

Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Reward terhadap Keterlibatan Belajar Santri pada Materi Tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal

Muhammad Burhan Ashfiya'

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

burhanashfy@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat artikel:

Diterima: 2026-05-28

Direvisi: 2026-05-29

Diterima: 2026-05-31

Kata kunci:

Video animasi

Reward

Keterlibatan belajar

Tayamum

TPQ

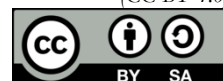
Jenis artikel:

Artikel penelitian

Abstrak (9 poin)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi digital memberikan peluang positif dalam meningkatkan kualitas keterlibatan belajar santri melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Namun, pada praktiknya proses pembelajaran fikih di lembaga TPQ masih sering didominasi metode konvensional yang menyebabkan santri kurang aktif, mudah bosan, dan belum menunjukkan partisipasi belajar yang optimal selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi dan reward terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental dan pendekatan eksplanatori. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap 33 santri dengan indikator keterlibatan belajar meliputi memperhatikan pembelajaran, menjawab pertanyaan, bertanya, antusias mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keterlibatan belajar santri pada pretest sebesar 9,3 dengan kategori cukup, kemudian meningkat menjadi 16,4 pada posttest dengan kategori baik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan video animasi dan reward. Peningkatan rata-rata sebesar 7,1 menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan video animasi dan reward terhadap keterlibatan belajar santri. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan perhatian dan fokus belajar santri, sedangkan reward membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan video animasi dan reward dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterlibatan belajar santri pada pembelajaran fikih di lembaga TPQ.

Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong transformasi metode pembelajaran menjadi lebih interaktif, adaptif, dan berbasis multimedia. Pemanfaatan media digital seperti video animasi menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah terjadinya percepatan digitalisasi pendidikan pada masa pandemi COVID-19. Menurut (Achmad dkk., 2021), video animasi mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena menyajikan materi secara visual, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar. Penggunaan media audio visual juga terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan metode ceramah konvensional. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Perubahan karakteristik generasi digital native turut menuntut pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar peserta didik tetap aktif selama proses belajar berlangsung.

Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran tidak hanya berkembang pada pendidikan umum, tetapi juga mulai diterapkan dalam pendidikan agama Islam. Menurut (Saputra dkk., 2021), penggunaan video animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan secara lebih efektif. Penelitian lain menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena memadukan unsur gambar, suara, dan gerak dalam satu tampilan pembelajaran (Anjani dkk., 2024). (Puspitasari dkk., 2024) juga menegaskan bahwa penggunaan video animasi berbasis contextual teaching and learning berpengaruh terhadap peningkatan student engagement dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam membangun keterlibatan belajar siswa secara aktif. Kondisi ini menjadi relevan dengan kebutuhan pembelajaran agama Islam yang selama ini masih banyak menggunakan pendekatan verbal dan hafalan.

Teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal secara bersamaan. Teori ini menekankan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan auditori, sehingga penggunaan video animasi mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Perkembangan teori multimedia learning kemudian diperkuat dengan pendekatan pembelajaran digital yang menekankan interaktivitas dan pengalaman belajar peserta didik. Menurut (Fatmawati, 2025), transformasi pembelajaran berbasis digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered learning. Pendekatan tersebut menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Konsep ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik pada pembelajaran keagamaan.

Keterlibatan belajar atau student engagement merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan perhatian, partisipasi, motivasi, dan respons peserta didik selama proses belajar berlangsung. Menurut (Nofmiyati dkk., 2023), rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran agama Islam masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan di berbagai lembaga pendidikan. Permasalahan tersebut ditandai dengan kurangnya fokus belajar, minimnya interaksi siswa, serta rendahnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian (Ulfa dkk., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agama Islam mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa di era digital. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan reward dalam pembelajaran juga menjadi salah satu strategi yang dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Berdasarkan teori reinforcement dari B. F. Skinner, pemberian penguatan positif berupa reward dapat meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku belajar yang diharapkan. (Azhan dkk., 2026) menyatakan bahwa pemberian reward dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian (Mita & Husain, 2025) juga menunjukkan bahwa reward dapat membantu membentuk disiplin belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (Huda dkk., 2026) menemukan bahwa kombinasi media audiovisual dan reward learning mampu meningkatkan apresiasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran keagamaan. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa reward tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penghargaan, tetapi juga sebagai stimulus psikologis untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Pembelajaran fikih sebagai bagian penting dalam pendidikan Islam memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menjelaskan konsep dan praktik ibadah secara konkret. Materi tayamum termasuk salah satu materi fikih praktis yang membutuhkan pemahaman visual dan demonstratif agar mudah dipahami oleh anak-anak. (Beliana, 2026) menjelaskan bahwa penggunaan metode demonstrasi dan role play dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap praktik tayamum. Penelitian (Rohmah, 2026) juga menunjukkan bahwa pendampingan praktik tayamum mampu meningkatkan kemampuan ibadah anak di lingkungan TPQ. Meskipun demikian, sebagian besar pembelajaran tayamum masih dilakukan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sederhana tanpa dukungan media digital interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung cepat bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Konteks pendidikan nonformal seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda dibandingkan sekolah formal. Pembelajaran di TPQ umumnya berlangsung dengan keterbatasan media pembelajaran dan minimnya integrasi teknologi digital. (Chosinawarotin dkk., 2025) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran fikih di TPQ masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait ketersediaan media inovatif dan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Penelitian Agustiani dan (Ramadhani dkk., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran fikih praktis mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan TPA. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran agama Islam di lembaga nonformal membutuhkan pendekatan digital yang lebih adaptif dengan karakteristik peserta didik masa kini. Kondisi tersebut menjadi relevan dengan kebutuhan TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal dalam menghadirkan pembelajaran fikih yang lebih menarik dan interaktif.

Analisis terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai video animasi masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa di sekolah formal. Penelitian tentang penggunaan video animasi pada pembelajaran agama Islam di lingkungan TPQ masih sangat terbatas. Penelitian (Hasanah dkk., 2024; Qomarudin dkk., 2025) hanya menyoroti penggunaan media audio visual dan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar tanpa mengkaji keterlibatan belajar peserta didik secara spesifik. Penelitian mengenai reward dalam pembelajaran juga umumnya dilakukan pada konteks sekolah dasar dan belum banyak dikombinasikan dengan penggunaan video animasi pada pembelajaran fikih di TPQ. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap berupa minimnya penelitian yang mengintegrasikan media video animasi dan reward terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di lingkungan pendidikan Islam nonformal. Kesenjangan penelitian ini menjadi dasar penting bagi dilakukannya penelitian lebih lanjut.

Perdebatan dalam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak selalu memberikan dampak positif apabila tidak disertai strategi pembelajaran yang tepat. (Damayanti dkk., 2024) menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media secara optimal. Penelitian (Saba, 2024) juga menegaskan bahwa teknologi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar apabila digunakan secara interaktif dan sesuai kebutuhan peserta didik. Sebaliknya, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang bersifat pasif justru membuat siswa mudah terdistraksi dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada strategi penguatan seperti reward dan keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, kombinasi video animasi dan reward menjadi alternatif solusi yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan belajar santri.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi dan reward terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian ICT pembelajaran Islam, khususnya terkait integrasi media digital dan

strategi reinforcement pada pendidikan nonformal Islam. Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru TPQ dalam menciptakan pembelajaran fikih yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penggunaan video animasi dan reward diharapkan mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme santri selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran agama Islam berbasis teknologi di lingkungan TPQ dan lembaga pendidikan nonformal lainnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media video animasi dan reward dalam pembelajaran tayamum untuk meningkatkan keterlibatan belajar santri di TPQ yang masih jarang diteliti pada studi sebelumnya.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi dan reward terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pengukuran perubahan keterlibatan belajar santri setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan video animasi dan reward selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Sugiyono, 2022), desain one group pretest-posttest dilakukan dengan memberikan pengamatan awal sebelum perlakuan dan pengamatan akhir setelah perlakuan pada satu kelompok penelitian untuk melihat perubahan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan. Penelitian dilaksanakan di TPQ Najmul Hikmah dengan subjek penelitian sebanyak 33 santri yang mengikuti pembelajaran materi tayamum. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi terstruktur terhadap aktivitas dan keterlibatan belajar santri selama proses pembelajaran berlangsung. Perlakuan penelitian dilakukan dengan menampilkan video animasi tayamum buatan sendiri kemudian memberikan reward berupa snack kepada santri yang aktif menjawab pertanyaan dan berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran. Menurut (Arikunto, 2021), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati perilaku individu secara sistematis dalam situasi tertentu sehingga mampu memberikan data yang objektif terkait aktivitas belajar peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi keterlibatan belajar santri yang disusun berdasarkan indikator student engagement meliputi perhatian santri terhadap video pembelajaran, antusiasme mengikuti pembelajaran, keaktifan menjawab pertanyaan, keberanian bertanya, partisipasi selama kegiatan berlangsung, respons terhadap reward, serta kemampuan mengikuti materi tayamum dengan baik. Setiap indikator observasi diberikan skor menggunakan skala penilaian 1–4 dengan kategori sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil aktivitas santri sebagai data pendukung penelitian. Data hasil observasi dianalisis secara manual menggunakan teknik persentase dan perbandingan skor sebelum serta sesudah perlakuan untuk melihat perubahan tingkat keterlibatan belajar santri setelah penggunaan video animasi dan reward dalam pembelajaran fikih materi tayamum. Menurut (Hamzah, 2020), analisis data kuantitatif dilakukan melalui pengelompokan dan penafsiran data numerik agar dapat memberikan gambaran empiris terhadap hasil penelitian secara sistematis dan terukur.

Lembar Observasi Keterlibatan Belajar Santri

No	Indikator Keterlibatan Belajar	1	2	3	4
1	Santri memperhatikan video animasi dengan fokus				✓
2	Santri menunjukkan antusias selama pembelajaran				✓
3	Santri aktif menjawab pertanyaan guru				✓

4	Santri berani bertanya tentang materi tayamum	✓
5	Santri mengikuti arahan pembelajaran dengan baik	✓
6	Santri terlihat tertarik pada media video animasi	✓
7	Santri termotivasi setelah diberikan reward	✓
8	Santri menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan	✓
9	Santri mampu mengulang kembali langkah tayamum	✓
10	Santri tetap fokus hingga pembelajaran selesai	✓

Kriteria Penilaian:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

3. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan belajar santri pada materi tayamum mengalami peningkatan setelah penggunaan video animasi dan reward dalam proses pembelajaran di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal. Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung terhadap 33 santri dengan indikator keterlibatan belajar meliputi memperhatikan pembelajaran, menjawab pertanyaan, bertanya, antusias mengikuti pembelajaran, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Observasi dilakukan sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Berdasarkan hasil observasi pretest, rata-rata keterlibatan belajar santri masih berada pada kategori cukup dengan skor rata-rata sebesar 9,3 dari skor maksimal 20. Indikator dengan skor terendah terdapat pada aspek bertanya dengan rata-rata skor sebesar 1,3 yang menunjukkan bahwa sebagian besar santri masih kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, indikator menjawab pertanyaan juga masih tergolong rendah dengan rata-rata skor sebesar 1,8. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan belajar santri sebelum penggunaan video animasi dan reward masih belum optimal.

Tabel 1. Hasil Observasi Pretest Keterlibatan Belajar Santri

Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata
Memperhatikan Pembelajaran	21	2,1
Menjawab Pertanyaan	18	1,8
Bertanya	13	1,3
Antusias Mengikuti Pembelajaran	21	2,1
Terlibat dalam Kegiatan Belajar	20	2,0
Total	93	9,3

Hasil observasi posttest menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan belajar santri setelah penggunaan video animasi dan reward dalam pembelajaran materi tayamum. Rata-rata skor keterlibatan belajar meningkat menjadi 16,4 dengan kategori baik. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator observasi. Indikator memperhatikan pembelajaran dan antusias mengikuti pembelajaran memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 3,6. Sementara itu, indikator keterlibatan dalam kegiatan belajar meningkat menjadi 3,4 dan indikator menjawab pertanyaan meningkat menjadi 3,2. Indikator bertanya juga mengalami peningkatan dari 1,3 menjadi 2,6. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan reward mampu meningkatkan partisipasi aktif santri selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Hasil Observasi Posttest Keterlibatan Belajar Santri

Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata
Memperhatikan Pembelajaran	36	3,6
Menjawab Pertanyaan	32	3,2
Bertanya	26	2,6
Antusias Mengikuti Pembelajaran	36	3,6
Terlibat dalam Kegiatan Belajar	34	3,4
Total	164	16,4

Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor keterlibatan belajar sebesar 7,1 poin setelah perlakuan diberikan. Seluruh santri mengalami peningkatan skor pada setiap indikator keterlibatan belajar. Peningkatan terbesar terlihat pada indikator memperhatikan pembelajaran dan antusias mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan reward memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal.

Tabel 3. Rekapitulasi Perbandingan Pretest dan Posttest

Komponen	Pretest	Posttest	Selisih
Total Skor	93	164	71
Rata-rata	9,3	16,4	7,1
Kategori	Cukup	Baik	Meningkat



Dokumentasi Foto Bersama Di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal Setelah Pelaksanaan Pembelajaran Praktik Tayamum Menggunakan Media Video Animasi

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan reward memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal. Peningkatan keterlibatan belajar terlihat pada seluruh indikator observasi, terutama pada aspek memperhatikan pembelajaran dan antusias mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut (Puspitasari dkk., 2024), keterlibatan belajar merupakan bentuk partisipasi aktif peserta didik yang dapat diamati melalui perhatian, interaksi, dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan video animasi dalam penelitian ini terbukti mampu memberikan stimulus visual dan audio yang menarik sehingga santri lebih fokus mengikuti materi pembelajaran tayamum. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Achmad dkk., 2021) yang menjelaskan bahwa video animasi efektif meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih komunikatif dan menarik. (Saputra dkk., 2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan.

Peningkatan keterlibatan belajar santri juga terlihat pada indikator menjawab pertanyaan dan bertanya selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu membantu santri memahami materi tayamum secara lebih konkret sehingga santri menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut (Wahid dkk., 2025), media video animasi dapat membantu peserta didik memahami materi agama Islam yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih jelas dan mudah dipahami. (Qomarudin dkk., 2025) juga menjelaskan bahwa media video animasi Islami mampu meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi dilakukan secara lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tayamum menggunakan video animasi mampu mengurangi kejenuhan santri selama proses pembelajaran berlangsung sehingga aktivitas belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Selain penggunaan video animasi, pemberian reward berupa snack sederhana juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan belajar santri. Reward berfungsi sebagai reinforcement positif yang mendorong santri lebih antusias menjawab pertanyaan, bertanya, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut (Azhan dkk., 2026), pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena peserta didik merasa dihargai atas partisipasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Mita & Husain, 2025) yang menjelaskan bahwa reward mampu meningkatkan disiplin dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan (Irda dkk., 2025) yang menyatakan bahwa kombinasi media audiovisual dan reward dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar peserta didik secara lebih optimal. Dengan demikian, penggunaan reward dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan motivasi eksternal santri, tetapi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan belajar santri, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan penggunaan desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh lembaga TPQ. Penelitian ini juga hanya berfokus pada materi tayamum sehingga efektivitas penggunaan video animasi dan reward pada materi fikih lainnya masih memerlukan penelitian lanjutan. Menurut (Yulianti dkk., 2022), efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, media, dan kondisi lingkungan belajar peserta didik. (Ngainin dkk., 2025) juga menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran fikih berbasis teknologi masih membutuhkan pengembangan metode yang lebih adaptif sesuai karakteristik peserta didik generasi digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan sampel lebih besar, desain eksperimen yang lebih kuat, serta pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif agar memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

5. Kesimpulan dan saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan reward berpengaruh positif terhadap keterlibatan belajar santri pada materi tayamum di TPQ Najmul Hikmah Kelurahan Pakal. Peningkatan rata-rata skor keterlibatan belajar dari 9,3 pada tahap pretest menjadi 16,4 pada tahap posttest membuktikan bahwa pembelajaran berbasis audiovisual yang dipadukan dengan reinforcement positif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif. Video animasi membantu santri memahami tata cara tayamum secara lebih konkret melalui kombinasi visual dan audio yang komunikatif, sedangkan pemberian reward mampu meningkatkan motivasi, keberanian, dan antusiasme santri selama pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki relevansi tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada lembaga TPQ dan pendidikan nonformal keagamaan. Kontribusi praktis penelitian terletak pada pemanfaatan video animasi dan reward sederhana sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan guru atau ustaz dalam membangun keterlibatan belajar santri secara lebih optimal. Penelitian ini juga menegaskan bahwa pembelajaran fikih praktis memerlukan pendekatan yang interaktif dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas dan desain pre-eksperimental tanpa

kelompok kontrol sehingga penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat sangat diperlukan untuk memperkuat validitas temuan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital berbasis animasi dan pendekatan reward direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan kualitas keterlibatan belajar peserta didik di era digital.

Refrensi

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Anjani, D. N., Hasyati, F., Alawiyah, S., Tasliyah, S., & Farhana, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V/A MI Al-Munawwaroh. *Jurnal Pendidikan Teknik dan Vokasional*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.21009/JPTV.7.2.140>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Azhan, M. L., Wulandari, A. P., Afriani, F., & Kusmana, S. (2026). Pemberian Reward dalam Pembelajaran dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Cirebon. *DLAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 449–457. <https://doi.org/10.54259/diajar.v5i2.6716>
- Beliana, B. (2026). Peran Guru dalam Menerapkan Metode Demonstrasi dan Role Play untuk Meningkatkan Pemahaman Fiqih Tayamum. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.64690/jakap.v2i2.706>
- Chosinawarotin, C., Hardadi, B., & Maretta, A. V. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih di TPQ Alfirdaus. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Ma Chung*, 5(1), 316–321.
- Damayanti, K., Kurniasari, Mustofa, Z., & Mukminin, A. (2024). EKSPLORASI PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DI MI MA'ARIF BETON. *Istifkar: Media Transformasi Pendidikan*, 4(1), 40–57. <https://doi.org/10.62509/ji.v4i1.112>
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>
- Hamzah, A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kajian teoretik dan praktik*. Literasi Nusantara.
- Hasanah, U., Sukari, S., & Sugiyat, S. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

- SISWA KELAS VII A MTS NEGERI 2 WONOGIRI TAHUN AJARAN 2022/2023. *Al'ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 92–99. <https://doi.org/10.54090/alulum.442>
- Huda, M., Sa'adah, D. A., & Cahyani, E. F. (2026). Peran Mahasiswa PPL dalam Mewujudkan Apresiasi Perayaan Isra' Mi'raj Melalui Media Audiovisual dan Reward Learning. *AT TA'LIM : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 012–019. <https://doi.org/10.69552/ztrxt320>
- Irda, I. F., Abdullah, A., & Megawati, M. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Metode Reward And Punishment Berbantu Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 101/II Muara Bungo. *Master Kajian Literasi Kewarganegaraan*, 1(2), 108–117. <https://doi.org/10.63461/kalisa.v12.191>
- Mita, D., & Husain, A. (2025). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Disiplin Belajar Siswa melalui Pemberian Reward di Kelas 1 SDIT Asy Syaamil Bontang Selatan. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(3), 335–348.
- Ngainin, N., Ainiyah, Z. D., & A'mal, A. F. (2025). ANALISIS TANTANGAN DAN INOVASI PEMBELAJARAN FIKIH DI MI TAHFIDZ ANNUR GENAHARJO DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 7(1), 46–57. <https://doi.org/10.51675/jp.v7i1.1223>
- Nofmiyati, N., Miftahuddin, M., & Zatrachadi, M. F. (2023). Analisis Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam: Analisis Studi Literatur. *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.24014/japkp.v4i1.24983>
- Puspitasari, E., Krismanto, W., Tuken, R., & Pasinggi, Y. S. (2024). USING VIDEO ANIMATION IN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TO ENHANCE STUDENT ENGAGEMENT IN SCIENCE LEARNING. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 15(1), 13–27. <https://doi.org/10.20527/quantum.v15i1.17134>
- Qomarudin, M., Novianti, D., & Marlina, M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah. *Edu-MI Al Hikmah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 17–24.
- Ramadhani, A., Qadri, U. L., Astuti, A., Adhitya, T. R., & Siregar, H. (2025). Edukasi Interaktif sebagai Langkah Peningkatan Literasi Keuangan pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Dedikasi Sains Dan Teknologi (DST)*, 5(2), 47–55. <https://doi.org/10.47709/dst.v5i2.7037>
- Rohmah, S. N. (2026). Pendampingan Praktek Tayammum dalam Meningkatkan Kemampuan Tayammum di TPQ Darul Falah, Desa Kraton, Krian, Sidoarjo. *Manfaat : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 3(2), 22–38. <https://doi.org/10.62951/manfaat.v3i2.580>
- Saba, S. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(02), 57–63.

- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ulfa, N., Az-Zahra, N., Saputra, F. I., & Ervina. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 649–659. <https://doi.org/10.62710/7ngxap43>
- Wahid, S. A., Alfarizi, M. W., & Nurpriatna, A. (2025). *PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AGAMA ISLAM PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH BABAKANPARI CIDAHU. 01*.
- Yulianti, U., Julia, J., & Febriani, M. (2022). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru pada Pelaksanaan Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1570–1583. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2164>