. Membagikan informasi pribadi di media social</p> <p>C. Menggunakan wifi public tanpa perlindungan</p> <p>D. Mengaktifkan autentikasi dua factor pada akun online</p> <p>E. Mengabaikan perubahan perangkat lunak</p>	D	<p>Autentikasi dua faktor (2FA) adalah salah satu cara paling efektif untuk meningkatkan keamanan akun online. Dengan fitur ini, selain memasukkan kata sandi, pengguna juga harus memberikan verifikasi tambahan, seperti kode yang dikirim ke ponsel atau email. Hal ini mencegah peretas mengakses akun meskipun mereka mengetahui kata sandi.</p>	
<p>Ketika menerima pesan dari</p>	B	<p>Membalas pesan dari orang</p>	

<p>orang yang tidak dikenal di media social, tindakan yang paling tepat adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Membalasa pesan tersebut B. Mengabaikan dan tidak membalasa pesan C. Membagikan pesab tersebut kepada teman-teman D. Mengklik tautan yang ada di pesan E. Menghapus akun media social 		<p>yang tidak dikenal di media sosial bisa berisiko, seperti menjadi sasaran penipuan, phishing, atau bahkan peretasan akun. Jika pesan tersebut mencurigakan, sebaiknya diabaikan atau dilaporkan agar tidak menjadi korban kejahatan siber.</p>	
<p>Apa yang dimaksud dengan etika berinternet?</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Menggunakan internet untuk kepentingan pribadi semata B. Menghormati hak dan privasi orang lain saat online C. Mengabaikan aturan yang di dunia maya D. Menggunakan internet untuk menyebarkan informasi palsu E. Menggunakan internet tanpa Batasan waktu 	<p>B</p>	<p>Etika berinternet adalah seperangkat aturan dan norma yang mengatur perilaku pengguna saat berada di dunia maya. Ini mencakup sikap menghormati hak dan privasi orang lain, tidak menyebarkan hoaks atau ujaran kebencian, serta menggunakan internet dengan bijak. Sama seperti di dunia nyata, di dunia digital pun kita harus menjaga sopan santun dan tidak merugikan orang lain, misalnya dengan tidak menyebarkan data pribadi tanpa izin atau menghindari perundungan siber (cyberbullying).</p>	
<p>Salah satu cara memanfaatkan internet untuk kebaikan adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Menggunakan media social untuk menyebarkan berita bohong B. Berpartisipasi dalam kampanye social yang 	<p>B</p>	<p>Internet dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan hal-hal yang bermanfaat, seperti mendukung kampanye sosial yang positif, menggalang donasi, menyebarkan informasi yang benar, serta meningkatkan kesadaran akan isu-isu penting. Dengan</p>	

<p>postif</p> <p>C. Menghabiskan waktu berjam-jam tanpa tujuan</p> <p>D. Menggunkan internet untuk merugikan orang lain</p> <p>E. Mengabaikan isu-isu social yang terjadi di sekitar</p>		<p>berpartisipasi dalam kegiatan yang membangun, kita dapat menggunakan internet sebagai alat untuk membawa perubahan yang baik di masyarakat.</p>	
<p>Apa yang anda lakukan untuk menungkatkan kesadaran masyarakat tentang isu lingkungan melalui internet?</p> <p>A. Mengabaikan isu lingkungan dan tidak berkomentar</p> <p>B. Membagikan informasi dan tips tentang pelstarian lingkungan</p> <p>C. Menggunkan internet untuk menyebarkan hoaks tentang lingkungan</p> <p>D. Menghindari diskusi tentang isu lingkungan</p> <p>E. Menggunakan internet hanya untuk hiburan</p>	<p>B</p>	<p>Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu lingkungan dapat dilakukan dengan membagikan informasi yang akurat, edukatif, dan bermanfaat melalui internet. Dengan membagikan tips tentang pelestarian lingkungan, seperti cara mengurangi sampah plastik, hemat energi, atau pentingnya penghijauan, kita bisa menginspirasi orang lain untuk ikut serta dalam menjaga kelestarian lingkungan. Hal ini dapat dilakukan melalui media sosial, blog, atau kampanye digital.</p>	
<p>Dalam konteks memanfaatkan internet untuk kebaikan, apa yang dimaksud dengn “digitak volunteering?”</p> <p>A. Menghabiskan waktu intenert tanpa tujuan</p> <p>B. Menyebarkan informasi palsu untuk menarik perhatian</p> <p>C. Menawarkan waktu dan keetrampilan secara online untuk membantu organisasi nirbala</p>	<p>C</p>	<p>Digital volunteering atau volunter digital</p> <p>adalah aktivitas sukarela yang dilakukan secara online untuk membantu organisasi nirlaba, komunitas, atau individu yang membutuhkan. Contohnya termasuk membantu kampanye sosial, menerjemahkan dokumen untuk organisasi amal, mengajar secara daring, atau membuat konten edukatif.</p>	

<p>D. Menggunakan internet untuk kepentingan pribadi semata</p> <p>E. Mengabdikan tanggungjawab social</p>		<p>Dengan digital volunteering, seseorang dapat berkontribusi secara positif tanpa harus hadir secara fisik, memanfaatkan internet untuk kebaikan dan dampak sosial yang lebih luas.</p>	
<p>Andi merasa mudah teralihkan perhatiannya saat belajar karena sering membuka media sosial di sela-sela waktu belajarnya. Apa analisis yang paling tepat terkait dampak dari kebiasaan tersebut?</p> <p>A. Meningkatkan daya ingat karena sering berpindah focus</p> <p>B. Meningkatkan motivasi belajar karena merasa terhibur</p> <p>C. Menurunkan konsentrasi sehingga menghambat pemahaman materi</p> <p>D. Mempercepat proses belajar karena lebih santai</p> <p>E. Membantu mengurangi stres saat belajar sehingga lebih produktif</p>	<p>C</p>	<p>Sering membuka media sosial saat belajar dapat menyebabkan split attention (perhatian terbagi), yang mengganggu fokus dan menghambat pemahaman materi. Setiap kali Andi beralih dari belajar ke media sosial, otaknya harus beradaptasi ulang dengan tugas sebelumnya, yang disebut switching cost. Hal ini dapat memperlambat proses belajar, menurunkan daya ingat, dan membuat pemahaman materi menjadi kurang mendalam. Oleh karena itu, lebih baik menetapkan waktu khusus untuk belajar tanpa gangguan dan beristirahat dengan cara yang lebih terkontrol.</p>	
<p>Di bawah ini adalah perilaku yang menunjukkan dampak negatif dari penggunaan internet yang tidak bijak, kecuali</p> <p>A. Mengalami kecanduan bermain game online hingga lupa waktu</p> <p>B. Mudah terpengaruh</p>	<p>C</p>	<p>Dampak negatif dari penggunaan internet yang tidak bijak mencakup kecanduan, mudah terpengaruh hoaks, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, serta gangguan kesehatan seperti sulit tidur. Namun, jika seseorang memanfaatkan internet untuk diskusi online</p>	

<p>informasi hoaks yang disebarkan di media social</p> <p>C. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi online positif</p> <p>D. Mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata karena terlalu fokus online</p> <p>E. Rentan mengalami gangguan tidur akibat penggunaan gawai berlebihan</p>		<p>yang positif, hal ini justru bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memperluas wawasan, dan membantu dalam memahami berbagai sudut pandang.</p>	
<p>Seorang siswa menemukan artikel di internet yang berisi informasi provokatif tanpa sumber yang jelas. Apa langkah yang paling tepat untuk mengevaluasi kebenaran informasi tersebut?</p> <p>A. Langsung membagikan artikel tersebut ke teman-teman untuk diskusi</p> <p>B. Memercayai isi artikel karena sesuai dengan opini pribadi</p> <p>C. Memeriksa kredibilitas sumber dan membandingkan dengan referensi lain</p> <p>D. Mengabaikan artikel tersebut tanpa membaca isinya secara lengkap</p> <p>E. Menyimpan artikel tersebut untuk dibaca di lain waktu tanpa verifikasi</p>	<p>C</p>	<p>Saat menemukan informasi yang provokatif dan tidak memiliki sumber yang jelas, langkah terbaik adalah memverifikasi kebenarannya. Ini bisa dilakukan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa kredibilitas sumber (apakah berasal dari media terpercaya atau hanya blog/akun anonim). • Membandingkan dengan referensi lain dari sumber yang valid, seperti situs berita resmi, jurnal, atau lembaga terpercaya. • Melihat fakta dan bukti yang disajikan, bukan hanya opini atau klaim tanpa dasar. 	

<p>Bagaimana cara terbaik untuk menghindari kecanduan internet, terutama dalam penggunaan media sosial?</p> <p>A. Menghapus semua akun media sosial secara permanen</p> <p>B. Menggunakan media sosial tanpa batasan waktu agar tidak merasa tertekan</p> <p>C. Membatasi waktu penggunaan dan mengatur jadwal harian yang seimbang</p> <p>D. Membuka media sosial hanya saat merasa bosan atau tidak ada aktivitas lain</p> <p>E. Mengabaikan notifikasi sebagai satu-satunya cara mengontrol penggunaa</p>	<p>C</p>	<p>Beberapa cara efektif lainnya termasuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan fitur screen time atau digital well-being untuk membatasi waktu pemakaian. • Menentukan waktu khusus untuk membuka media sosial, bukan setiap saat. • Mengisi waktu dengan kegiatan offline seperti membaca, berolahraga, atau berinteraksi langsung dengan orang lain. 	
<p>Di sebuah grup diskusi online, terdapat anggota yang menyebarkan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya. Apa analisis yang tepat mengenai dampak dari perilaku tersebut terhadap anggota lain di grup?</p> <p>A. Meningkatkan kreativitas anggota grup dalam menyaring informasi</p> <p>B. Membantu mempercepat penyebaran informasi penting tanpa hambatan</p> <p>C. Berpotensi</p>	<p>C</p>	<p>Menyebarkan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya dapat menyesatkan anggota grup dan berpotensi memicu kesalahpahaman. Jika informasi tersebut ternyata hoaks atau berita palsu, dampaknya bisa lebih luas, seperti menyebabkan kepanikan, perpecahan, atau bahkan merugikan pihak tertentu. Oleh karena itu, penting bagi setiap anggota grup untuk memverifikasi informasi sebelum membagikannya, menggunakan sumber terpercaya, dan mengedukasi</p>	

<p>menyebabkan kesalahpahaman dan penyebaran hoaks</p> <p>D. Mendorong anggota grup untuk lebih percaya satu sama lain</p> <p>E. Meningkatkan rasa percaya diri anggota dalam berbagi informasi</p>		<p>anggota lain agar tidak mudah percaya pada berita yang belum jelas kebenarannya.</p>	
<p>Berikut ini adalah contoh perilaku yang mencerminkan sikap saling mengedukasi antar sesama di dunia digital, kecuali:</p> <p>A. Memberikan kritik membangun terhadap konten teman secara sopan</p> <p>B. Membagikan artikel informatif yang bermanfaat bagi banyak orang</p> <p>C. Mengoreksi informasi yang salah dengan nada merendahkan orang lain</p> <p>D. Membantu teman memahami cara menggunakan aplikasi secara efektif</p> <p>E. Mengajak diskusi positif tentang isu-isu terkini di platform online</p>	<p>C</p>	<p>Saling mengedukasi di dunia digital berarti berbagi pengetahuan dengan cara yang positif, sopan, dan membangun. Mengoreksi informasi yang salah memang penting, tetapi jika dilakukan dengan nada merendahkan, justru bisa menimbulkan konflik, membuat orang enggan menerima koreksi, dan memperburuk suasana diskusi. Pendekatan yang lebih baik adalah mengoreksi dengan bahasa yang sopan dan edukatif, sehingga orang lebih terbuka untuk belajar dan memperbaiki kesalahannya.</p>	
<p>Bagaimana cara paling efektif untuk mengevaluasi apakah sebuah diskusi online bersifat edukatif?</p> <p>A. Diskusi tersebut diisi dengan banyak komentar tanpa memperhatikan relevansi</p> <p>B. Adanya pertukaran ide yang berbobot dan saling menghargai pendapat</p> <p>C. Seluruh peserta diskusi</p>	<p>B</p>	<p>Ciri-ciri diskusi yang edukatif antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya informasi yang berbasis data dan fakta, bukan sekadar opini tanpa dasar. • Adanya interaksi yang sehat, tanpa saling menjatuhkan atau mendominasi. 	

<p>selalu setuju tanpa ada perbedaan pendapat</p> <p>D. Diskusi berlangsung cepat tanpa adanya klarifikasi informasi</p> <p>E. Adanya dominasi satu orang yang selalu dianggap benar dalam diskusi</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta diskusi dapat menganalisis suatu topik dengan kritis, bahkan jika ada perbedaan pendapat. 	
--	--	--	--



<p>tugas utama rasul hanya menyampaikan wahyu</p> <p>b. Salah, karena rasul juga harus menunjukkan akhlak terpuji sebagai contoh bagi umat</p> <p>c. Benar, karena umat sudah bisa memahami ajaran tanpa contoh langsung</p> <p>d. Salah, karena tugas rasul adalah menciptakan aturan baru untuk umat</p> <p>e. Benar, karena umat bisa belajar langsung dari kitab suci tanpa teladan rasul</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Jika Anda diminta membuat kampanye dakwah digital untuk menumbuhkan keyakinan terhadap tugas kenabian dan kerasulan di kalangan remaja, strategi mana yang paling efektif?</p> <p>a. Membagikan kutipan ayat</p>	<p>B</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian remaja 2. Relevan dengan gaya belajar digital 3. Menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dicerna 4. Lebih mudah dibagikan dan viral 	<p>4</p>

<p>AlQur'an tanpa penjelasan lebih lanjut.</p> <p>b. Menggunakan media animasi interaktif yang menggambarkan kisah para nabi dengan pesan moral yang relevan.</p> <p>c. Mengadakan ceramah tradisional tanpa menggunakan teknologi modern.</p> <p>d. Menulis artikel panjang di media sosial tanpa gambar atau ilustrasi.</p> <p>e. Mengajak diskusi tanpa memberikan referensi kisah para nabi.</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Apa yang dimaksud dengan tugas kenabian dalam konteks ajaran agama?</p> <p>a. Tugas untuk memimpin umat dalam hal ekonom</p> <p>b. Tugas untuk menyampaikan wahyu dan petunjuk dari Tuhan</p> <p>c. Tugas untuk mengatur pemerintahan</p> <p>d. Tugas untuk mengajarkan ilmu pengetahuan</p> <p>e. Tugas untuk menjaga keamanan</p>	<p>B</p>	<p>1. Esensi kenabian adalah menyampaikan wahyu</p> <p>2. Dalil dalam islam</p> <p>3. Tugas nabi bukan sekedar urusan duniawi</p> <p>Skor maks 2</p>	<p>4</p>

negara			
<p>Mengapa penting untuk mempercayai tugas kenabian dalam kehidupan sehari-hari?</p> <p>a. Agar dapat mendapatkan kekuasaan</p> <p>b. Untuk meningkatkan rasa percaya diri</p> <p>c. Sebagai pedoman moral dan spiritual dalam bertindak</p> <p>d. Untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain</p> <p>e. Agar dapat menghindari tanggung jawab</p>	C	<p>Mempercayai tugas kenabian penting karena ajaran para nabi memberikan pedoman dalam menjalani kehidupan yang sesuai dengan nilai-nilai moral dan spiritual. Dengan mengikuti ajaran para nabi, seseorang dapat bertindak dengan benar, adil, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Skor maks 2</p>	4
<p>Dalam konteks kenabian, bagaimana seharusnya sikap kita terhadap para nabi dan rasul?</p> <p>a. Mengabaikan ajaran mereka karena sudah ketinggalan zaman</p> <p>b. Menghormati dan mengikuti ajaran mereka sebagai petunjuk hidup</p> <p>c. Menilai mereka berdasarkan popularitas di masyarakat</p> <p>d. Mengkritik ajaran mereka jika tidak sesuai dengan pandangan pribadi</p> <p>e. Menganggap</p>	B	<p>1. Para nabi dan rasul adalah utusan Allah</p> <p>2. Ajaran nabi dan rasul bersifat universal</p> <p>Skor maks 3</p>	4

<p>mereka sebagai tokoh sejarah semata</p>			
<p>Dalam konteks kenabian, bagaimana seharusnya sikap kita terhadap para nabi dan rasul?</p> <p>a. Mengabaikan ajaran mereka karena sudah ketinggalan zaman</p> <p>b. Menghormati dan mengikuti ajaran mereka sebagai petunjuk hidup</p> <p>c. Menilai mereka berdasarkan popularitas di masyarakat</p> <p>d. Mengkritik ajaran mereka jika tidak sesuai dengan pandangan pribadi</p> <p>e. Menganggap mereka sebagai tokoh sejarah semata</p>	<p>B</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para nabi dan rasul adalah utusan Allah 2. Ajaran para nabi bersifat universal dan relevan sepanjang zaman 3. Menghormati nabi adalah bentuk keimanan <p>Skor maks 3</p>	<p>4</p>

<p>Mukjizat yang diberikan kepada para nabi dan rasul memiliki tujuan utama untuk membuktikan kebenaran ajaran yang mereka bawa. Dalam konteks ini, bagaimana mukjizat Nabi Musa AS berupa tongkat yang bisa berubah menjadi ular dapat dikategorikan sebagai bentuk pembuktian kebenaran wahyu Allah?</p> <p>a. Karena mukjizat tersebut menandingi sihir yang dilakukan para penyihir Fir'aun</p> <p>b. Karena mukjizat tersebut menunjukkan kekuatan fisik Nabi Musa AS yang luar biasa</p> <p>c. Karena mukjizat tersebut membuat semua penduduk Mesir langsung beriman kepada Nabi Musa AS</p> <p>d. Karena mukjizat tersebut menunjukkan bahwa Nabi Musa AS memiliki kekuatan supranatural</p> <p>e. Karena mukjizat tersebut digunakan Nabi Musa AS untuk menyerang lawan-lawannya</p>	A	<p>1. Mukjizat sebagai bukti kebenaran wahyu Allah</p> <p>2. Menundukkan para penyihir fir'aun</p>	4
		<p>Skor maks 3</p>	

<p>Seorang siswa berpendapat bahwa mukjizat yang diberikan kepada nabi dan rasul merupakan peristiwa yang tidak relevan dengan kehidupan modern karena bertentangan dengan hukum alam dan sains. Bagaimana cara yang paling tepat untuk menanggapi pernyataan tersebut?</p> <p>a. Menjelaskan bahwa mukjizat adalah hal yang tidak perlu diyakini karena bertentangan dengan logika manusia</p> <p>b. Menyatakan bahwa mukjizat adalah bentuk sihir yang tidak bisa dijelaskan secara ilmiah</p> <p>c. Menjelaskan bahwa mukjizat merupakan kehendak Allah yang terjadi di luar hukum alam dan bukan untuk dikaji dengan metode sains</p> <p>d. Mengakui bahwa mukjizat hanya cerita legenda yang dibuat untuk memperkuat keimanan orang-orang terdahulu</p> <p>e. Meyakini bahwa mukjizat hanya</p>	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mukjizat adalah fenomena diluar hukum alam 2. Mukjizat tidak bertentangan dengan akal 	<p>4</p>
		<p>Skor maks 3</p>	

<p>berlaku pada zaman nabi dan sudah tidak mungkin terjadi di era modern</p>			
<p>Seseorang berpendapat bahwa mukjizat Nabi Muhammad SAW yang paling besar adalah Isra' Mi'raj, sedangkan yang lain berpendapat bahwa mukjizat terbesarnya adalah Al-Qur'an. Dari sudut pandang keimanan dan keberlanjutan manfaat mukjizat, mengapa Al-Qur'an lebih tepat disebut sebagai mukjizat terbesar Nabi Muhammad SAW?</p> <p>a. Karena Al-Qur'an hanya bisa dipahami oleh orang-orang tertentu dan memiliki keistimewaan yang sangat langka</p> <p>b. Karena Al-Qur'an tetap ada hingga saat ini dan terus menjadi pedoman hidup bagi umat manusia</p>	<p>B</p>	<p>1. Mukjizat yang bersifat kekal</p> <p>2. Keistimewahan al-qur'an</p> <p>Skor maks 2</p>	<p>4</p>

<p>sepanjang zaman</p> <p>c. Karena mukjizat Isra' Mi'raj tidak memiliki bukti yang bisa diamati langsung oleh manusia</p> <p>d. Karena Nabi Muhammad SAW menyebut AlQur'an sebagai satu-satunya mukjizat yang diberikan kepadanya</p> <p>e. Karena Al-Qur'an adalah satu-satunya kitab yang mengandung semua mukjizat nabi-nabi sebelumnya</p>			
<p>Jika Anda diminta untuk menjelaskan konsep mukjizat nabi dan rasul kepada seseorang yang meragukan keberadaannya, pendekatan manakah yang paling efektif digunakan agar orang tersebut memahami dan</p>	<p>B</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan dengan cara yang rasional dan terbuka 2. Membangun pemahaman yang lebih mendalam 	<p>4</p>

<p>meyakininya?</p> <p>a. Menyampaikan mukjizat secara naratif tanpa memberikan penjelasan logis, karena mukjizat bersifat ghaib</p> <p>b. Menggunakan pendekatan ilmiah dan sejarah untuk menunjukkan bahwa mukjizat memiliki dasar yang dapat diterima oleh akal</p> <p>c. Mengkritik orang tersebut karena mempertanyakan keimanan kepada mukjizat yang sudah jelas tertulis dalam kitab suci</p> <p>d. Menyuruh orang tersebut untuk membaca kisah para nabi tanpa perlu berdiskusi lebih lanjut</p> <p>e. Menjelaskan bahwa mukjizat hanyalah bagian dari mitologi agama yang tidak perlu dibahas secara mendalam</p>		<p>Skor maks 2</p>	
<p>Seorang siswa menerima pesan di media sosial yang berisi tautan ke sebuah situs yang menawarkan hadiah</p>	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghindari penipuan 2. Ciri-ciri tautan yang berbahaya 	<p>4</p>

<p>menarik. Sebelum mengklik tautan tersebut, tindakan analisis apa yang sebaiknya dilakukan untuk memastikan keamanan informasi pribadinya?</p> <p>a. Segera mengklik tautan untuk melihat apakah benar mendapatkan hadiah</p> <p>b. Membagikan tautan tersebut kepada teman-teman agar mereka juga bisa mendapat hadiah</p> <p>c. Memeriksa sumber pesan, alamat situs, serta tanda-tanda phishing sebelum mengakses tautan tersebut</p> <p>d. Memasukkan data pribadi pada formulir yang disediakan untuk memastikan keaslian hadiah</p> <p>e. Mengabaikan pesan tersebut tanpa perlu melakukan pengecekan lebih lanjut</p>		<p>Skor maks 2</p>	
<p>Dalam sebuah diskusi, seorang siswa berpendapat bahwa mengunggah foto atau informasi pribadi di media sosial bukanlah masalah besar selama</p>	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keamanan digitak tidak selalu terjamin 2. Risiko peretasab dan penyalagunaan data 3. Jejak digital sulit dihapus sepenuhnya 	<p>4</p>

<p>hanya teman-teman dekat yang bisa melihatnya. Bagaimana cara terbaik untuk menilai pernyataan tersebut?</p> <p>a. Setuju dengan pendapat tersebut karena fitur privasi media sosial sudah cukup aman untuk melindungi data pengguna</p> <p>b. Menolak pendapat tersebut karena semua informasi yang diunggah di internet dapat disalahgunakan oleh pihak lain</p> <p>c. Mengusulkan untuk tetap berhati-hati dengan informasi yang dibagikan, karena data digital dapat diretas atau disebarluaskan tanpa izin</p> <p>d. Mengabaikan pendapat tersebut karena setiap orang memiliki hak untuk membagikan apa pun di akun pribadinya</p> <p>e. Mengingat bahwa menghapus unggahan dapat sepenuhnya menghilangkan jejak digital sehingga tidak perlu khawatir</p>		<p>Skor maks 3</p>	
--	--	--------------------	--

<p>Jika Anda diminta untuk membuat kampanye edukasi tentang pentingnya berinternet dengan aman dan bertanggung jawab, strategi apa yang paling efektif agar pesan tersebut dapat dipahami dan diterapkan oleh masyarakat luas?</p> <p>a. Membuat poster yang menarik tentang etika berinternet dan menyebarkannya di sekolah atau media social</p> <p>b. Mengkritik orang - orang yang sering membagikan informasi tanpa berpikir panjang agar mereka lebih berhati - hati</p> <p>c. Membuat video dokumenter panjang tentang bahaya dunia digital dan meminta semua orang untuk menontonnya</p> <p>d. Mengabaikan kampanye tersebut karena semua orang sudah tahu cara berinternet dengan aman</p> <p>e. Membatasi akses internet bagi pengguna yang tidak memahami keamanan digital agar tidak menimbulkan masalah</p>	<p>A</p>	<p>1. Mudah dipahami dan menarik perhatian</p> <p>2. Dapat disebarkan secara luas</p>	<p>4</p>
		<p>Skor maks 2</p>	

<p>Seorang siswa ingin memanfaatkan internet untuk menyebarkan informasi yang bermanfaat bagi teman-temannya. Namun, ia menemukan banyak informasi yang belum jelas kebenarannya. Apa langkah terbaik yang harus ia lakukan sebelum membagikan informasi tersebut?</p> <p>a. Langsung</p>	B	<p>1. Banyak informasi di internet yang belum tentu benar. Jika informasi yang salah atau menyesatkan dibagikan, bisa menimbulkan kepanikan atau kesalahpahaman.</p> <p>2. Pengecekan silang (cross-checking) dengan beberapa sumber terpercaya sangat penting untuk memastikan keakuratan informasi.</p>	4

<p>membagikan informasi tersebut karena terlihat menarik dan bisa menjadi viral</p> <p>b. Memastikan informasi berasal dari sumber yang kredibel dan melakukan pengecekan silang sebelum membagikannya</p> <p>c. Hanya membagikan informasi jika sudah banyak orang lain yang juga membagikannya</p> <p>d. Mengedit informasi tersebut agar terlihat lebih menarik sebelum membagikannya</p> <p>e. Menghapus informasi tersebut dari internet agar tidak ada yang bisa mengaksesnya</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Seorang influencer menggunakan media sosial untuk menggalang dana bagi korban bencana alam. Namun, ada yang meragukan keaslian penggalangan dana tersebut. Bagaimana cara menilai apakah kampanye tersebut dapat</p>	<p>A</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghindari penipuan 2. Memastikan transparansi penyaluran dana 	<p>4</p>

<p>dipercaya?</p> <p>a. Memastikan penggalangan dana dilakukan melalui platform resmi dan memiliki transparansi dalam penyaluran dana</p> <p>b. Langsung berdonasi karena niatnya baik tanpa perlu mengecek lebih lanjut</p> <p>c. Mengajak orang lain untuk ikut berdonasi tanpa mengecek keaslian kampanye tersebut</p> <p>d. Menyebarkan informasi bahwa semua penggalangan dana di internet adalah penipuan agar orang lain tidak tertipu</p> <p>e. Mengabaikan kampanye tersebut karena lebih baik berdonasi secara langsung daripada melalui internet</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Jika Anda ingin memanfaatkan internet untuk menginspirasi dan membantu orang lain secara positif, langkah kreatif apa yang bisa Anda lakukan?</p> <p>a. Membuat konten edukatif di media sosial yang berisi motivasi, tips belajar, atau keterampilan bermanfaat</p>	<p>A</p>	<p>1. Mmembrikan dampak positif</p> <p>2. Meningkatkan kesadaran digital yang pasif</p> <p>Skor maks 2</p>	<p>4</p>

<p>b. Mengkritik orang-orang yang tidak menggunakan internet dengan baik agar mereka sadar akan kesalahannya</p> <p>c. Menggunakan internet hanya untuk hiburan pribadi tanpa perlu berbagi hal bermanfaat kepada orang lain</p> <p>d. Membatasi akses ke internet agar tidak terpengaruh oleh informasi negatif</p> <p>e. Menyebarkan berita sensasional agar mendapatkan lebih banyak perhatian dari pengguna internet</p>			
<p>Seorang siswa sering merasa terganggu oleh iklan dan tautan tidak jelas saat berselancar di internet. Ia juga mulai</p>	<p>B</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya pengaturan privasi 2. Klik pada tautan yang mencurigakan 	<p>4</p>

<p>menerima pesan dari akun yang tidak dikenal. Apa penyebab utama masalah ini?</p> <p>a. Siswa terlalu sering menggunakan internet sehingga menjadi target iklan</p> <p>b. Siswa tidak mengatur privasi akun dan sering mengklik tautan yang mencurigakan</p> <p>c. Semua pengguna internet pasti mengalami hal yang sama dan tidak ada solusinya</p> <p>d. Siswa tidak cukup banyak membagikan informasi pribadinya di internet</p> <p>e. Masalah ini hanya bisa dihindari dengan berhenti menggunakan internet sepenuhnya</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Banyak remaja mengalami kecanduan media sosial yang menyebabkan mereka kurang produktif dalam belajar. Manakah solusi yang paling efektif untuk mengatasi masalah ini?</p> <p>a. Menghapus semua akun media sosial agar tidak tergodanya untuk menggunakannya</p> <p>b. Menggunakan</p>	<p>B</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu mengontrol penggunaan media social 2. Solusi yang realistis dan seimbang 3. Meningkatkan kesadaran digital 	<p>4</p>

<p>fitur pengingat waktu dan membatasi penggunaan media sosial secara sadar</p> <p>c. Mengabaikan masalah tersebut karena hampir semua orang menggunakan media social</p> <p>d. Menggunakan media sosial secara berlebihan asalkan tetap mengerjakan tugas sekolah</p> <p>e. Menyalahkan media sosial sebagai penyebab utama masalah dan meminta pemerintah untuk menutupnya</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Seseorang menerima pesan yang mengancam atau melecehkan dirinya di media sosial. Apa langkah terbaik yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah ini?</p> <p>a. Merespons pesan tersebut dengan</p>	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melindungi diri dari ancaman 2. Mengambil tindakan yang benar 3. Menghindari dampak negative emosional 	

<p>kata -kata kasar agar tidak diremehkan</p> <p>b. Mengabaikan pesan tersebut dan terus menggunakan media sosial seperti biasa</p> <p>c. Melaporkan dan memblokir akun pelaku serta memberi tahu orang tua atau pihak berwenang</p> <p>d. Menghapus akun media sosial agar tidak bisa diganggu lagi</p> <p>e. Membalas pesan tersebut dengan lebih keras agar pelaku merasa jera</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Jika Anda ingin membantu teman -teman Anda agar lebih bijak dalam menggunakan internet dan menghindari dampak negatifnya, apa strategi yang paling</p>	<p>A</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kesadaran akan literasi digitak 2. Solusi yang positif 3. Dampak yang lebih luas 	<p>4</p>

<p>efektif?</p> <p>a. Membuat kampanye digital tentang literasi digital dan cara aman berinternet</p> <p>b. Memaksa teman - teman untuk menghapus media sosial agar tidak terpengaruh hal negative</p> <p>c. Mengabaikan masalah ini karena setiap orang bisa mengatur dirinya sendiri</p> <p>d. Menyebarkan berita hoaks untuk menunjukkan betapa berbahayanya internet</p> <p>e. Menghindari internet sepenuhnya dan tidak pernah menggunakannya lagi</p>		<p>Skor maks 3</p>	
<p>Dalam sebuah grup diskusi online, seorang siswa membagikan informasi tentang bahaya kecanduan gawai. Namun, beberapa anggota grup menyebarkan informasi</p>	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghindari penyebaran hoaks dan misinformasi 2. Mendorong kebiasaan berpikir kritis 3. Menyaring informasi yang valid 	<p>4</p>

<p>tersebut tanpa mengecek kebenarannya. Sebagai generasi digital yang berkarakter, langkah terbaik yang harus dilakukan sebelum membagikan informasi adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengedit informasi agar lebih menarik sebelum menyebarkannya b. Meminta izin kepada pembuat konten sebelum menyebarkan informasi c. Mengevaluasi kebenaran informasi dengan mencari sumber terpercaya sebelum membagikannya d. Menghapus informasi tersebut agar tidak ada yang menyebarkannya lebih lanjut e. Mengkritik orang yang menyebarkan tanpa mengecek kebenarannya 		<p>Skor maks 3</p>	
--	--	--------------------	--



<p>Seorang siswa menemukan sebuah berita viral di media sosial yang mengandung unsur provokatif. Sebagai individu yang bertanggung jawab dalam ruang digital, bagaimana cara terbaik untuk mengedukasi teman-temannya mengenai pentingnya berpikir kritis dalam menerima informasi?</p> <p>a. Menyebarkan berita tersebut agar lebih banyak orang tahu dan bisa berdiskusi</p> <p>b. Mengomentari berita dengan kata-kata kasar untuk menunjukkan bahwa berita itu tidak benar</p> <p>c. Menyusun fakta dari berbagai sumber terpercaya lalu menjelaskan kepada teman-teman mengenai hoaks</p> <p>d. Melaporkan semua berita di media sosial yang menurutnya mencurigakan tanpa mengeceknya terlebih dahulu</p> <p>e. Membiarkan saja, karena semua orang memiliki hak untuk percaya dengan informasi yang mereka dapat</p>	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong pemikiran kritis 2. Mencegah penyebaran misinformasi 3. Menjaga etika dalam berdiskusi 4. Menghindari sikap terburu-buru dalam melaporkan konten 5. Tidak bersikap pasif dalam menghadapi hoaks 	<p>4</p>
		<p>Skor maks 3</p>	

<p>Seorang guru meminta siswa untuk membuat kampanye digital bertema “Bijak Bermedia Sosial.” Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya berbagi informasi yang benar. Apa langkah pertama yang sebaiknya dilakukan dalam merancang kampanye tersebut?</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat poster digital tanpa melakukan riset sebelumnya Menyalin konten kampanye dari internet tanpa menyesuaikan dengan audiens Mengidentifikasi permasalahan utama dalam penggunaan media sosial yang perlu diedukasi Menyebarkan kampanye secara langsung tanpa persiapan matang Memilih platform media sosial dengan jumlah pengguna terbanyak tanpa memikirkan target audiens 	<p>C</p>	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan focus kampanye Menyesuaikan dengan kebutuhan audiens Membantu menyusun strategi yang tepat 	<p>4</p>
		<p>Skor maks 3</p>	

<p>Dalam rangka membangun kebiasaan saling mengedukasi di lingkungan digital, seorang siswa ingin membuat konten edukatif tentang etika bermedia sosial. Manakah strategi terbaik untuk memastikan kontennya efektif dan dapat memberikan dampak positif?</p> <p>a. Menggunakan bahasa yang menarik dan sesuai dengan target audiens serta menyajikan informasi yang valid</p> <p>b. Menyampaikan pesan dalam bentuk teks panjang tanpa gambar agar lebih informatif</p> <p>c. Menggunakan kata-kata yang provokatif agar banyak orang tertarik melihat kontennya</p> <p>d. Membuat konten yang hanya mengikuti tren tanpa memperhatikan nilai edukatifnya</p> <p>e. Menyalin konten dari berbagai sumber tanpa mencantumkan referensi yang jelas</p>	<p>A</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik dan sesuai dengan target audiens 2. Informasi yang valid 3. Efektif dalam menyampaikan edukasi 	<p>4</p>
		<p>Skor maks 3</p>	

Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Dan Jawaban Post-Test

No	Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Observasi 1	Observasi 2	Rata-rata
1.	Orientasi siswa pada masalah	Guru memberikan motivasi kepada siswa			
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
		Guru memberikan sebuah masalah kepada siswa			
		Guru mengajak siswa untuk mencari masalah serta Bagaimana cara unuk menyelesaikan masalahnya			
2.	Mengorganisasikan siswa untuk Orientasi siswa pada masalah belajar	Guru membuat 5 kelompok berdasarkan no absen			
		Guru mengecek perkelompoknya untuk membantu organisasi tugas peserta didik			
		Guru membagikan LKPD kepada kelompok masing-masing			
3.	Membimbing siswa memecahkan masalah	Guru meminta untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat di LKPD			

		Guru membimbing setiap kelompoknya untuk memecahkan masalah pada LKPD			
		Guru melakukan pengecekan pada setiap kelompoknya untuk memantau pengerjaannya			
		Guru mengusahakan agar peserta didik dalam kelompoknya terlihat aktif			
		Selama tahap bimbingan, guru tidak langsung memberikan jawaban terhadap permasalahan peserta didik			
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah	Guru meminta salah satu kelompoknya untuk menuliskan jawabannya			
		Guru mengecek hasil pekerjaan kelompok dan memberikan penilaian terhadap hasil kerja peserta didik			

5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika yang belum dipahami tentang pembelajaran hari ini			
		Guru memberikan kesimpulan pada kegiatan pembelajaran hari ini			
6.	Media Animasi	Media animasi efektif memperjelas masalah			
		Media menarik perhatian dan memotivasi siswa			
		Media sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran			
		Media mendukung kegiatan berpikir kritis siswa			

Lampiran 4 Seminar Proposal Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**
No. B.e.4937/Un.19/FTIK.JPI/PP.05.3/12/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBATUAN MEDIA ANIMASI UPAYA PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PADA MAPEL PAI KELAS VIII

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Nisa Anindia Ningrum
NIM : 214110402058
Semester : 7
Jurusan/Prodi : PAI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Jum'at, 22 November 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 2 Desember 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi PAI



Dewi Ariyani, M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Lampiran 5 Surat Keterangan Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. B-1716/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/4/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Nisa Anindia Ningrum
NIM : 214110402058
Prodi : PAI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Senin, 21 April 2025
Nilai : B+

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 23 April 2025
Wakil Dekan Bidang Akademik,



D. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 6 Sertifikat BTA PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp.0281-635624, 628250 | www.uinsaizu.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/2960/07/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

NISA ANINDIA NINGRUM
(NIM: 214110402058)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 84
Tartil	: 70
Imla'	: 70
Praktek	: 90
Tahfidz	: 80



ValidationCode

Lampiran 7 Sertifikat UKBA



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
جامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE

الشهادة

No.B-5796/Un.19/K.Bhs/PP.009/1/2022

This is to certify that

Name :

Place and Date of Birth

Has taken

with Computer Based Test,

organized by Language Development Unit on :

with obtained result as follows :

Listening Comprehension: 56

فهم السموع

Structure and Written Expression: 56

فهم العبارات والتراكيب

Reading Comprehension: 52

فهم المقروء

Obtained Score :

547

المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.



EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA
Iktibarat al-Qudrah 'alá al-Lughah al-'Arabiyyah

Purwokerto, 10 Januari 2022

The Head of Language Development Unit,

رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

Muffhah, S.S., M.Pd.

NIP.19720923 200003 2 001



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
جامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE

الشهادة

No.B-5796/Un.19/K.Bhs/PP.009/1/2022

This is to certify that

Name :

Place and Date of Birth

Has taken

with Computer Based Test,

organized by Language Development Unit on :

with obtained result as follows :

Listening Comprehension: 56

فهم السموع

Structure and Written Expression: 56

فهم العبارات والتراكيب

Reading Comprehension: 52

فهم المقروء

Obtained Score :

547

المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروكرتو.



EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA
Iktibarat al-Qudrah 'alá al-Lughah al-'Arabiyyah

Purwokerto, 10 Januari 2022

The Head of Language Development Unit,

رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

Muffhah, S.S., M.Pd.

NIP.19720923 200003 2 001

Lampiran 8 Sertifikat KKN



LPPM
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0733/K.LPPM/KKN.54/08/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **NISA ANINDIA NINGRUM**
NIM : **214110402058**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-54 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **86 (A)**.



Certificate Validation

Lampiran 9 Sertifikat PPL



Lampiran 10 Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.3712/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

09 September 2024

Kepada
Yth. KEPALA SMP NEGERI 3 PURWOKERTO
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Nisa Anindia Ningrum
2. NIM : 214110402058
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
5. Tahun Akademik : 2024/2025

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Guru PAI
2. Tempat / Lokasi : SMP NEGERI 3 Purwokerto
3. Tanggal Observasi : 10-09-2024 s.d 24-09-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Misbah

Lampiran 11 Permohonan Ijin Riset Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.822/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

04 Maret 2025

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SMP N 3 Purwokerto
Kec. Purwokerto Timur
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Nisa Anindia Ningrum |
| 2. NIM | : 214110402058 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Agama Islam |
| 5. Alamat | : Jalan manggis RT 03 RW 15 |
| 6. Judul | : Pengaruh Model Problem Basad Learning berbantuan media animasi upaya peningkatan berpikir kritis Pai siswa kelas VIII Di SMPN 3 Purwokerto |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Objek | : Guru PAI, Siswa Kelas VII |
| 2. Tempat / Lokasi | : SMP NEGERI 3 PURWOKERTO |
| 3. Tanggal Riset | : 05-03-2025 s/d 05-05-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : KUANTITATIF |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Misbah

Tembusan :

1. Kelas VIII C, VIII D

Lampiran 12 Wakaf Buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126

Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-2249/Un.19/K.Pus/PP.08.1/5/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : NISA ANINDIA NINGRUM
NIM : 214110402058
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Agama Islam

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 28 Mei 2025



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 13 Blanko Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nisa Anindia Ningrum
 NIM : 214110402058
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Agama Islam
 Pembimbing : Aziz Kurniawan, M. Pd
 Judul : Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Pada Mapel PAI Kelas VIII

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	9/12/2024	Proposal. dibahas Kembanglon		
2		Untuk bab 1,2,3		
3	19/12/2024	- Cek numbering, cek penelitian		
4		terdahulu, cek persami. Rumes		
5		diketik bahan SS, perulisa		
6		Label yg benar, ikuti buku panduan		
7	3/1/2025	lanjut instrumen penelitian		
8		- Soal. pretest dan posttest		
9	7/1/2025	buat indikator pada tiap		
10		instrumen		
11	19/2/2025	Perbaiki instrumen		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 28 Juni 2025
 Dosen Pembimbing

Aziz Kurniawan, M. Pd
 NIP. 19911001 201903 1 013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nisa Anindia Ningrum
NIM : 214110402058
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Aziz Kurniawan, M. Pd
Judul : Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Pada Mapel PAI Kelas VIII

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	26/2/2015	Acc Instrumen dan lanjetkan		
2		pengambilan data lapangan		
3	7/5/2015	perbaiki bab 4.		
4	16/5/2015	perbaiki narasi pembahasan		
5		agar nyambung dan mudah		
6		dipahami		
7	21/5/2015	Analisis Seberapa uji Welch		
8		Karena Salah Satu uji		
9		Prasyarat fideh terperchi		
10	23/5/2015	lanjet kehasil pembahasan		
11	28/5/2015	ACC Noshch		

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal
: 28 Juni 2015
Dosen Pembimbing

Aziz Kurniawan, M. Pd
NIP. 19911001 201903 1 013

Lampiran 14 Rekomendasi Munaqosyah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Nisa Anindia Ningrum
NIM : 214110402058
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Agama Islam
Angkatan Tahun : 2021
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Upaya Peningkatan Berpikir Kritis Pada Mapel Pai Kelas VIII SMPN 3 Purwokerto

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto

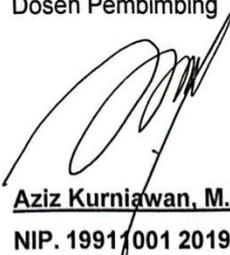
Tanggal : 28 Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Prodi PAI

Dosen Pembimbing


Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002


Aziz Kurniawan, M.Pd
NIP. 19911001 201903 1013

Lampiran 15 DOKUMENTASI

PEMBAGIAN SOAL PRE TEST



PEMBAGIAN SOAL POST TEST



**OBSERVASI BERSAMA PAK DIAN WIDODO S.PD.I M.PD.I
SELAKU GURU PAI**



FOTO BERSAMA SISWA KELAS VIII D
FOTO BERSAMA KELAS VIII C



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nisa Anindia Ningrum
NIM : 214110402058
Prodi : PAI
Tempat, tanggal lahir : Cilacap, 15 April 2004
No. Telp/HP : 0859148484221
Email : nisaanindia503@gmail.com
Alamat : Jalan Manggis, Rt 03 Rw 15 Majenang, Kab. Cilacap
Hobby : Menulis
Motto Hidup : “Prosesnya mungkin ga mudah, tapi endingnya bikin ga berhenti bilang Alhamdulillah”

Riwayat Pendidikan :

1. TK Roudhtusshibiyyan Majenang
2. SD N 1 Mulyasari Majenang
3. MTs N 1 Cilacap
4. MAN 2 Cilacap
5. UIN Saizu Purwokerto (Sedang di tempuh)

Pengalaman Organisasi :

1. Pengurus Komunitas Rumah Bahasa PAI 2023/2024
2. PMII Rayon Tarbiyah

Purwokerto, 28 Juni 2025

Hormat saya,



Nisa Anindia Ningrum