

Journal Templates

ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam dan Anak Usia Dini

Journal website: <https://attaqwa.pdfaii.org/>

ISSN : 2962-1194 (online)

Vol. 3 No. 1 (2024)

DOI : <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v3i1.51>

pp. 36-45

PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN “UBUR-UBUR” PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Leli Hermawati

Program Studi Pendidikan Agama Islam STIT At-Taqwa Ciparay Bandung

E-mail: lelihermawati01@gmail.com

Atep Komussudin

Program Studi Pendidikan Agama Islam STIT At-Taqwa Ciparay Bandung

E-mail: atepkomus@gmail.com

Nurhayati

Program Studi Pendidikan Agama Islam STIT At-Taqwa Ciparay Bandung

E-mail: nur.nurhayati1972@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran “ubur-ubur” pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 2 Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan Penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan pengumpulan data melalui observasi guru di kelas. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media “Ubur-Ubur”, dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 67,5% pada siklus I dan 95% pada siklus II. Siswa merespons positif penggunaan media ini, yang terbukti meningkatkan keaktifan belajar mereka dalam mata pelajaran SKI.

Kata Kunci: Keaktifan, Media Ubur-Ubur, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning activity through the use of "jellyfish" learning media in the subject of Islamic cultural history at MAN 2 Bandung. The research method used is the Classroom Action Research (PTK) approach. This classroom action research (PTK) is carried out in two cycles that include planning, action, observation, and reflection, with data collection through teacher observation in the classroom. The research subjects consisted of 36 students in class X. The results

showed that the use of "Jellyfish" media could increase student activity by 67.5% in cycle I and 95% in cycle II. Students responded positively to the use of this media, which was proven to increase their learning activity in SKI subjects.

Keywords: Activeness, Jellyfish Media, Islamic Cultural History (SKI).

PENDAHULUAN

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang mencerminkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa yang aktif lebih mudah memahami materi, berani mengungkapkan pendapat, serta memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Namun, dalam realitas pembelajaran, masih ditemukan siswa yang pasif dan kurang terlibat secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Arsyad, 2019). Faktanya, di MAN 2 Bandung sendiri, masih banyak siswa yang membutuhkan media untuk mencapai keaktifan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa masih mengantuk saat proses pembelajaran sehingga terkadang tidak fokus dan kurang semangat juga cenderung monoton jika masih berkuat pada metode ceramah.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi guna mencapai tujuan pendidikan. Sementara itu, Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar lebih menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan keaktifan belajar mereka.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah media "Ubur-Ubur". Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran "Ubur-Ubur" terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Suryadi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Senada dengan itu, studi yang dilakukan oleh Hidayat (2020) menemukan bahwa penerapan media visual dalam pembelajaran SKI meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021) mengungkapkan bahwa media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat temuan sebelumnya dan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam perspektif Islam, pentingnya penyampaian ilmu secara efektif telah ditegaskan dalam Al-Qur'an, salah satunya dalam Surah An-Nahl ayat 44:

بِإِيَاتِكَ وَالرُّبْرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemah:

“Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (Q.S An-Nahl: 44)

Serta hadist yang diriwayatkan oleh Ibnu Mas'ud RA, Rasulullah SAW bersabda:

Nabi SAW membuat gambar empat persegi panjang. Di tengah-tengah ditarik satu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis-garis pendek di sebelah garis yang ditengah seraya bersabda: Ini adalah manusia dan empat persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang diluar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan-hambatan yang lain. Dan apabila ia menghadapi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.” (HR. Bukhari).

Keterangan ini menegaskan bahwa ilmu harus disampaikan dengan cara yang jelas dan dapat dipahami oleh manusia agar mereka dapat berpikir dan mengambil manfaat darinya. Hal ini sejalan dengan konsep penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik (Syah, 2020). Dengan demikian, penggunaan media "Ubur-Ubur" dalam pembelajaran SKI bukan hanya sesuai dengan teori pendidikan modern, tetapi juga mencerminkan prinsip dalam Al-Qur'an tentang pentingnya penyampaian ilmu yang efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan media pembelajaran “Ubur-Ubur” dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif bagi peningkatan kualitas pembelajaran SKI dan menjadi referensi bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR), yang bertujuan untuk meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan pembelajaran di sekolah. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyatan guru dalam kegiatan pengembangan profesinya juga bisa menumbuh-kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif didalam melakukan mutu pendidikan atau pembelajaran secara keberlanjutan. Pendekatan kualitatif digunakan karena data dalam penelitian ini

berupa data hasil pengamatan proses implementasi pembelajaran, refleksi dan wawancara. Penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas.

Tindakan ini tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu dan dilaksanakan dalam rangkaian siklus kegiatan (Arikunto, 2008). Model penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Analisis data observasi diperoleh dari lembar data hasil pengamatan, yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, tujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan penerapan media “Ubur-Ubur” pada materi Sejarah kebudayaan Islam (SKI), dianalisis dengan menggunakan rumus statistik deskriptif yaitu $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ (Sugiyono, 2017). Keterangan, P= Angka persentase, f= Jumlah frekuensi jawaban, N= Jumlah keseluruhan. Analisis data respons siswa Data untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan media “Ubur-Ubur” dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ dengan keterangan yang sama.

Indikator keaktifan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah jika keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran mencapai lebih dari 70% maka siswa aktif, 30% - 70% masuk kategori cukup aktif, dan kurang dari 30% siswa tidak aktif atau pasif. Indikator keaktifan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi atau penelitian tindakan kelas terhadap siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perencanaan, pelaksanaan dan pembelajaran setelah menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu MAN 2 Bandung, menyusun Modul Ajar pada mata pelajaran SKI, menyusun lembar pengamatan guru dan siswa, menyiapkan media yang akan digunakan dalam perbaikan pembelajaran, membuat alat evaluasi, pelaksanaan tindakan.

1. Perencanaan dan Pelaksanaan

Alat dan Bahan: Kertas karton berwarna dengan 3 warna yang berbeda (d disesuaikan dengan kebutuhan jumlah UBUR-UBUR): Lem kertas stik dan *doubletip*, Gunting, kertas berisi pertanyaan yang sudah ditulis atau di *print* (dicetak), kertas berupa kepala UBUR-UBUR yang telah digambar atau dicetak. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran UBUR-UBUR

- a) Siapkan kertas karton untuk pembuatan tentakel yang akan dibuat seperti rantai yang saling berhubungan.
- b) Potonglah kertas karton yang disesuaikan dengan ukuran tentakel, sekitar 5 cm x 26 cm untuk butir pertanyaan di tentakel.
- c) Buatlah beberapa soal baik manual maupun dicetak untuk ditempelkan pada tentakel yang sudah dipotong. (soal boleh ditulis langsung di kertas karton yang akan dibuatkan tentakel, atau boleh *print* soal untuk ditempelkan ppada tentakel mode rantai).

- d) Tempelkan soal atau pertanyaan yang sudah digunting dengan menggunakan lem kertas pada kertas karton. (Jika soal di *print*).
- e) Sambungkan antara bulatan tentakel yang tadi akan dibuat seperti rantai, yang satu dengan bulatan yang lainnya sehingga membentuk rantai yang saling berhubungan.
- f) Pembuatan butir soal dalam satu tentakel kurang lebih membutuhkan 5 atau lebih, (d disesuaikan dengan kebutuhan).
- g) Siapkan kepala UBUR-UBUR yang telah dicetak atau digambar, kemudian tempelkan pada karton yang telah digunting bulat untuk pondasi epala UBUR-UBUR agar tidak mudah robek saat ditempel di papan tulis ketika media ini digunakan.
- h) Tempelkan tentakel pada kepala UBUR-UBUR dengan cara diberi lubang dibawah kepalanya atau bisa menggunakan *doubletip*.
- i) Buatlah beberapa UBUR-UBUR sesuai kebutuhan level soal.

Inti Pembelajaran

- a) Dengan pengawasan guru setiap siswa melakukan senam dasar $1+1+=2$ (lagu anak-anak) dengan gerakan berdiri, jongkok.
- b) Masing-masing siswa dapat melakukan senam dasar yang melakukan gerak non lokomotor dalam bentuk *ice breaking*.
- c) Siswa memulai pembelajaran aktif dengan Guru menggunakan metode diskusi untuk membahas materi yang akan dipelajari
- d) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berburu soal pada tentakel UBUR-UBUR yang sudah ditempel di papan tulis.
- e) Jika sudah selesai menjawab lagi, tiap kelompok dipersilahkan untuk berburu lagi UBUR-UBUR.
- f) Soal terdiri dari beberapa kategori berupa soal *low*, *middle*, dan *high* tergantung kesulitan soal. Setiap kategori terdiri dari 10-12 soal.
- g) Siswa menjawab soal yang sudah dipilih dengan berdiskusi kelompok dan menuliskan jawabannya pada salah satu buku anggota kelompok.
- h) Jika pertanyaan pada tentakel sudah didiskusikan dan dijawab, kertas tentakel pada UBUR-UBUR dikumpulkan kembali.

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan, bahwa nilai rata-rata nilai SKI siswa pada saat pre tes terlihat masih rendah dan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan, dengan rata-rata post test 71,3% dan pre test 73%. Kemudian dilakukan pengamatan terhadap kegiatan aktivitas guru dan siswa yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat. Pengamat memberikan tanda (√) terhadap aspek yang diamati, memberikan motivasi kepada siswa dalam pelaksanaan metode demonstrasi materi pelajaran senam dasar pola gerak non lokomotor dalam bentuk permainan.

Selanjutnya dari tabel 2 dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai keaktifan belajar sebanyak 6 siswa (17%), dan siswa yang belum mencapai keaktifan belajar kurang sebanyak 30 siswa (83%).

Tabel 1. Nilai SKI

No	Nama Siswa	Pre Test	Ketrerangan	Post Test	Ketrerangan
1	A1	70	Tuntas	80	Tuntas
2	A2	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
3	A3	80	Tuntas	90	Tuntas
4	A4	75	Tuntas	75	Tuntas
5	A5	80	Tuntas	90	Tuntas
6	A6	75	Tuntas	75	Tuntas
7	A7	70	Tuntas	70	Tuntas
8	A8	70	Tuntas	70	Tuntas
9	A9	75	Tuntas	75	Tuntas
10	A10	70	Tuntas	70	Tuntas
11	A11	75	Tuntas	75	Tuntas
12	A12	75	Tuntas	75	Tuntas
13	A13	70	Tuntas	70	Tuntas
14	A14	76	Tuntas	76	Tuntas
15	A15	80	Tuntas	90	Tuntas
16	A16	70	Tuntas	70	Tuntas
17	A17	75	Tuntas	75	Tuntas
18	A18	70	Tuntas	70	Tuntas
19	A19	75	Tuntas	75	Tuntas
20	A20	70	Tuntas	70	Tuntas
21	A21	75	Tuntas	75	Tuntas
22	A22	75	Tuntas	75	Tuntas
23	A23	70	Tuntas	70	Tuntas
24	A24	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
25	A25	80	Tuntas	90	Tuntas
26	A26	80	Tuntas	90	Tuntas
27	A27	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas
28	A28	70	Tuntas	70	Tuntas
29	A29	75	Tuntas	75	Tuntas
30	A30	75	Tuntas	75	Tuntas
31	A31	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
32	A32	80	Tuntas	90	Tuntas
33	A33	70	Tuntas	70	Tuntas
34	A34	70	Tuntas	70	Tuntas
35	A35	70	Tuntas	70	Tuntas
36	A36	70	Tuntas	70	Tuntas
Jumlah		2561	71,13	2676	73

Tabel 2 Tingkat Keaktifan Belajar

Rentang	Kategori	Pra Siklus		Keterangan
		Frekuensi	Persentase	
86-100	Tinggi	6	17 ⁰ %	
65-85	Sedang	26	72 ⁰ %	
45-64	Rendah	4	11 ⁰ %	
25-44	Sangat Rendah	-		
Total		36	100 ⁰ %	
Nilai Max		90		
Nilai Min		55		
Rata-rata		73		

2. Pengamatan dan Refleksi

Tahap pengamatan bahwa nilai rata-rata siswa pada saat pre tes terlihat masih rendah dan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Setelah selesai proses pembelajaran, kemudian peneliti memberikan soal post tes kepada siswa dengan soal yang sama dengan pre tes. Soal post tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi siswa setelah proses belajar mengajar pada siklus I. Berdasarkan tabel 3 hasil observasi kegiatan mengajar guru siklus I, perolehan total skor pertemuan pertama sebanyak 52 dengan skor rata-rata 3.63 kategori baik, pertemuan kedua sebanyak 61 skor rata-rata 3.81 kategori baik.

Berdasarkan tabel 4 hasil observasi kegiatan belajar siswa siklus I selama dua pertemuan, perolehan total skor pertemuan pertama sebanyak 27 dengan skor rata-rata 3 kategori baik, pertemuan kedua sebanyak 38 dengan rata-rata 3.8 kategori baik. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru menentukan materi dan mempersiapkan media pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dengan berbagai metode. Pada kegiatan inti, guru menggunakan media "Ubur-Ubur" untuk membahas materi yang dipelajari yaitu dengan menyuruh siswa untuk mengambil potongan kertas atau karton yang berisi soal-soal evaluasi, yang telah disediakan oleh guru.

Dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran "Ubur-Ubur" untuk keaktifan siswa kelas X MAN 2 Bandung menunjukkan perbedaan yang signifikan pada siklus I dan II. Hal ini dapat dilihat dari indikator hasil pengamatan selama siklus I yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama di siklus I, menunjukkan siswa dalam mengerjakan tes evaluasi mendapatkan hasil yang cukup memuaskan.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi dan mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari. Semakin baik langkah pembelajaran yang diterapkan, maka semakin baik pula keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Observasi Kegiatan Guru

No	Aspek Pengamatan	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Guru memeriksa kesiapan ruang dan alat serta media pembelajaran				√				√
2	Guru memeriksa kesiapan siswa				√				√
3	Guru menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa				√				√
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa			√					√
5	Guru menjelaskan secara singkat hal penting dalam materi pelajaran		√						√
6	Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang sudah sesuai			√					√
7	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil				√				√
8	Guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut				√				√
9	Guru membimbing kelompok secara merata dalam implementasi rencana		√					√	
10	Guru memberi kesempatan kelompok melakukan pemecahan masalah				√				√
11	Guru memotivasi kelompok untuk membangun kreatifitas dan partisipasi siswa dalam kelompok				√				√
12	Guru membimbing siswa dalam menyusun rangkuman materi pelajaran		√					√	
13	Guru melakukan refleksi bersama siswa memperbaiki penyimpangan terhadap materi				√				√
14	Guru memberi umpan balik, adanya hubungan timbal balik			√					√
15	Guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran			√					√
16	Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa merapikan peralatan tulis		√					√	
Total Skor			8	12	32			9	52
Sub Total		52				61			

Tabel 4. Hasil Observasi Siswa

No	Aspek Pengamatan	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kesiapan Siswa mengikuti pelajaran		√						√
2	Mendengarkan secara seksama saat dijelaskan kompetensi/tujuan pembelajaran yang akan dicapai			√					√
3	Memperhatikan dengan baik ketika dijelaskan materi pembelajaran		√				√		
4	Siswa terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran			√					√
5	Adanya interaksi positif antara siswa dengan model pembelajaran yang diterapkan			√					√
6	Siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok			√					√
7	Siswa bertanggung jawab dengan baik saat kegiatan persentasi di depan kelas			√					√
8	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru			√					√
9	Siswa secara aktif ketika merangkum materi pelajaran		√				√		
10	Siswa merespon secara positif ketika diadakan evaluasi			√					√
Total Skor			6	21			6		32
Sub Total		27				38			

Tabel 5. Keaktifan siswa

Siklus I	Siklus II
67,5%	95,00%

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih kurang baik terbukti masih kurang dengan masih rendahnya persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran. Namun hasil evaluasi atau ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa cukup baik maka masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil siklus II cukup memuaskan dan sudah mencapai target atau capaian penelitian sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Berdasarkan tabel 5. persentase keaktifan siswa mengalami kenaikan setiap siklusny. Dengan meningkatnya keaktifan siswa berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar yang dicapai siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media “Ubur-Ubur” dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menerima pembelajaran. Keaktifan siswa meningkat dari 67,5% pada siklus I, dan 95% pada siklus II. Siswa merespons positif penggunaan media ini, yang terbukti meningkatkan keaktifan belajar mereka dalam mata pelajaran SKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdurahman, A. (2021). *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Discovery pada Mata Pelajaran Biologi Materi Metabolisme Sel di SMAN 1 Palibelo Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*. <https://doi.org/10.53299/jppi.vii2.60>
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hidayat, R. (2020). *Pengaruh Media Visual terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran SKI.* *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 112-124.
- Masruroh, I. (2021). *Peningkatan Keaktifan dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Siswa MA KH Syafi'i Melalui Model PROJECT BASED LEARNING dengan Media Video Keaktifan Lokal. SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i1.91>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Rahmawati, S. & Suryadi, A. (2018). "Efektivitas Media Animasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 45-57.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penedamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Susanto, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis Media Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.