

Pengaruh Penggunaan Media Video Presentasi Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 3 Bengkalis

Iqlima Khairunnisa¹ Promadi² Salmaini Yeli³

Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia^{1,2,3}
Email: iqlima.khairunnisa243@gmail.com¹ promadi@uin-suska.ac.id² salmaini.yeli@uin-suska.ac.id³

Abstract

This research aims to examine the effect of using video presentation media on improving students' understanding in the subject of Islamic Religious Education and Character at State Senior High School 3 Bengkalis. The background of this investigation is based on the low level of student comprehension due to the use of conventional teaching methods that lack variety. A quantitative approach was employed using a true experimental design in the form of a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: class X.1 as the experimental group, which used video presentation media, and class X.2 as the control group, which applied conventional methods. The research instruments included an objective test comprising 10 multiple-choice questions and an observation sheet. The data were analyzed using tests of validity, reliability, normality, and homogeneity, as well as the Wilcoxon test with the assistance of SPSS version 25. The result of the Wilcoxon test showed a significance value of 0.000. Based on the criteria (Sig. > 0.05), this means the null hypothesis (H₀) was rejected and the alternative hypothesis (H₁) was accepted, indicating a statistically significant difference in students' understanding between those taught using video presentation media and those taught using conventional methods. In conclusion, the findings demonstrate that video presentation media has a positive effect on enhancing students' understanding of Islamic Religious Education and Character.

Keywords: Video Presentation Media, Student Understanding, Islamic Religious Education And Character

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video presentasi terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 3 Bengkalis. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya tingkat pemahaman siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain true experimental dalam bentuk pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yakni kelas X.1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media video presentasi dan kelas X.2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes objektif yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji Wilcoxon dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil uji wilcoxon adalah 0,000, ketentuan uji ini adalah nilai Sig. > 0,05 = 0,000 > 0,05, ini berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima dan artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa yang menggunakan media video presentasi dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video presentasi berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: Media Video Presentasi, Pemahaman Siswa, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai

mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu yang modern. Yang pasti adalah, akan butuh layanan jaringan internet.¹ Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan di Indonesia. Namun, dalam era digital saat ini, pembelajaran PAI masih banyak yang menggunakan metode konvensional yang kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks ini, integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran PAI dapat memberikan banyak manfaat yang signifikan. Pertama, penggunaan media seperti gambar, audio, dan video dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep agama yang kompleks dan abstrak, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Misalnya, melalui presentasi slide atau video animasi, guru dapat menggambarkan kisah-kisah dalam AlQuran atau Hadis dengan cara yang menarik dan interaktif.²

Tinjauan Pustaka

1. Media Video presentasi. Video Presentasi adalah sebuah format media pembelajaran yang menggunakan video sebagai media utama untuk menyampaikan informasi. Video presentasi seringkali digunakan untuk menyajikan suatu topik secara detail dan jelas sehingga membantu pemirsa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Biasanya video presentasi akan menampilkan narrator atau presenter yang membacakan atau menjelaskan materi secara terperinci, sambil memperkuat penjelasan.³
2. Jenis-jenis Media Video Presentasi. Beberapa jenis video presentasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain: Presentasi slide; Screencast; Presentasi narasi; Video penjelasan; Whiteboard animation; Live-action video; Video infographic⁴
3. Manfaat Media Video Presentasi. Video pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, mulai dari pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi hingga pelatihan di perusahaan atau organisasi. Video pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri atau sebagai sarana untuk memperkaya pembelajaran yang berbasis teks atau audio saja. Keuntungan dari penggunaan media pembelajaran video antara lain dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam belajar, memudahkan pemahaman konsep atau materi yang kompleks, meningkatkan motivasi belajar, dan dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone.⁵
4. Pengertian Pemahaman. Pemahaman diartikan dari kata *understanding*, pemahaman sebagai kemampuan siswa untuk menjelaskan apa yang telah dikomunikasikan kepadanya.⁶ Pemahaman adalah membangun jembatan antara yang baru dan yang sudah diketahui. Dengan metafor sederhana ini terdapat suatu perangkat implikasi yang kaya dan rumit tentang proses itu sendiri.⁷
5. Indikator Pemahaman. Dalam kategori memahami siswa harus memenuhi indikator pemahaman dengan acuan proses kognitif Taksonomi Bloom, indikator pemahaman terdiri dari: Menyatakan kembali konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri; Memberikan contoh; Mengklasifikasi objek-objek menurut konsepnya; Merepresentasikan

¹M. Sahib Saleh dkk, *Media Pembelajaran*, (Makasar : Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 1

²Adiyana Adam, Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Amanah Ilmu*, Vol. 3 No. 1, 2023, hlm. 13-23

³Andi Asari dkk, *Media Pembelajaran Era Digital*, (Yogyakarta : Istana Agency, 2023), hlm. 220

⁴*Ibid*, hlm. 221

⁵*Ibid*, hlm. 215

⁶Mutmainna, dkk, *Pemahaman Konsep Siswa Bernuansa Etnomatematika Berbasis Permainan Ethnogames 3D*, (Purbalingga : CV Eureka Media Aksara, 2023) hlm. 30

⁷Subadiyono, *Pembelajaran Membaca*, (Palembang : Noerfikri, 2014) hlm. 3

dengan berbagai cara dari konsep, Menghubungkan konsep dan Menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.⁸

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan cara kerja mengambil data dan diolah. Dengan pendekatan yang digunakan penelitian eksperimen. Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk meneliti ada tidaknya pengaruh sebab akibat terhadap variable akibat yang di amati dan menjawab seberapa besar pengaruhnya variable independent terhadap variable dependen.⁹ Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *True Eksperimental Design*. Desain ini terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.¹⁰ Bentuk Design *True Eksperimental* yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Kelas eksperimen yang meninjau kembali pelajaran dengan cara menggunakan media video, sedangkan pada kelas kontrol meninjau kembali pelajaran dengan cara biasa (Konvensional). Untuk analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon test* merupakan uji non-parametrik untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua sampel yang berpasangan atau berkaitan dan digunakan sebagai alternatif pengganti Uji *T Test* jika data tidak berdistribusi normal. Kemudian menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi pada peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa media video. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Normal Gain } (g) = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

- < 40 : Tidak Efektif
- 40-55 : Kurang Efektif
- 56-75 : Cukup Efektif
- >76 : Efektif¹¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Wilcoxon test* sebagai analisis data, *Wilcoxon test* merupakan uji non-parametrik untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua sampel yang berpasangan atau berkaitan dan digunakan sebagai alternatif pengganti Uji *T Test* jika data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil dari Uji Wilcoxon:

Tabel 1. Hasil Statistik Uji Wilcoxon

| Test Statistics^a | |
|--------------------------------------|-----------------------|
| | Posttest - Pretest |
| Z | -4.780 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| <i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i> | |
| <i>b. Based on negative ranks.</i> | |

Sumber: spss 25

⁸Budi Murtiyasa, Nur Karina Putri Muslikhah Sari, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 3, 2022, hlm. 2059-2070

⁹Sinambela, Lijan P, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Teoretik dan Praktik* (Depok: Rajawali Press, 2022) h. 133

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 112

¹¹Gita Bella Pratiwi, Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Presentasi Mata Pelajaran Dasar Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Siswa Kelas X SMKN 12 Surabaya, *Teknologi Pendidikan*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai Z sebesar -4.780 dengan signifikansinya (Asymp.Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Lebih lanjut, perbedaan yang signifikan juga terlihat dari rata-rata peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut lebih jelasnya pemaparan mengenai Normal Gain pada penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Statistik Uji N Gain

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| NGain_Score | 27 | .50 | 1.00 | .7222 | .13496 |
| NGain_Persen | 27 | 50.00 | 100.00 | 72.2222 | 13.49571 |
| Valid N (listwise) | 27 | | | | |

Sumber: spss 25

Berdasarkan perhitungan N-Gain Score menunjukkan bahwa total score n-gain mendapat 72%. Berdasarkan pada kategori tafsiran efektivitasnya media video presentasi yang dipakai sebagai treatment pada peserta didik berada pada kategori cukup efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media video presentasi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMA N 3 Bengkalis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil dari uji wilcoxon dengan menggunakan program SPSS diperoleh hasil nilai Asymp.Sig. (2-tailed) adalah bernilai 0,000, nilai $0,000 < 0,05$. Dengan demikian menunjukkan bahwa ada perbedaan pada peningkatan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam antara siswa yang diajar dengan media video presentasi dengan siswa yang diajar dengan presentasi lisan tanpa video di SMAN3 Bengkalis. Hasil dari perhitungan N-Gain Score menunjukkan bahwa total score n-gain mendapat 72%. Berdasarkan pada kategori tafsiran efektivitasnya media video presentasi yang dipakai sebagai treatment pada peserta didik berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video presentasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Bengkalis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Moh. Rosek dan Siska Pratiwi pada tahun 2004 yang menyatakan bahwa media video pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman akhlak siswa dalam menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Teori Andi Asri pada tahun 2023 yang menyatakan Video presentasi seringkali digunakan untuk menyajikan suatu topik secara detail dan jelas sehingga membantu pemirsa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Dengan demikian, temuan ini menguatkan teori dan sebagian besar penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa video presentasi merupakan media yang efektif dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyana Adam (2023), Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Amanah Ilmu*, Vol. 3 No. 1
- Andi Asari dkk (2023), *Media Pembelajaran Era Digital*, (Yogyakarta : Istana Agency)
- Budi Murtiyasa (2022), Nur Karina Putri Muslikhah Sari, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 3
- Gita Bella Pratiwi (2020), Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Presentasi Mata Pelajaran Dasar Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Siswa

Kelas X SMKN 12 Surabaya, Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

- M. Sahib Saleh dkk (2023) , *Media Pembelajaran*, (Makasar : Eureka Media Aksara
- Mutmainna, dkk (2023) , *Pemahaman Konsep Siswa Bernuansa Etnomatematika Berbasis Permainan Ethnogames 3D*, (Purbalingga : CV Eureka Media Aksara
- Sinambela, Lijan P(2022) , *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Teoretik dan Praktik* (Depok: Rajawali Press)
- Subadiyono (20214) , *Pembelajaran Membaca*, (Palembang : Noerfikri,)
- Sugiyono (2015), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta