

**IMPLEMENTASI MEDIA ANIMASI 3D DALAM PENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI  
HARI AKHIR DI SMA SWASTA AL-HIKMAH**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi  
Pendidikan Agama Islam*

**Oleh**

**SHAFARASMI AMINI**

**NPM. 2201020076**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**2026**

# **PERSEMBAHAN**

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titik ini. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada kedua orang tua tercinta,

**Ayanda Ramlan Harahap**

**Ibunda Sumilawati**

Yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, serta harapan terbaik untuk keberhasilan dan kesuksesan saya.

Semoga setiap langkah yang saya tempuh menjadi kebanggaan bagi Kedua Orang Tua Saya

## **Motto:**

“Selesaikan apa yang suda kamu mulai,  
lewati saja badainya jangan ubah  
tujuanya”

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Shafa Rasmi Amini  
NPM : 2201020076  
Jenjang Pendidikan : S1  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Implementasi Media Animasi 3D Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Pada Maateri Hari Akhir Di SMA Swasta Al-Hikmah** jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan berlaku

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 06 April 2026



Shafa Rasmi Amini  
2201020076

**IMPLEMENTASI MEDIA ANIMASI 3D DALAM PENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI  
HARI AKHIR DI SMA SWASTA AL-HIKMAH**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**SHAFI RASMI AMINI**  
NPM. 2201020076

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing**



**Dr.Selamat Pohan, MA**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN**

Nomor : Istimewa  
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar  
Hal : Skripsi

Medan, 4 April 2026

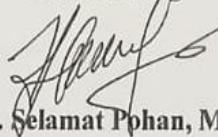
**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di  
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa, Shafa Rasmi Amini yang berjudul **"Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA SWASTA AL-HIKMAH "** Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

**Pembimbing**



**Dr. Selamat Pohan, M.A**



UMSU

Unggul! Cerdas! Terpercaya!  
Ula magawise karul hi qur' an-nabalan  
Namen aul' tanggalisa

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
<http://fat@umsu.ac.id> [fat@umsu.ac.id](mailto:fat@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Shafa Rasmi Amini  
NPM : 2201020076  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA Swasta AL-HIKMAH

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 04 April 2026

Pembimbing

Dr. Selamat Pohan, MA

DISETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A

## BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

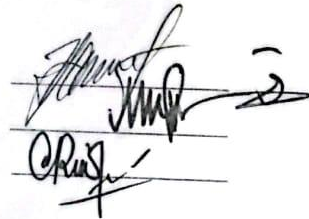
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas  
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

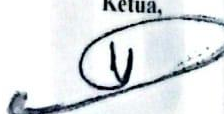
Nama Mahasiswa : Shafa Rasmi Amini  
NPM : 2201020076  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : VIII  
Tanggal Sidang : 17/04/2026  
Waktu : 09.00 s.d selesai

### TIM PENGUJI


PEMBIMBING : Dr.,Selamat Pohan, M.A  
PENGUJI I : Dr.Munawir Pasaribu, MA  
PENGUJI II : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd



### PANITIA PENGUJI

Ketua,  
  
Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.



Sekretaris,  
  
Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN  
BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN  
DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

**1. Konsonan**

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf arab dan Transliterasinya..

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er

ش	Zai	z	zet
ض	Sin	s	es
غ	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ه	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	’	apostrof
ي	Ya	y	ye

## 2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

### a. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

## b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	Fathah dan wau	Au	A dan U

### Contoh :

Kataba : كتب

Fa'ala : فعل

Kaifa : كيف

### A. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا -	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
ى-	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
و و	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

## B. Ta Marbutah

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup

*Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)

2. Ta marbutah Mati

*Ta marbutah* yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)

3. Kalau kata pada yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : المدينة المنورة: Almadinah Almunawwarah

## C. Syaddah (tasyid)

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

rabbanā : نا رب

nazzala : ن ن ل

al-birr : بز ال

al-hajj : حخ ال

## D. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

a. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

ar-rajulu: راج لال

as-sayyidatu: سيد ةال

asy-syamsu: شمس ال

al-qalamu: لقم ق ال

al-jalalu: لاج لال

#### **E. Hamzah**

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

ta'khuzūna: ات خذون

an-nau': وء ان

syai'`un: شيء inna:

ان

umirtu: امزت

akala: ل اك

#### **F. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'`il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

### **G. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

Wa mamuhammadunillarasul

Inna

awwalabaitinwudi`alinnasilalazibibakkatamubarakan

Syahru Ramadan al-lazunzilafihi al-Qur`anu

SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur`anu Walaqadra`ahubilufuq

al- mubin

Alhamdulillahirabbil-amin

### **H. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

## **ABSTRAK**

**Shafa Rasmi Amini, Npm. 2201020076. Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Hari Akhir Di SMA Swasta AL-HIKMAH, Skripsi:Falkutas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir serta menganalisis perannya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMA Swasta Al-Hikmah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 31 siswa kelas XII-1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media animasi 3D dilakukan secara terencana melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan media animasi 3D mampu membantu siswa memahami materi Hari Akhir yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan melalui kemampuan menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan secara logis. Faktor pendukung dalam penggunaan media animasi 3D meliputi ketersediaan sarana prasarana, kompetensi guru, serta minat belajar siswa yang tinggi. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu pembelajaran dan kendala teknis dalam penggunaan media. Dengan demikian, media animasi 3D terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

**Kata Kunci : Media animasi 3D, Berpikir kritis, Hari Akhir, Pembelajaran PAI**

## ABSTACT

**Shafa Rasmi Amini, 2201020076. The Implementation of 3D Animation Media in Improving Students' Critical Thinking Skills on the Topic of the Day of Judgment at SMA Swasta Al-Hikmah. Undergraduate Thesis: Faculty of Islamic Studies, Muhammadiyah University of North Sumatra.**

This study aims to describe the implementation of 3D animation media in teaching the topic of the Day of Judgment and to analyze its role in improving students' critical thinking skills at SMA Swasta Al-Hikmah. This research used a descriptive qualitative approach with 31 twelfth-grade students as the research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of 3D animation media was carried out systematically through the stages of planning, implementation, and evaluation. The use of 3D animation media helped students understand the abstract concepts of the Day of Judgment in a more concrete and comprehensible way. Furthermore, this media contributed to improving students' critical thinking skills, as reflected in their ability to analyze, evaluate, and draw logical conclusions. Supporting factors included the availability of facilities, teacher competence, and high student motivation. Meanwhile, inhibiting factors included limited instructional time and technical constraints in using the media. Therefore, 3D animation media is proven to be an effective instructional innovation to enhance students' understanding and critical thinking skills.

**Keywords: 3D Animation Media, Critical Thinking, The Day of Judgment, Islamic Education Learning**

## KATA PENGANTAR



Assalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Hari Akhir Di SMA Swasta AL-HIKMAH** ” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., suri teladan umat manusia yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. Dalam proses penyusunannya, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah Swt. serta dukungan dari berbagai pihak, karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Agama Islam Bapak **Assoc. Prof.Dr Zailani S.PdI.,M.A** Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Wakil Dekan 1 Ibu **Assoc Prof. Dr. Riska Harfiani.,M.Psi** Fakultas Pendidikan Agama islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam **Bapak Dr Muhammad Ruslan, M.Pd.** Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam **Bapak Dr Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I.,M.Pd.I** Fakultas Pendidikan Agama Islam
6. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Ibu Mavianti, S.Pd.I.,M.A., Fakultas Pendidikan Agama Islam.

7. Selaku dosen pembimbing **Bapak Dr., Selamat Pohan, M.A** yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FAI Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Selaku kepala sekolah SMA AL-HIKMAH Medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
10. Selaku guru Pendidikan Agama Islam yang telah membantu penulis melakukan observasi bahkan penelitian di SMA AL-HIKMAH.
11. Untuk Kedua Orang tua saya **Ayanda Ramlan Harahap dan ibunda Sumilawati** yang selalu medoakan, mendukung dan tidak pernah lelah berjuang demi anak-anaknya. Terima kasih atas semua pergorbanan, kerja keras, dan kesabaran bapak dan ibunda yang rela bersusah payah demi pendidikan dan masa depan kami.
12. Untuk teman-teman saya Fazra Aryani, Kaisyah Rabilla, Astri sabila, Nadira Ayu Putri Sikumbang, dan Nur Nazwa Nasution yang selalu menemani saya selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih selalu ada ketika saya merasa takut, lelah, stres memikirkan skripsi dan juga sabar membantu saya ketika ada hal-hal yang tidak saya pahami serta selalu memberikan dukungan dan semangat hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini,
13. Untuk diri saya sendiri, terima kasih karena suda mampu bertahan dan terus berjuang hingga sampai di titik ini. Perjalanan ini tidak selalu mudah, ada rasa lelah, takut, dan ragu yang sering datang, terlebih sebagai seseorang yang lebih banyak memendam dan menjalani semuanya dengan cara tenang. Semoga apa yang telah dilalui menjadi pengingat bahwa setiap usaha, sekecil apa pun, akan membawa kita lebih dekat pada tujuan.
14. Terima kasih untuk musik yang selalu menemani setiap proses pengerjaan skripsi ini, terutama lagu-lagu dari NDX A.K.A dan lagu-lagu Timur favorit saya. yang secara tidak langsung telah memberikan semangat dan menemani penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
15. Terima kasih juga untuk Mobile Legends yang secara tidak langsung telah menemani proses pengerjaan skripsi ini. Di sela-sela rasa penat dan jenuh,

bermain game ini menjadi hiburan sederhana yang membantu mengembalikan semangat dan pikiran agar lebih fresh untuk melanjutkan penulisan.

Peneliti mendoakan kebaikan dan dukungan yang diberikan kepada penulis semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda, Amin ya rabbal'alamiin. Peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak dan bagi penulis khususnya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.*

Medan, April 2026

Penulis

**SHAFARASMIAMINI**  
**2201020076**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II. LANDASAN TEORITIS</b> .....	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Pemikiran.....	26
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
C. Sumber Data Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data .....	31
E. Teknik Analisis Data.....	31
F. Teknik Keabsahan Data.....	32

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
B. Hasil Penelitian .....	42
C. Pembahasan.....	50
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Nomor</b>	<b>Judul Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1	Jadwal Penelitian.....	32
Tabel 2	Jumlah Guru Dan Tenaga Kependidikan.....	40
Tabel 3	Daftar Nama Siswa.....	42
Tabel 4	Sarana Dan Prasarana.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 kerangka konseptual.....	30
Gambar 2 wawancara guru pendidikan agama islam .....	65
Gambar 3 wawancara siswa .....	65
Gambar 4 memberikan materi menggunakan infokus .....	66

## **BAB**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi pendidikan di abad ke-21 menuntut para guru untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif agar kualitas proses maupun hasil belajar siswa dapat meningkat. Pada Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013, salah satu kompetensi penting yang sangat ditekankan adalah keterampilan berpikir kritis, yaitu kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis terhadap suatu persoalan (Ennis, 2018). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang sangat sentral, terutama ketika membahas materi yang bersifat konseptual dan eskatologis, seperti materi Hari Akhir, yang menuntut pemahaman mendalam, analisis terhadap dalil, serta kemampuan mengaitkan konsep dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Materi mengenai hari akhir merupakan salah satu ajaran yang bersifat mendasar dalam islam karena membahas berbagai peristiwa eskatologis seperti tanda kiamat, kebangkitan manusia, pengumpulan di padang mahsyar, proses hisab, hingga balasan berupa surga atau neraka. Pemahaman yang tepat terhadap materi ini penting karena berpengaruh pada pembentukan keyakinan, kesadaran moral, dan sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun materi hari akhir memiliki kedudukan yang penting, pada kenyataannya banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahaminya. Hambatan tersebut muncul karena materi ini bersifat ghaib, abstrak, dan tidak dapat disaksikan secara langsung. Menjelaskan bahwa konsep keagamaan yang tidak didukung oleh representasi visual cenderung menimbulkan salah pemahaman serta pemahaman yang dangkal, sebab peserta didik sulit membentuk gambaran mental yang jelas mengenai peristiwa yang dipelajari. Akibatnya, proses pembelajaran sering hanya

menghasilkan kemampuan menghafal istilah seperti tanda-tanda kiamat, rangkaian peristiwa, atau tahapan hisab tanpa memberikan pemahaman yang mendalam (Hidayat,2021).

Kesulitan yang dialami siswa semakin tampak ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah atau penjelasan lisan semata. Materi yang bersifat abstrak, seperti Hari Akhir, memerlukan media pendukung yang mampu mengkonkretkan konsep agar lebih mudah dipahami. Menjelaskan bahwa pembelajaran materi abstrak yang tidak disertai media visual umumnya kurang efektif, karena peserta didik tidak dapat membayangkan objek ataupun peristiwa yang dibahas. Kondisi tersebut membuat siswa cepat merasa jenuh, kurang berkonsentrasi, dan akhirnya tidak memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai materi Hari Akhir (Fauzi ,2022).

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi dari peristiwa-peristiwa abstrak sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan jelas. Salah satu media yang dinilai efektif adalah media tiga dimensi (3D). Media animasi 3D mampu menampilkan objek maupun peristiwa dengan bentuk yang menyerupai kondisi sebenarnya sehingga memudahkan siswa dalam membangun gambaran yang tepat. Menjelaskan bahwa media berbasis 3D dapat meningkatkan kejelasan pemahaman karena menyajikan representasi visual yang detail dan realistis, terutama untuk materi yang tidak memungkinkan untuk diamati secara langsung (Putra,Dkk,2022)

Dalam pembelajaran.Materi hari akhir media animasi 3D dapat dimanfaatkan untuk menampilkan visualisasi peristiwa seperti proses terjadinya kiamat, kehancuran alam, kebangkitan manusia, hingga tahapan hisab. Penyajian visual tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara lisan, tetapi juga dapat melihat bentuk representasi dari peristiwa yang dipelajari. Dengan adanya visualisasi ini, siswa lebih mudah memahami urutan dan hubungan setiap peristiwa secara runtut dan terstruktur. Selain memudahkan pemahaman konsep, pemanfaatan media animasi 3D juga berkontribusi

dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Visualisasi tiga dimensi mendorong peserta didik untuk mengamati lebih teliti, menganalisis keterkaitan antarperistiwa, mengevaluasi informasi yang diperoleh, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti visual yang ditampilkan. Menjelaskan bahwa media 3D efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena mampu memberikan rangsangan visual yang menuntut siswa untuk berpikir secara analitis dan evaluatif. Dengan adanya stimulus tersebut, siswa cenderung lebih aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran (Salim dan Aryuni, 2022).

Dengan demikian, penggunaan media animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pemahaman, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sangat penting karena keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan modern, untuk mengetahui bagaimana media ini membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa secara nyata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media animasi 3D dalam pembelajaran materi yang bersifat abstrak serta memberikan solusi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Hari Akhir .
2. Kurangnya inovasi pembelajaran PAI yang berbasis digital, menyebabkan menurunnya minat belajar siswa
3. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu memvisualisasikan peristiwa Hari Akhir secara jelas.
4. Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah karena kurangnya stimulus visual dan kesempatan untuk menganalisis materi secara mendalam.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir?
2. Bagaimana peran media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi hari akhir di SMA Swasta AL HIKMAH?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi media animasi 3D dalam berpikir kritis pada materi hari akhir di SMA SWASTA AL HIKMAH?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menganalisis proses implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir
2. Untuk menganalisis peran media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa
3. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat implementasi media animasi 3D dalam meningkatkan berpikir kritis siswa pada materi Hari Akhir di SMA Swasta Al Hikmah.

### **E. Manfaat Penelitian**

Berikut manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Manfaat secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir. Visualisasi tiga dimensi dinilai mampu membantu siswa memahami konsep akidah yang abstrak dan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan sumbangan teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan

agama.

## **2. Manfaat praktis**

Adapun manfaat praktis hasil penelitian itu yaitu,

1. Bagi Guru penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru karena penggunaan animasi 3D menjadi strategi pembelajaran yang lebih inovatif, memudahkan guru dalam menyampaikan materi hari akhir yang bersifat Konseptual, menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Bagi Siswa penelitian ini diharapkan dapat manfaat bagi siswa melalui penggunaan animasi 3D yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, mempermudah pemahaman terhadap materi Hari Akhir yang bersifat konseptual, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui tampilan visual yang lebih menarik dan interaktif.
3. Bagi Sekolah dapat memberikan manfaat dengan mendorong pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, menjadi dasar evaluasi dalam peningkatan fasilitas digital, serta memperkuat kualitas dan citra sekolah sebagai lembaga yang responsif terhadap inovasi pembelajaran.
4. Bagi Penelitian Selanjutnya dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pembelajaran materi Hari Akhir atau pengembangan metode/ media pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran awal, celah penelitian, serta landasan bagi pengembangan penelitian lebih lanjut agar lebih inovatif dan komprehensif.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam memahami isi penelitian ini, maka penulis menyusun skripsi dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan mengkaji tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II: Bab ini berisi landasan teori dan kajian penelitian terdahulu yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian. Bab ini membahas pengertian media pembelajaran, media 3D, keterampilan berpikir kritis, materi Hari Akhir, serta tanda-tanda Hari Akhir. Selain itu, bab ini juga memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka pemikiran penelitian. Dengan demikian, bab ini memberikan gambaran umum mengenai teori, konsep, dan temuan sebelumnya yang menjadi acuan dalam penelitian tentang implementasi media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi Hari Akhir di SMA Swasta Al-Hikmah.

BAB III: Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, jenis dan sumber data teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta uji keabsahan data pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran materi Hari Akhir dan bagaimana media animasi 3D dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

BAB IV: Bab ini berisi hasil temuan penelitian di lapangan yang di peroleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMA Swasta AL-Hikmah. Dalam Bab ini juga membahas secara mendalam mengenai implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir, bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut, serta keterampilan berpikir kritis yang muncul selama proses pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian dianalisis dan dikaitkan dengan teori, konsep pembelajaran, serta penelitian terdahulu untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai hasil yang diperoleh.

BAB V : Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, serta saran-saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kajian Pustaka

##### a. Media

Media merupakan berbagai sarana, alat, atau bentuk teknologi yang digunakan sebagai penghubung dalam penyampaian pesan serta informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media ini dapat berupa tampilan visual, audio, audiovisual, maupun teknologi digital yang dirancang untuk menstimulasi perhatian, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa. Melalui pemanfaatan media, materi dapat dipresentasikan secara lebih jelas, nyata, dan mudah dipahami karena media membantu mengatasi keterbatasan pengalaman langsung yang dimiliki siswa.

Dalam perspektif Islam, penggunaan media sebagai sarana penyampaian pesan sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. An-Nahl ayat 44:

مَا نَزَّلْنَا إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ الذِّكْرَ لِنُبَيِّنَ لِلنَّاسِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ

Artinya: "Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan."

Ayat ini menunjukkan bahwa dalam proses penyampaian ilmu diperlukan adanya perantara atau media agar pesan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh manusia.

Pada era pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada perangkat fisik seperti buku, gambar, dan video, tetapi juga mencakup teknologi interaktif seperti animasi 3D dan berbagai bentuk multimedia yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kebermaknaan proses pembelajaran. Media pembelajaran dipandang sebagai alat penyampai materi berbasis teknologi yang dikembangkan untuk membantu guru dalam menyajikan informasi secara lebih jelas, terstruktur, dan menarik. Media ini berperan dalam meningkatkan fokus perhatian peserta didik, memudahkan mereka memahami konsep, serta menjembatani perbedaan antara materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mudah dipahami (Rahmawati 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran juga sejalan dengan firman

Allah Swt. dalam QS. An-Nahl ayat 44:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Arinya:Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

Ayat ini menunjukkan bahwa dalam proses penyampaian ilmu diperlukan adanya perantara atau media agar pesan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh manusia.

Media merupakan alat atau sarana edukatif yang berfungsi memperkuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media tersebut tidak hanya menjadi pendukung dalam penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Ia menekankan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman siswa karena materi disampaikan melalui visual, audio, atau berbagai bentuk multimedia yang lebih mudah dipahami (Pratama 2023).

## **b. Media Animasi 3D**

Media animasi 3D (tiga dimensi) adalah media pembelajaran yang memiliki unsur panjang, lebar, dan tinggi sehingga mampu menampilkan objek secara lebih realistis dan menyerupai bentuk aslinya. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak agar menjadi lebih mudah dipahami dan mudah dibayangkan. Media tiga dimensi merupakan alat bantu ajar yang dapat menampilkan objek dengan bentuk nyata sehingga peserta didik memperoleh gambaran langsung dan lebih akurat mengenai materi yang dipelajari. Ia menegaskan bahwa media 3D mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan media dua dimensi (Sadiman, 2020).

Sementara itu mendefinisikan media animasi 3D sebagai representasi visual pembelajaran berbasis digital yang mampu menampilkan objek secara realistis. Menurutnya, media 3D dapat meningkatkan fokus perhatian siswa serta membantu mereka memahami struktur, bentuk, dan proses yang sulit dijelaskan secara verbal (Hermawan, 2021). Menjelaskan bahwa media animasi 3D adalah inovasi pembelajaran yang memanfaatkan model atau animasi tiga dimensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep karena memberikan tampilan yang detail dan dapat diamati dari berbagai sudut pandang (Lestari, 2023).

Media pembelajaran animasi 3D merupakan salah satu bentuk media berbasis teknologi digital yang menyajikan informasi digital yang menyajikan informasi dalam bentuk visual tiga dimensi yang bergerak dan disertai dengan unsur audio atau teks. Secara teoretis, penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran didukung oleh beberapa teori utama yang menjelaskan bagaimana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas proses berpikir siswa.

1. Teori Multimedia Learning (Richard E. Mayer)

Teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui kata-kata saja. Animasi 3D mengintegrasikan unsur visual, gerak, dan narasi sehingga membantu siswa membangun representasi mental yang lebih jelas terhadap materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran materi yang bersifat abstrak, animasi 3D berfungsi memperjelas konsep, mengurangi beban kognitif, dan mendorong pemrosesan informasi secara lebih mendalam.

2. Teori Dual Coding (Allan Paivio)

Teori dual coding menjelaskan bahwa informasi diproses melalui dua saluran utama, yaitu saluran verbal dan saluran visual. Media animasi 3D memanfaatkan kedua saluran tersebut secara bersamaan, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Visualisasi tiga dimensi yang disajikan dalam animasi 3D membantu siswa mengaitkan penjelasan verbal dengan gambaran konkret, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Teori Kognitivisme

Menurut teori kognitivisme, belajar merupakan proses internal yang melibatkan aktivitas mental seperti memahami, mengingat, dan menganalisis informasi. Media animasi 3D mendukung proses kognitif siswa dengan menyajikan informasi secara sistematis dan terstruktur. Animasi 3D membantu siswa mengorganisasi informasi, menghubungkan konsep, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

**c. Fungsi Media Animasi 3D**

Media animasi 3D memiliki peran penting dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual, realistis, dan interaktif. Dengan demikian, media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep yang sulit dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, dan Adapun fungsi-fungsinya sebagai berikut:

1. Sebagai Media Penjelasan Konsep Abstrak

Fungsi utama media animasi 3D adalah untuk memvisualisasikan konsep atau materi yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara teks atau lisan. Misalnya, dalam materi Hari Akhir, tahapan Mizan atau Sirath bisa divisualisasikan sehingga siswa dapat melihat prosesnya secara nyata.

2. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Animasi 3D bersifat interaktif dan menarik secara visual, sehingga mendorong siswa lebih aktif dan fokus dalam belajar.

3. Mendukung Pembelajaran Aktif

Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek atau adegan 3D, misalnya memutar, memperbesar, atau mengeksplorasi adegan.

4. Mempermudah Retensi dan Ingatan Materi

Visualisasi 3D yang nyata dan dinamis membuat siswa lebih mudah mengingat konsep, karena informasi visual lebih kuat dalam memori dibandingkan teks saja

**d. Peran Media Animasi 3D**

Secara teoretis, media animasi 3D memiliki peran strategis dalam pembelajaran karena mampu menyajikan informasi secara visual, dinamis, dan kontekstual. Menurut (Suryani, Setiawan, Dkk.,2021), media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk animasi, berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa serta membantu mereka memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Menurut teori pembelajaran kognitif, keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis. Media animasi 3D mendukung proses tersebut dengan menyajikan informasi secara konkret, sistematis, dan kontekstual sehingga siswa terdorong untuk mengolah informasi secara mendalam, bukan sekadar menerima materi secara pasif. Peran tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa landasan teori pembelajaran dan teori berpikir kritis berikut.

### 1. Media Animasi 3D Berperan sebagai Stimulus Kognitif

Secara teoretis, media animasi 3D memiliki peran sebagai pemicu aktivitas kognitif yang dapat mengaktifkan proses berpikir siswa. (Suryani, Setiawan, 2021). Menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi visual mampu meningkatkan aktivitas mental peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang menuntut kegiatan mengamati, memahami makna, dan bernalar. Dalam pembelajaran materi Hari Akhir, penggunaan animasi 3D mendorong siswa untuk mencermati urutan peristiwa yang disajikan, sehingga sejak awal pembelajaran siswa terlibat dalam proses berpikir kritis.

### 2. Media Animasi 3D Berperan dalam Memfasilitasi Konstruksi

Pengetahuan Menegaskan bahwa media animasi berperan dalam membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman visual yang konkret. Media animasi 3D memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan dengan cara mengamati, mengaitkan, dan menafsirkan informasi yang diterima. Dalam konteks materi Hari Akhir, animasi 3D membantu siswa membangun pemahaman tentang Yaumul Ba'ats, Hasyr, Mizan, dan Shirath secara runtut dan logis. Proses konstruksi pengetahuan ini merupakan dasar dari keterampilan berpikir kritis (Putra dan Prasetyo, 2021)

### 3. Media Animasi 3D Berperan dalam Mendorong Kemampuan Analisis dan Evaluasi

Media animasi interaktif berperan dalam meningkatkan kemampuan analisis dan evaluasi siswa karena menyajikan informasi secara visual dan kontekstual. Animasi 3D memungkinkan siswa menganalisis hubungan sebab-akibat antarperistiwa dan mengevaluasi makna yang terkandung dalam materi pembelajaran (Hidayat dan Nurhayati, 2021)

4. **Media Animasi 3D Berperan dalam Mendorong Aktivitas Reflektif**  
Media animasi interaktif berperan dalam mendorong siswa melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Melalui animasi 3D, siswa diajak untuk berpikir ulang, menilai, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diterima. Dalam pembelajaran PAI, refleksi ini penting agar siswa tidak hanya memahami konsep Hari Akhir secara kognitif, tetapi juga menyadari nilai dan pesan moral yang terkandung di dalamnya (Ningsih dkk. 2024)
5. **Media Animasi 3D Berperan dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Secara Utuh**  
Menegaskan bahwa media 3D berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena mampu mengintegrasikan visual konkret dengan aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti analisis, interpretasi, dan penarikan kesimpulan.

Dengan demikian, media animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi secara teoretis berperan sebagai media yang mengaktifkan proses berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran (Lestari dan Husein, 2025)

**e. Keterampilan Berpikir Kritis**

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan peserta didik untuk menilai, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara rasional dan reflektif. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kemampuan ini sangat penting agar siswa mampu menafsirkan nilai-nilai keagamaan dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Robert Ennis mendefinisikan berpikir kritis sebagai pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada penentuan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Definisi ini menekankan bahwa berpikir kritis melibatkan proses penalaran, evaluasi bukti, serta pengambilan keputusan secara logis dan bertanggung jawab (Ennis, 2011).

Menurut Robert Ennis, keterampilan berpikir kritis dapat dilihat melalui beberapa indikator berikut:

1. Memberikan penjelasan sederhana yaitu kemampuan mengidentifikasi masalah dan memahami informasi.
2. Membangun keterampilan dasar yaitu kemampuan memberikan alasan dan bukti terhadap suatu pernyataan
3. Menyimpulkan yaitu kemampuan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan informasi.
4. Memberikan penjelasan lanjut yaitu kemampuan menganalisis asumsi dan mengkaji makna informasi.
5. Mengatur strategi dan taktik yaitu kemampuan menentukan langkah atau keputusan yang tepat.

Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti animasi 3D, mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam PAI membutuhkan strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Salim & Aryuni, 2022). Bahwa penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, membuat perbandingan, dan menyimpulkan hasil pengamatan. Dengan media 3D, proses abstrak seperti hisab dan penimbangan amal di Mizan dapat divisualisasikan secara nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami alur konsekuensi perbuatan dan terdorong untuk berpikir kritis (Syahrina Intan dkk. 2024)

Selain itu, interaksi aktif dengan media animasi 3D mendorong siswa untuk merefleksikan diri dan mengevaluasi pilihan moralnya, sesuai dengan prinsip konstruktivisme bahwa siswa membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi. Dengan demikian, penerapan media animasi 3D tidak hanya mempermudah pemahaman materi Hari Akhir, tetapi juga secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, baik dari sisi analisis, evaluasi, maupun refleksi diri terhadap nilai spiritual. Dalam penelitian ini, keterampilan berpikir kritis siswa pada materi hari akhir ditunjukkan melalui kemampuan mengidentifikasi konsep utama, menganalisis peristiwa dan makna yang terkandung dalam materi,

menghubungkan sebab dan akibat, mengevaluasi argumen atau pendapat, serta menarik kesimpulan secara logis dan reflektif. Pembelajaran materi hari akhir yang didukung oleh media animasi 3D diharapkan mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam, tidak sekadar memahami secara tekstual, tetapi juga merefleksikan nilai dan hikmah yang terkandung di dalamnya.

#### **f. Faktor Pendukung Implementasi Media Animasi 3D**

Faktor pendukung dapat dipahami sebagai berbagai kondisi yang berfungsi untuk memudahkan, memperlancarkan, serta mengoptimalkan pelaksanaan suatu inovasi dalam pembelajaran. Keberadaan faktor pendukung memiliki peran yang paling dalam menemukan keberhasilan penerapan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi meliputi persiapan guru, ketersediaan sarana prasarana, serta karakteristik media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penerapan media animasi 3D, faktor pendukung tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran, kompetensi serta kreativitas guru, karakteristik media animasi 3D, serta minat dan motivasi belajar siswa (Suryani, Setiawan, Dkk. 2021).

Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran seperti LCD, komputer, proyektor, speaker, serta dukungan jaringan internet atau penggunaan media secara offline dapat menunjang kelancaran penggunaan media animasi 3D dalam proses pembelajaran. Selain itu, kompetensi dan kreativitas guru dalam mengelola serta memanfaatkan media pembelajaran juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. (Rusman, 2020). Menyatakan bahwa guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran secara optimal akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Karakteristik media animasi 3D yang bersifat visual konkret, mampu menyajikan konsep yang abstrak, serta menarik perhatian siswa turut mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Media ini

memudahkan siswa dalam memahami materi Hari Akhir yang bersifat abstrak, sehingga dapat merangsang keterampilan berpikir kritis. Selain itu, meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media visual interaktif dapat mendorong keaktifan siswa dalam bertanya, menganalisis, dan menyimpulkan materi pembelajaran.

**g. Faktor Penghambat Implementasi Media Animasi 3D**

Faktor penghambat pembelajaran dapat diartikan sebagai berbagai kondisi atau situasi yang berpotensi menghalangi, memperlambat, maupun mengurangi efektivitas pelaksanaan proses belajar mengajar. Adanya faktor penghambat menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berlangsung secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit dicapai secara maksimal. Faktor-faktor tersebut dapat muncul dari berbagai komponen pembelajaran, mulai dari pendidik, peserta didik, media pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, hingga kondisi lingkungan belajar.

Hambatan dalam pembelajaran umumnya disebabkan oleh keterbatasan fasilitas pembelajaran, rendahnya kesiapan serta kompetensi guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran, serta keterbatasan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kurang optimalnya peran guru dalam mengelola pembelajaran, termasuk dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Mulyasa 2020).

Faktor penghambat pembelajaran bersumber dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup keterbatasan kemampuan guru, rendahnya penguasaan metode serta media pembelajaran, dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Adapun faktor eksternal meliputi keterbatasan fasilitas pendukung, lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta kendala teknis dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam penerapan media animasi 3D, faktor penghambat pembelajaran dapat berupa keterbatasan sarana dan teknologi pendukung, rendahnya literasi teknologi guru, serta keterbatasan alokasi waktu pembelajaran. Berbagai hambatan tersebut berpotensi mengurangi efektivitas

pemanfaatan media animasi 3D dalam mendukung proses pembelajaran serta pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Uno, Hamzah B 2021)

### 1. Pergetian Hari Akhir

Hari akhir adalah peristiwa besar dalam ajaran Islam ketika seluruh alam semesta dihentikan keberlangsungannya oleh Allah sebagai tanda berakhirnya kehidupan dunia. Pada saat itu, semua makhluk akan mengalami kematian, dan seluruh struktur alam raya akan hancur sebagaimana digambarkan dalam berbagai ayat Al-Qur'an. Setelah proses kehancuran tersebut, Allah akan membangkitkan kembali seluruh manusia dari tempat istirahatnya untuk dikumpulkan di Padang Mahsyar. Di tempat itu, setiap manusia akan melalui proses hisab, yakni pemeriksaan dan pertanggungjawaban atas seluruh amal perbuatannya selama hidup di dunia. yang mana di jelaskan di surah QS. Al-Hajj:7

يَا رَبِّ لَآ إِلَهَ إِلاَّ سَاعَةٌ أُن

Artinya : ”Sesungguhnya Hari Kiamat pasti datang, tidak ada keraguan padanya.”

### 2. Jenis-Jenis Kiamat

Dalam ajaran Islam, kiamat merupakan peristiwa yang pasti akan terjadi sebagai bentuk penghakiman Allah terhadap seluruh makhluk-Nya, baik manusia maupun makhluk lainnya. Hari kiamat menjadi titik akhir dari kehidupan dunia, di mana seluruh amal perbuatan manusia akan diperhitungkan, dan setiap orang akan menerima balasan yang setimpal, baik di surga maupun di neraka kiamat dibagi menjadi dua jenis, yaitu

#### a. Kiamat Suga (Kecil)

Kiamat kecil adalah kiamat yang terjadi tidak menghancurkan seluruh alam semesta, melainkan hanya sebagian makhluk atau wilayah tertentu. Kiamat ini biasanya terjadi sebagai peringatan bagi manusia agar kembali taat

kepada Allah, yang mana di jelaskan didalam surah QS. Al-Ankabut: 40

وَمِنْهُمْ الْحَيَّةُ أَخَذَتْهُ مَنْ وَمِنْهُمْ حَاصِبًا عَلَيْهِ أَرْسَلْنَا مَنْ وَمِنْهُمْ فَأَعْرَفْنَاهُمْ بَعْضَهُمْ أَخَذَ يَرْجِعُونَ لَمْ فَهُمْ  
أَعْرَفْنَا مَنْ

Artinya: “Maka masing-masing mereka Kami siksa karena dosanya. Sebagian mereka Kami tenggelamkan, sebagian Kami siksa dengan cara lain, dan sebagian lagi Kami biarkan menghadapi akibatnya sehingga mereka tidak akan kembali.”

b. Kiamat Kubra (Besar)

Kiamat besar adalah kiamat yang menghancurkan seluruh alam semesta, diikuti dengan kebangkitan seluruh manusia untuk dihisab, penimbangan amal, dan pembagian surga atau neraka.

### 3. Tanda-Tanda Hari Akhir

Tanda-tanda Hari Akhir adalah rangkaian peristiwa besar yang telah diinformasikan dalam Al-Qur'an dan hadis sebagai isyarat semakin dekatnya kiamat. Beliau menjelaskan bahwa tanda-tanda tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu tanda kecil (as-sughra) dan tanda besar (al-kubra) (Al-Qaradawi, 2010).

- a. Tanda kecil tanda-tanda kecil adalah peristiwa yang muncul jauh sebelum kiamat dan sebagian besar sudah terjadi dalam kehidupan manusia diantaranya meliputi: Rusaknya moral dan akhlak manusia, Penyebaran ilmu dan pengangkatan keberkahan, Banyak terjadi pembunuhan dan fitnah, Waktu terasa semakin cepat, lahirnya orang-orang yang tidak Amanah, dan Meningkatnya bencana dan kerusakan alam.
- b. Tanda besar tanda-tanda muncul menjelang kiamat dalam urutan yang berdekatan. Setelah tanda besar muncul, kiamat sudah sangat dekat meliputi: munculnya dajjal, Turunnya Nabi Isa, Keluarnya Ya'juj dan Ma'juj, Tiga Gerhana Besar, terbitnya matahari dari barat, Api besar dari Yaman, dan Asap tebal (Dukhan).

#### 4. Tahap-Tahap Hari Akhir

Para ulama menjelaskan bahwa setelah terjadinya kiamat, terdapat beberapa tahapan besar yang akan dialami oleh seluruh manusia. Tahapan-tahapan ini merupakan rangkaian peristiwa yang menggambarkan proses pertanggungjawaban manusia di hadapan Allah SWT. Setiap tahap berlangsung secara berurutan, dimulai dari kebangkitan manusia dari alam kubur hingga proses penentuan tempat kembali yang kekal, yaitu surga atau neraka. Penjelasan mengenai tahap-tahap Hari Akhir ini sangat penting karena memberikan pemahaman utuh tentang konsep eskatologi Islam, serta memperlihatkan bagaimana Allah SWT menegakkan keadilan-Nya melalui perhitungan amal, penimbangan kebaikan dan keburukan, pemberian catatan amal, hingga balasan akhir yang sesuai dengan perbuatan manusia.

Dengan demikian, tahap-tahap Hari Akhir tidak hanya berfungsi sebagai informasi teologis, tetapi juga menjadi motivasi moral agar manusia senantiasa beramal saleh dan menjauhi segala bentuk kemaksiatan selama hidup di dunia. Tahap-tahap Hari Akhir meliputi:

a. Yaumul Hasyr (Hari Berkumpul)

Yaumul Hasyr adalah hari di mana seluruh manusia dikumpulkan di Padang Mahsyar. Tidak ada satu pun yang tertinggal. Dalam situasi ini kondisi manusia sangat menegangkan karena matahari didekatkan dan manusia menunggu keputusan dari Allah

b. Yaumul Hisab (Hari Perhitungan Amal)

Pada tahap ini setiap amal manusia dihitung dan dipertanyakan. Tidak ada amal sekecil apa pun yang terlewat.

c. Yaumuln mizan (Hari Penimbangan Amal)

Setelah perhitungan perhitungan amal, manusia akan melalui penimbangan amal menggunakan mizan (timbangan) yang

adil. Mizan ini akan menunjukkan mana amal kebaikan yang lebih berat atau lebih ringan. Hal ini ditegaskan dalam QS. Al-Anbiya ayat 47.

مَنْ حَبَّ مِثْقَالَ حَبٍّ مِثْقَالَ كَنْ وَإِنْ شَيْئًا نَفَسٌ تُظَلَّمُ فَلِ الْقِيَامَةِ لِيَوْمِ الْقِسْطِ الْمَوَازِينِ وَنَضَعُ حَاسِبِينَ بِنَا وَكُفَىٰ بِهَا  
أُنَيْنَا خَرْدَلٌ ۖ ل

Artinya: ”Dan Kami letakkan timbangan yang tepat pada hari Kiamat, maka tidak seorang pun dirugikan sedikitpun. Sekalipun seberat biji sawi, pasti Kami datangkan (pembalasannya). Dan cukuplah Kami menjadi Penimbang (yang adil).”

d. Penerimaan catatan amal

Setiap manusia akan menerima catatan amalnya. Mereka yang menerima dari tangan kanan akan memperoleh keselamatan, sementara yang menerima dari tangan kiri atau belakang menjadi petanda kesengsaraan.

e. Menyeberangi Shirath

Shirath adalah jembatan yang berada di atas neraka Jahannam, yang harus dilalui setiap manusia. Kecepatan seseorang melaluinya bergantung pada amal perbuatannya; ada yang melewati secepat kilat, ada yang merangkak perlahan.

f. Telaga (Al-Haudl)

Setelah melalui Padang Mahsyar, kaum beriman akan menuju Telaga Rasulullah SAW. Siapa yang meminum airnya tidak akan merasakan haus selamanya. Hal ini dijelaskan dalam berbagai hadis sahih.

g. Syafa'at

Syafa'at adalah pertolongan yang diberikan dengan izin Allah oleh para nabi, malaikat, dan orang-orang saleh kepada kaum beriman. Syafa'at terbesar adalah syafa'at Nabi Muhammad SAW untuk memulai proses hisab.

#### h. Surga dan Neraka

Tahap terakhir adalah penentuan tempat kembali manusia. Orang yang beriman dan taat akan masuk surga, sedangkan orang kafir dan pelaku dosa yang tidak mendapat ampunan akan masuk neraka.

QS. Ali Imran ayat 185 menjelaskan bahwa kehidupan akhirat adalah tempat kembali yang sebenarnya.

وَأَنْجِلِ النَّارَ عَنْ زُحْرِحَ فَمَنْ الْقِيَامَةِ يَوْمَ أُجْرِكُمْ تُوفُونَ وَإِنَّمَا الْمَوْتِ ذَائِقَةُ نَفْسٍ كَلَّ الْعُرُورِ مَتَاعُ  
لِ الدُّنْيَا الْحَيَاةُ وَمَا فَازَ فَقَدْ الْجَنَّةُ

Artinya : “Setiap yang bernyawa pasti akan merasakan mati. Dan hanya pada hari Kiamat sajalah diberikan secara sempurna balasanmu. Barangsiapa dijauhkan dari api neraka dan dimasukkan ke dalam surga, maka sungguh ia beruntung. Kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.”

### B. Kajian Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa peneliti yang melakukan penelitian serupa terkait penggunaan media pembelajaran, namun belum mengkaji penerapan media animasi 3D secara lebih mendalam.

**Tabel 1**

**Kajian Penelitian Terdahulu**

NO	Nama Peneliti, Tahun Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Putri, Astuti & Rahmawati (2020)	Penggunaan Media Miniatur Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media miniatur tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran Pendidikan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti penggunaan media tiga	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada bentuk media dan ruang lingkup kajian.

		<p>Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di MTs Miftahul Ulum Jember.</p>	<p>Agama Islam mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui media 3D, siswa didorong untuk mengamati objek pembelajaran, menganalisis hubungan antar konsep, serta mengemukakan pendapat berdasarkan hasil pengamatan. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat dalam diskusi dan kegiatan analisis. Selain itu, guru menyatakan bahwa media miniatur 3D mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih berani bertanya serta menyampaikan pendapat. Dengan</p>	<p>dimensi (3D) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta sama-sama berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Kedua penelitian juga menekankan pentingnya pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk mengamati, menganalisis, dan mengemukakan pendapat melalui bantuan media visual.</p>	<p>Penelitian Putri, Astuti &amp; Rahmawati (2020) menggunakan media miniatur tiga dimensi yang bersifat konkret dan statis, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media animasi tiga dimensi yang bersifat digital dan dinamis. Selain itu, perbedaan juga terdapat pada lokasi penelitian, subjek penelitian, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses analisis kemampuan berpikir kritis siswa.</p>
--	--	--	---	---	--

			demikian, media tiga dimensi dinilai efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI.		
2	Nurfadilah & Kurniawan (2020)	Penggunaan Media Animasi Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA.”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui tayangan animasi 3D, siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak, seperti akidah dan hari akhir. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terdorong	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media animasi tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA. Keduanya juga sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta menekankan pentingnya visualisasi	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus materi dan pendekatan pembelajaran. Penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan pemahaman materi melalui penggunaan animasi 3D, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa secara mendalam

			<p>untuk mengamati, menganalisis isi materi, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas. Media animasi 3D juga membantu guru dalam menjelaskan materi secara sistematis dan menarik, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton.</p>	<p>dalam membantu siswa memahami materi keagamaan yang bersifat abstrak.</p>	<p>melalui aktivitas analisis, refleksi, dan diskusi terarah. Selain itu, perbedaan juga terdapat pada desain media, strategi pembelajaran, serta konteks lokasi penelitian.</p>
3	Aulia & Prasetyo (2022)	<p>Implementasi Media Animasi 3D dalam Pembelajaran PAI pada Materi Hari Akhir di SMA</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi tiga dimensi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui animasi 3D, siswa dapat mengamati proses terjadinya hari akhir secara visual sehingga mendorong mereka untuk</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media animasi 3D, membahas materi hari akhir, serta bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA.</p>	<p>Perbedaannya terletak pada pendekatan pembelajaran. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada pemahaman konsep hari akhir, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada indikator berpikir kritis seperti menganalisis, mengevaluasi</p>

			menganalisis, menafsirkan, dan mengaitkan materi dengan dalil Al-Qur'an dan hadis. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan mampu menyampaikan pendapat secara logis.		, dan menarik kesimpulan.
4	Fadillah & Nurhidayah (2023)	Penggunaan Media Animasi 3D terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Akidah di SMA	bahwa animasi 3D efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa mampu mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan analitis, serta mengaitkan materi hari akhir dengan kehidupan nyata. Media animasi membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret dan sistematis.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media animasi 3D dalam pembelajaran PAI di SMA serta sama-sama menekankan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.	Perbedaannya terletak pada ruang lingkup materi. Penelitian terdahulu membahas materi akidah secara umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan secara khusus memfokuskan pada materi hari akhir.
5	Cecep Dadih Nasrudin	emanfaatan Media Video	Penelitian ini menggunakan pendekatan	sama-sama menerapkan media	Fokusnya adalah pada hasil belajar

	, Mashudi & Taufik (2025)	Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi PAI dan Budi Pekerti	studi kasus dan menemukan bahwa media video animasi dapat meningkatkan persentase ketercapaian indikator aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti	animasi/video pembelajaran dalam konteks PAI. Relevan dengan inovasi pembelajaran berbasis multimedia.	siswa secara umum, bukan berpikir kritis siswa terhadap materi khusus hari akhir. Belum membahas kemampuan berpikir tingkat tinggi (critical thinking).
--	---------------------------	---	--	--	---

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi tiga dimensi (3D) memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media animasi 3D mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya materi hari akhir, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil-hasil penelitian tersebut menjadi dasar bagi penelitian ini untuk mengkaji secara lebih spesifik bagaimana implementasi media animasi 3D dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi hari akhir Siswa SMA Swasta Al Hikmah.

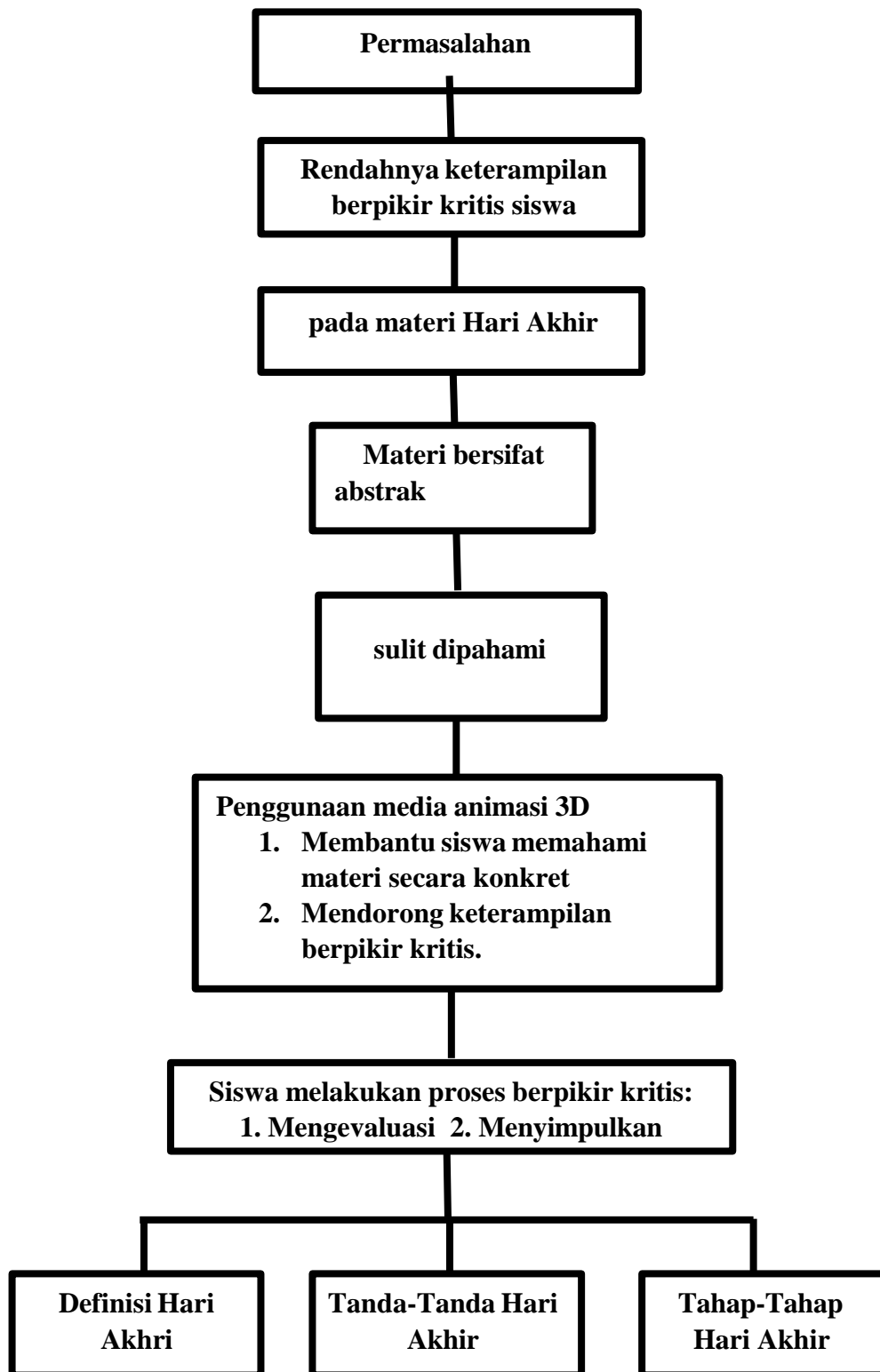
### C. Kerangka Pemikiran

Penggunaan media animasi 3D diyakini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mempelajari materi Hari Akhir. Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, guru perlu menghadirkan media yang dapat menjelaskan konsep abstrak secara jelas dan konkret. Materi Hari Akhir yang bersifat ghaib membutuhkan visualisasi yang membantu siswa memahami alur dan maknanya.

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis. Dalam pembelajaran materi hari akhir, berpikir

kritis sangat diperlukan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara tekstual, tetapi juga mampu merefleksikan makna, hikmah, serta implikasi moral dalam kehidupan sehari-hari.

Animasi 3D dianggap efektif karena mampu menampilkan visual yang menarik, realistis, dan mudah dipahami. Melalui tayangan ini, siswa terdorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka berkembang. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan bahwa animasi 3D berperan penting dalam memperkuat pemahaman siswa sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran materi Hari Akhir. Oleh karena itu, hubungan antara penggunaan media animasi 3D dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi Hari Akhir dapat digambarkan melalui kerangka berpikir berikut.



Gambar 1 Karangka Berfikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir di SMA Al-Hikmah dan bagaimana hal tersebut memengaruhi keterampilan berpikir kritis siswa penelitian kualitatif studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena secara rinci dalam konteks nyata (Creswell, 2021).

Pendekatan kualitatif dipilih karena sifatnya yang deskriptif dan eksploratif, memungkinkan peneliti untuk menggambarkan fenomena secara menyeluruh sesuai konteks nyata. melainkan pada pemahaman proses, pengalaman, dan persepsi guru serta siswa terkait penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran. Dengan metode studi kasus, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi, sehingga dapat menggambarkan secara utuh bagaimana media animasi 3D memengaruhi keterampilan berpikir. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menemukan pola, strategi, dan kendala yang dialami dalam implementasi media animasi 3D. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan pendekatan Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menafsirkan pengalaman dan persepsi peserta didik serta guru secara mendalam, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi Hari Akhir Miles, (Huberman, & Saldana ,2020).

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Al Hikmah, yang beralamat di Jalan Marelan I Pasar IV, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

Sekolah ini dipimpin oleh Bapak Nuriadi selaku Kepala Sekolah.

Pemilihan lokasi penelitian dilakukan dengan pertimbangan bahwa SMA Swasta Al-Hikmah merupakan sekolah berbasis Islam yang mulai memanfaatkan media pembelajaran digital, termasuk animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sekolah ini juga memiliki sarana teknologi yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga tepat dijadikan tempat untuk mengimplementasikan media animasi 3D pada materi Hari Akhir.

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 minggu, Tahapan kegiatan dimulai dari observasi awal, wawancara dengan guru dan siswa, hingga pengumpulan dan analisis data.

**Tabel 2**  
**Tabel Jadwal Penelitian**

NO	Kegiatan	September (2025)				Oktober (2025)				November (2025)				Desember (2025)				Januari (2026)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																				
2	Penyusunan Proposal																				
3	Bimbingan Proposal																				
4	Seminar Proposal																				

### C. Sumber Data Penelitian

Sumber Penelitian yang di gunakan yakni terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Sumber Data Primer : merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari pihak pertama yaitu Guru PAI, dan juga beberapa siswa SMA AL-HIKMAH

2. Sumber Data Sekunder: merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yang berupa dokumentasi sekolah, dokumentasi pembelajaran, maupun jurnal yang dapat mendukung proses penelitian yaitu termasuk penelitian terdahulu tentang media animasi 3D, keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran PAI mengenai materi hari akhir

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi Dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran materi Hari Akhir menggunakan media 3D. Observasi bertujuan untuk melihat interaksi siswa dengan media, partisipasi aktif, serta strategi guru dalam menerapkan media tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru PAI dan beberapa siswa terpilih dari SMA AL-HIKMAH. Pemilihan siswa dilakukan berdasarkan kriteria partisipasi aktif dan kemampuan menyampaikan pendapat, sehingga informasi yang diperoleh dapat mewakili kondisi secara umum.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan belajar, catatan hasil observasi, RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran), dan dokumentasi lain yang relevan, data dokumenter ini membantu memperkuat temuan dari hasil observasi dan wawancara.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2021) yang meliputi tiga tahap utama, yaitu:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Tahap ini dilakukan dengan cara memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan data yang diperoleh di lapangan. Informasi yang dianggap penting disusun secara sistematis agar mudah dianalisis

## 2. Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan peneliti memahami pola hubungan antar variabel dan menarik makna dari data tersebut.

## 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification)

Tahap akhir ini dilakukan untuk menafsirkan makna dari data yang telah disajikan. Peneliti menarik kesimpulan sementara, kemudian memverifikasi dengan bukti-bukti tambahan agar hasilnya valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **F. Teknik Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data merupakan aspek krusial untuk menjamin bahwa informasi yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi dan fenomena yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, peneliti perlu menerapkan teknik-teknik tertentu untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid, dapat dipercaya, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Berdasarkan Sugiyono (2019), keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat diuji melalui beberapa strategi, antara lain perpanjangan keikutsertaan (prolonged engagement), ketekunan pengamatan (persistent observation), triangulasi, diskusi sejawat (peer debriefing), dan pengecekan anggota (member checking). Sejalan dengan pedoman tersebut, penelitian ini menggunakan tiga teknik utama yang dianggap paling relevan dengan konteks penelitian, yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.

#### 1. Perpanjangan Keikutsertaan

Peneliti memperpanjang kehadiran di lapangan agar mampu memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses pembelajaran materi Hari Akhir menggunakan media 3D di SMA

Al-Hikmah. Dengan demikian, peneliti dapat menangkap secara rinci interaksi guru dan siswa, pola pembelajaran, serta dinamika kelas yang mempengaruhi keterampilan berpikir kritis siswa. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data, karena memungkinkan peneliti mengenali konteks secara menyeluruh dan meminimalkan bias akibat pengamatan sesaat.

## 2. Ketekunan Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan secara berulang dan sistematis pada setiap tahapan pembelajaran yang menggunakan media animasi 3D. Ketekunan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi perilaku, respons, serta strategi berpikir siswa dalam memecahkan masalah dan menganalisis konsep abstrak materi Hari Akhir. Dengan pengamatan yang teliti, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh tidak sekadar permukaan, melainkan menggambarkan fenomena yang sesungguhnya terjadi.

## 3. Triangulasi

Triangulasi dilakukan untuk mengecek konsistensi dan validitas data dengan menggabungkan berbagai sumber dan metode pengumpulan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yang dijelaskan sebagai berikut:

### 1) Triangulasi Sumber

- a. Sumber data: guru PAI dan beberapa siswa SMA AL-HIKMAH yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran media animasi 3D
- b. Metode pengumpulan data: observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi berupa foto, video, gambar, dan lembar belajar siswa.
- c. Peneliti dapat membandingkan informasi dari berbagai sudut pandang dan memastikan bahwa interpretasi yang dibuat mencerminkan realitas secara akurat.

## 2) Triangulasi TekniK

Triangulasi teknik dilakukan dengan memeriksa keabsahan informasi melalui beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

- a. Wawancara, untuk menggali pendapat guru dan siswa terkait implementasi media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi Hari Akhir.
- b. Observasi, untuk mengetahui secara langsung proses implementasi media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi Hari Akhir di dalam kelas.
- c. Dokumentasi, untuk meninjau bukti tertulis atau visual yang mendukung hasil wawancara dan observasi.

Dengan membandingkan ketiga teknik tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh saling menguatkan dan menggambarkan kondisi sebenarnya di SMA Swasta Al Hikmah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil SMA Swasta Al Hikmah Medan**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Al Hikmah Medan, yang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah atas swasta yang berada di Jalan Marelan I Pasar VI, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69943068 dan berada di bawah naungan yayasan pendidikan. SMA Swasta Al Hikmah Medan menyelenggarakan pendidikan formal tingkat menengah atas dan telah terakreditasi. Sekolah ini berada di lingkungan masyarakat yang heterogen dan cukup strategis, sehingga mendukung terselenggaranya proses pembelajaran secara optimal. Dalam mendukung proses pembelajaran, sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten. Sekolah ini secara konsisten berupaya meningkatkan mutu pendidikan dengan menyeimbangkan aspek akademik, keagamaan, dan pengembangan karakter peserta didik.

##### **2. Latar Belakang Sekolah SMA Swasta Al Hikmah Medan**

Sekolah SMA Swasta Al Hikmah Medan ini berada di bawah naungan yayasan pendidikan dan resmi berdiri berdasarkan Surat Keputusan (SK) Pendirian dan Izin Operasional Nomor 420/333.PPMP/2016 tertanggal 3 Maret 2016. Sekolah ini didirikan sebagai wujud kepedulian yayasan terhadap pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang mampu menyeimbangkan antara penguasaan ilmu pengetahuan umum dan penanaman nilai-nilai keislaman. Kehadiran SMA Swasta Al Hikmah Medan di tengah masyarakat diharapkan dapat menjadi alternatif pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada prestasi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik.

Sejak awal pendiriannya, SMA Swasta Al Hikmah Medan memiliki komitmen untuk mencetak generasi muda yang beriman, bertakwa, berilmu, dan berakhlak mulia. Komitmen tersebut diwujudkan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan nilai-nilai Islam. Pendidikan Agama Islam (PAI) ditempatkan sebagai mata pelajaran strategis yang berfungsi sebagai landasan moral dan spiritual bagi siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Dalam pelaksanaan pendidikan, SMA Swasta Al Hikmah Medan terus berupaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Sekolah ini didukung oleh tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi akademik sesuai dengan bidangnya serta berpengalaman dalam dunia pendidikan. Guru-guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam perilaku nyata. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebagai sekolah berciri khas Islam, SMA Swasta Al Hikmah Medan juga menanamkan budaya religius dalam kehidupan sekolah sehari-hari. Budaya religius tersebut diwujudkan melalui berbagai kegiatan keagamaan, seperti pembiasaan membaca Al-Qur'an, pelaksanaan shalat berjamaah, serta kegiatan-kegiatan keislaman lainnya. Lingkungan sekolah yang religius ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih kontekstual, sehingga nilai-nilai yang diajarkan di kelas dapat diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan siswa.

Dengan latar belakang tersebut, SMA Swasta Al Hikmah Medan menjadi lokasi yang relevan untuk dilaksanakannya penelitian mengenai penerapan metode Discovery Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sekolah ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan proses pembelajaran yang lebih

aktif dan bermakna, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **3. Visi dan Misi SMA Swasta Al Hikmah Medan**

#### **a. Visi Sekolah**

Religius, Berilmu Pengetahuan, Menguasai Teknologi dan Berkarakter Sesuai Dengan Ajaran Agama Islam.

#### **b. Misi Sekolah**

1. Membentuk siswa paham dengan ajaran agama dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menyajikan program pembelajaran yang bermutu untuk mempersiapkan siswa agar dapat bersaing masuk ke perguruan tinggi negeri.
3. Menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.
4. Menjadikan siswa yang memiliki keterampilan dalam bidang komputer.
5. Membimbing siswa untuk mengembangkan bakat dan minat dalam bidang seni, olahraga dan organisasi.

#### **c. Tujuan Sekolah**

1. Melaksanakan pendekatan pembelajaran aktif berbasis pendidikan karakter, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga memiliki karakter yang baik sesuai nilai-nilai Islam.
2. Menyelenggarakan berbagai kegiatan pembelajaran dan non-pembelajaran yang sesuai dengan bakat, minat, dan potensi peserta didik untuk mengembangkan diri secara optimal.
3. Menyelenggarakan kegiatan kemandirian melalui pembiasaan dan pengembangan diri, termasuk melalui tanggung jawab personal dan kegiatan yang mendukung kemandirian siswa.
4. Menyelenggarakan kegiatan yang menumbuhkan kesadaran warga sekolah sebagai bagian masyarakat global, sehingga siswa

memiliki wawasan luas dan mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan.

5. Menghasilkan lulusan yang kompetitif dan berakhlak serta berbudaya, siap menghadapi tantangan lanjutan pendidikan dan kehidupan bermasyarakat.

#### 4. Kondisi Sekolah

##### a. Keadaan Guru dan Karyawan

Berdasarkan data guru dan pegawai SMA Swasta Al-Hikmah Medan, sekolah ini memiliki struktur kepegawaian yang lengkap, terdiri atas kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru mata pelajaran, guru bimbingan konseling, guru ekstrakurikuler, serta tenaga kependidikan seperti pegawai tata usaha dan petugas perpustakaan. SMA Swasta Al Hikmah Medan memiliki 36 orang guru yang terdiri dari :

**Tabel 3**  
**Daftar Nama-Nama Guru**

No.	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1.	Nuriadi, S,Pd.I	Kepala Sekolah	Praktik Ibadah
2.	Teguh Setiawan, ST	W. Kepsek	TIK
3.	M. Dwi Syawal S., S.Kom	W. Kurikulum	TIK
4.	Emy Dwi Suryanti, S.Pd	W. Kesiswaan	B. Indonesia
5.	Muhammad Rafsanjani, S.Pd	Bendahara	-
6.	Maulana Abdullah	W. Bendahara	-
7.	Dyah Puspita Sari	Tata Usaha	-
8.	Koko Yari Kustioro, S.Sos	Tata Usaha	-
9.	Muhammad Azhari Hasibuan, SH., M.Kn	Guru BK	PAI
10.	Muhammad Arief Rival, M.Pd	Guru Piket	-
11.	Purnamawati, S,Pd.I	Guru	H. Qur'an
12.	Eddy Kuntorro, S.Pd	Guru	Pkn

13.	Nursinta Dewi Br. Sitorus, S.Pd	Guru	Matematika
14.	Tati Sundari, S.Pd	Guru	Pkwu
15.	Wita Wulandari, S.Pd	Guru	Biologi
16.	Miratni, S.Pd	Guru	B. Jerman
17.	Nur Ainun, S.S, M.Si	Guru	B. Jepang
18.	Ummi Nadrah Siregar, M.Hum	Guru	B. Inggris
19.	Lilis D Fitria, S.Pd	Guru	Geografi
20.	Rezky Septianissa, S.Pd	Guru	Fisika
21.	Sri Rahayu, S.Pd	Guru	Ekonomi
22.	Suci Oktaviani, S.Pd	Guru	B. Indonesia
23.	Nideo Atika, S.Pd	Guru	B. Inggris
24.	Sutiawan, S.Kom	Guru	Instalasi Komputer
25.	Ainun Erryaprina Hrp, S.Pd	Guru	Seni Musik
26.	Fadlan Ramadhan S.Pd	Guru	Penjas
27.	Dody Indra, S.Pd	Guru	Sosiologi
28.	Zahra Ulfa, S.Pd	Guru	Matematika
29.	Islamiyah Manurung, S.IP	Pegawai Perpus	-
30.	M. Zunaidi	Guru	TIK
31.	Gea NurJannah	Guru Eskul	Teater
32.	Yogi Kurniawan	Guru Eskul	Paskibra
33.	Ilham Effendi, S.Pd	Guru Eskul	Pelatih Nasyid
34.	Rida Syafira	Guru Eskul	Pelatih Tari
35.	Taufik	Guru Eskul	Pelatih Pd. SSB

#### **b. Keadaan Siswa**

Berdasarkan data absensi siswa pada kelas XII-1, jumlah siswa tercatat sebanyak 31 orang. Data absensi ini menunjukkan daftar nama siswa yang secara administratif terdaftar dan aktif mengikuti

kegiatan pembelajaran di kelas tersebut. Keberadaan data absensi ini menjadi dasar penentuan subjek penelitian dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Tabel 4**  
**Daftar Nama Siswa XII-1**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1.	Alif Ahmadi	L
2.	Aziz Mumtaz	L
3.	Alif Rifqi	L
4.	Azriel Evan Hndoko	L
5.	Bella Maharani	P
6.	Chaisya Flavia Chaira	P
7.	Clara Manda Frincesa	P
8.	Dini Oktavia	L
9.	Dimas Rudi Prasetyo	L
10.	Dika Alfian	L
11.	Dinda Zahra	P
12.	Hafid Alfian	L
13.	Hafidzah Rachmadina	P
14.	Harfi Nuzlan	L
15.	Humairah	P
16.	Irsya Khairunnisa	P
17.	Jihan Syahfitri	P
18.	Khairul Umam A.	L
19.	Khalil Al Nabawi	L
20.	Mayang Sari	P
21.	M.Dzulgani Rauf	L
22.	Muhammad Ridho	L
23.	M.Ridho Alkausar	L
24.	Nasya Auralika	P
25.	Nazwa Aulia	P

26.	Sultan Mhd Al-fattah	L
27.	Nurul Adha Salsabila	P
28.	Rafi Ihsan	L
29.	Rangga Azizul	P
30.	Syifa Azzahra	P
31.	Zahra Tussyifa	p

Keterangan :

1. Total Siswa Kelas XII            31
2. Siswa Perempuan                    15
3. Siswa Laki-Laki                    16

c. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang mendukung kelancaran proses pembelajaran di SMA Swasta Al-Hikmah Medan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, sekolah ini telah memiliki berbagai fasilitas yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, administrasi, serta pengembangan minat dan bakat siswa.

Berikut ini adalah tabel keadaan sarana dan prasana SMA Swasta Al Hikmah Medan :

**Tabel 5**

Keadaan Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Sarana dan Arana	Kondisi	Keterangan
1.	Ruang Kelas	Baik	Digunakan untuk kegiatan pembelajaran
2.	Ruang Kepala Sekolah	Baik	Digunakan untuk kegiatan administrasi

3.	Ruang Guru	Baik	Tempat guru k mempersiapkan belajaran
4.	Perpustakaan	Cukup	Menyediakan pelajaran dan ensi
5.	Laboratorium puter	Cukup	Digunakan pembelajaran
6.	Musholla	Baik	Mendukung an kegunaan a
7.	WC Siswa dan Guru	Baik	Menunjang rsihan dan amanan
8.	Lapangan Sekolah	Cukup	Digunaka olahraga dan tan upacara
9.	Tata Usaha	Baik	Digunakan k pengelolaan nistrasi dan anan akademik lah

### C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penerapan media animasi 3D pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Hari Akhir di SMA Swasta Al-Hikmah Medan. Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam,

serta siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan, manfaat, serta kendala penggunaan media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

### **1. Implementasi Media Animasi 3D dalam Pembelajaran Materi Hari Akhir**

Implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Hari Akhir di kelas XII SMA Swasta Al-Hikmah Medan dilaksanakan secara terencana dan sistematis oleh guru. Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru telah memahami cara penggunaan media animasi 3D sebagai alat bantu pembelajaran dan menerapkannya sesuai dengan tahapan kegiatan belajar mengajar yang dianjurkan dalam kurikulum. Proses pembelajaran tidak lagi berpusat sepenuhnya pada penjelasan lisan guru, tetapi didukung dengan visualisasi yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan.

Dalam wawancara, guru PAI menyatakan bahwa: "Persiapan media ini sangat penting, saya harus memastikan visualisasi seperti proses kebangkitan manusia terlihat jelas agar siswa tidak hanya berandai-andai, sehingga mereka lebih mudah masuk ke materi yang akan dibahas

Proses pembelajaran tidak lagi berpusat sepenuhnya pada penjelasan lisan guru, tetapi didukung dengan visualisasi yang memungkinkan siswa lebih aktif".

Pada tahap awal, guru memberikan pertanyaan pemantik. Menunjukkan siswa tampak antusias. Pada tahap inti, guru menayangkan media animasi 3D melalui proyektor. Peneliti menemukan bahwa siswa terlihat lebih fokus dan secara spontan mengajukan pertanyaan. Selanjutnya, guru mengajak siswa berdiskusi. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali isi materi dengan bahasa mereka sendiri. Pada tahap penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan

kesan mereka. Salah satu siswa mengungkapkan dalam wawancara bahwa:

"Belajar pakai animasi 3D bikin saya tidak ngantuk lagi, Kak. Gambarnya nyata jadi saya lebih paham urutan kejadian hari kiamat daripada cuma dengerin cerita saja."

Pada tahap awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi serta pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan keimanan kepada Hari Akhir. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media animasi 3D yang akan digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta mempersiapkan mereka untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sejak awal kegiatan, siswa tampak antusias dan menunjukkan perhatian yang lebih besar dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Pada tahap inti pembelajaran, guru menayangkan media animasi 3D melalui proyektor yang menampilkan visualisasi peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan Hari Akhir, seperti tanda-tanda kiamat, proses kebangkitan manusia, hingga kehidupan di akhirat. Selama penayangan, guru tidak hanya membiarkan siswa menonton, tetapi juga memberikan penjelasan tambahan, menekankan poin-poin penting, serta mengajukan pertanyaan untuk merangsang pemahaman siswa. Peneliti menemukan bahwa siswa terlihat lebih fokus, memperhatikan tayangan dengan serius, dan beberapa siswa secara spontan mengajukan pertanyaan terkait materi yang ditampilkan.

Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk mendiskusikan isi media yang telah ditayangkan. Pada tahap ini, siswa diminta menyampaikan pendapat, menjelaskan kembali materi yang mereka pahami, serta mengaitkannya dengan konsep keimanan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali isi materi dengan bahasa mereka sendiri, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan dari guru untuk memperdalam pemahaman.

Pada tahap penutup, guru memberikan penguatan materi serta

menyimpulkan pembelajaran bersama siswa. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan mereka terhadap penggunaan media animasi 3D. Secara umum, siswa menyatakan bahwa media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka membayangkan peristiwa-peristiwa yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir berjalan dengan baik. Penggunaan media ini mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi 3D telah direncanakan sebelum pembelajaran dimulai, mulai dari pemilihan materi, penyiapan perangkat, hingga strategi penyampaian di kelas.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa sebelumnya mereka belum pernah belajar materi Hari Akhir menggunakan media animasi 3D. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan metode ceramah.

## **2. Peran Media Animasi 3D dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa**

Keterampilan berpikir kritis siswa merupakan salah satu aspek penting yang menjadi fokus dalam penelitian ini, karena kemampuan

tersebut sangat dibutuhkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, termasuk materi Hari Akhir dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, terlihat adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XII setelah penggunaan media animasi 3D dalam proses pembelajaran di SMA Swasta Al-Hikmah Medan.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa mulai terlihat sejak tahap awal pembelajaran, ketika guru menampilkan media animasi 3D

yang memvisualisasikan peristiwa-peristiwa Hari Akhir. Siswa tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga memperhatikan secara mendalam setiap tahapan peristiwa yang ditampilkan. Hal ini terlihat dari respons siswa yang menunjukkan rasa ingin tahu, seperti mengajukan pertanyaan tentang makna, sebab, dan dampak dari peristiwa yang divisualisasikan dalam animasi.

Pada saat guru memberikan pertanyaan analitis setelah penayangan media, siswa menunjukkan kemampuan dalam memahami dan menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri. Siswa mulai mampu menguraikan informasi yang diperoleh dari media animasi serta mengaitkannya dengan konsep keimanan yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan pada aspek pemahaman dan analisis, yang merupakan bagian penting dari keterampilan berpikir kritis.

Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga terlihat ketika mereka diminta untuk memberikan pendapat dan menarik kesimpulan dari materi yang telah ditayangkan. Siswa mampu menjelaskan hikmah beriman kepada Hari Akhir serta mengaitkannya dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa bahkan mampu memberikan alasan logis terhadap pendapat yang mereka sampaikan, yang menunjukkan adanya peningkatan pada aspek penalaran dan evaluasi. Hasil ini juga didukung oleh wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami alur peristiwa Hari Akhir setelah melihat visualisasi animasi 3D. Siswa mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri serta mulai mengaitkan materi

dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, guru menyampaikan bahwa setelah penggunaan media animasi 3D, siswa menjadi lebih aktif bertanya, mampu memberikan pendapat, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menganalisis dan menyimpulkan materi.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D membantu siswa memahami konsep yang sulit dibayangkan melalui penjelasan verbal

saja. Guru menyatakan bahwa setelah menggunakan media animasi, siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir, lebih sering mengajukan pertanyaan, serta mampu memberikan tanggapan yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami alur peristiwa Hari Akhir melalui visualisasi animasi. Siswa mengungkapkan bahwa media tersebut membantu mereka membayangkan konsep yang sebelumnya sulit dipahami, sehingga mereka lebih mampu menjelaskan kembali materi, menganalisis maknanya, serta menyimpulkan pesan yang terkandung di dalamnya.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis tidak terjadi secara merata pada semua siswa. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau memberikan alasan secara logis. Faktor seperti perbedaan kemampuan akademik, kebiasaan belajar, serta tingkat kepercayaan diri menjadi penyebab variasi kemampuan berpikir kritis tersebut. Guru berupaya mengatasi kendala ini dengan memberikan bimbingan, motivasi, serta pertanyaan yang mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi 3D memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta menarik kesimpulan terhadap materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak hanya bersifat menghafal.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Animasi

### **3. 3D dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti di SMA Swasta Al Hikmah, ditemukan bahwa keberhasilan implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran materi Hari Akhir tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi proses

pembelajaran. Media animasi 3D merupakan media berbasis teknologi yang membutuhkan kesiapan dari berbagai aspek, baik dari segi sarana prasarana, kompetensi guru, maupun kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan media, tetapi juga harus mampu mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi media ini sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekolah, dukungan fasilitas, serta respon siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung kelancaran implementasi media animasi 3D, namun di sisi lain juga terdapat kendala yang menjadi hambatan dalam proses penerapannya di kelas.

**a. Faktor Pendukung**

1. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, komputer/laptop, speaker, dan jaringan internet yang memadai. Hal ini mempermudah guru dalam menampilkan media animasi 3D selama pembelajaran berlangsung.

2. Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi

Guru memiliki kemampuan yang cukup baik dalam mengoperasikan media pembelajaran digital. Guru juga mampu memilih media animasi yang sesuai dengan materi serta karakteristik siswa.

3. Antusiasme dan Motivasi Siswa

Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media animasi 3D. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam memperhatikan tayangan, bertanya, serta berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung

4. Media dengan Karakteristik Materi

Materi Hari Akhir bersifat abstrak dan sulit dibayangkan oleh siswa. Kesesuaian Media animasi 3D mampu memvisualisasikan konsep tersebut secara konkret sehingga memudahkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa faktor yang mendukung implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran, di antaranya ketersediaan sarana dan prasarana serta kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa faktor pendukung utama dalam penggunaan media animasi 3D adalah tersedianya fasilitas seperti proyektor dan laptop, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital.

#### **b. Faktor Penghambat**

##### 1. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Durasi jam pelajaran yang terbatas membuat guru tidak dapat menampilkan seluruh materi animasi secara mendalam.

##### 2. Kendala Teknis Perangkat dan Jaringan

Terkadang terjadi gangguan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil atau perangkat yang mengalami error, sehingga menghambat kelancaran pembelajaran.

##### 3. Perbedaan Kemampuan Siswa

Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap penggunaan media digital, sehingga beberapa siswa membutuhkan bimbingan lebih lanjut.

Selain faktor pendukung, terdapat pula beberapa faktor penghambat dalam implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu pembelajaran serta gangguan teknis yang terjadi selama penggunaan media. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru yang mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran serta gangguan teknis menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi 3D. Dari sisi siswa, beberapa siswa menyatakan bahwa meskipun media animasi

3D membantu pemahaman, masih terdapat kesulitan dalam memahami materi secara mendalam tanpa penjelasan tambahan dari guru.

## **D. Pembahasan**

Pembahasan pada bab ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hari Akhir di kelas XII SMA Swasta Al-Hikmah Medan. Pembahasan ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam temuan-temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori yang relevan, khususnya teori pembelajaran multimedia, teori kognitivisme, serta konsep keterampilan berpikir kritis menurut Robert Ennis.

### **1. Proses Penggunaan Media Animasi 3D dalam Pembelajaran Materi Hari Akhir**

Pelaksanaan penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hari Akhir di SMA Swasta Al-Hikmah Medan dilaksanakan secara terstruktur sebagai bagian dari upaya guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Penggunaan media ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga dapat melihat gambaran visual mengenai tahapan peristiwa Hari Akhir.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal, karena dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, menurut (Lestari, 2023), media animasi 3D mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang realistis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Proses penggunaan media animasi 3D dimulai dari tahap perencanaan pembelajaran. Pada tahap ini guru menyiapkan materi yang akan disampaikan serta memilih animasi 3D yang sesuai dengan topik Hari Akhir. Pemilihan media ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dibayangkan apabila hanya dijelaskan melalui metode ceramah.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Rusman, 2020) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat

penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam pemilihan media yang tepat. Selain itu, menurut (Sadiman, 2020), penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru menampilkan animasi 3D menggunakan perangkat seperti laptop dan LCD proyektor. Tayangan animasi tersebut menggambarkan beberapa tahapan peristiwa Hari Akhir, seperti Yaumul Hasyr, Hisab, Mizan, dan Shirath. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat memperhatikan tayangan animasi dengan cukup fokus. Guru kemudian memberikan penjelasan tambahan mengenai isi dari animasi yang ditampilkan serta mengaitkannya dengan materi yang terdapat dalam buku pelajaran dan dalil Al-Qur'an.

Setelah penayangan animasi selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Dalam kegiatan ini beberapa siswa mulai aktif bertanya serta mencoba menjelaskan kembali materi yang telah mereka lihat dari tayangan animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan tanya jawab dan diskusi singkat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi Hari Akhir. Melalui kegiatan ini guru dapat melihat respon siswa terhadap penggunaan media animasi 3D dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Al-Hikmah Medan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Media ini membantu guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian materi secara visual dan audio dapat

meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya visualisasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga melalui gambar yang membantu memperjelas konsep yang abstrak.

## **2. Peran Media Animasi 3D dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

Berdasarkan hasil observasi di kelas, siswa terlihat lebih fokus ketika guru menayangkan animasi 3D yang menggambarkan tahapan peristiwa Hari Akhir seperti Yaumul Hasyr, Hisab, Mizan, dan Shirath. Tayangan animasi tersebut membantu siswa membayangkan peristiwa yang sebelumnya sulit dipahami apabila hanya dijelaskan melalui ceramah. Setelah menonton animasi, beberapa siswa terlihat aktif bertanya kepada guru serta mencoba menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penggunaan animasi 3D membuat siswa lebih berani menyampaikan pendapat serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa juga mulai mampu menyimpulkan kembali tahapan peristiwa Hari Akhir dengan bahasa mereka sendiri setelah melihat tayangan animasi tersebut.

Penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hari Akhir di SMA Swasta Al-Hikmah Medan memberikan peran dalam membantu siswa memahami materi serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari keterlibatan

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori berpikir kritis yang dikemukakan oleh Robert H. Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dan reflektif untuk menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan.

Menurut Ennis, berpikir kritis memiliki beberapa indikator, di antaranya kemampuan memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, memberikan penjelasan lanjutan, serta mengatur strategi dan teknik berpikir. Dalam

pembelajaran yang menggunakan media animasi 3D ini, beberapa indikator tersebut mulai terlihat pada siswa.

Misalnya, ketika siswa mampu menjelaskan kembali materi Hari Akhir setelah melihat tayangan animasi, hal ini menunjukkan kemampuan dalam memberikan penjelasan sederhana. Ketika siswa mencoba menyimpulkan tahapan peristiwa Hari Akhir dari tayangan animasi yang telah ditampilkan, hal tersebut menunjukkan kemampuan dalam menarik kesimpulan. Selain itu, ketika siswa memberikan pendapat atau tanggapan dalam diskusi kelas, hal tersebut menunjukkan kemampuan dalam memberikan alasan serta mengevaluasi informasi yang diperoleh.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D mampu mendorong berkembangnya keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Robert H. Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis. Dalam penelitian ini, siswa mulai menunjukkan kemampuan tersebut melalui aktivitas bertanya, memberikan pendapat, serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Animasi 3D dalam Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hari Akhir dengan menggunakan media animasi 3D di SMA Swasta Al-Hikmah Medan tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang mendukung maupun faktor yang menjadi kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media animasi 3D dalam membantu siswa memahami materi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas, salah satu faktor pendukung dalam penggunaan media animasi 3D adalah tersedianya fasilitas pembelajaran yang memadai di sekolah. Fasilitas seperti proyektor, laptop, serta layar untuk menampilkan animasi membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih

menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya fasilitas tersebut, guru dapat menayangkan video animasi yang menggambarkan tahapan peristiwa Hari Akhir sehingga siswa dapat melihat secara langsung gambaran dari materi yang sedang dipelajari.

Selain ketersediaan fasilitas, kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran juga menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Guru telah menyiapkan materi serta media animasi 3D sebelum proses pembelajaran dimulai sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih terarah. Guru juga memberikan penjelasan kemampuan dalam memberikan alasan serta mengevaluasi informasi yang diperoleh.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D mampu mendorong berkembangnya keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Robert H. Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis. Dalam penelitian ini, siswa mulai menunjukkan kemampuan tersebut melalui aktivitas bertanya, memberikan pendapat, serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

#### **4. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Animasi 3D dalam Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hari Akhir dengan menggunakan media animasi 3D di SMA Swasta Al-Hikmah Medan tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang mendukung maupun faktor yang menjadi kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media animasi 3D dalam membantu siswa memahami materi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas, salah satu faktor pendukung dalam penggunaan media animasi 3D adalah tersedianya fasilitas pembelajaran yang memadai di sekolah. Fasilitas seperti proyektor, laptop, serta layar untuk menampilkan animasi membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih

menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya fasilitas tersebut, guru dapat menayangkan video animasi yang menggambarkan tahapan peristiwa Hari Akhir sehingga siswa dapat melihat secara langsung gambaran dari materi yang sedang dipelajari.

Selain ketersediaan fasilitas, kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran juga menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Guru telah menyiapkan materi serta media animasi 3D sebelum proses pembelajaran dimulai sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih terarah. Guru juga memberikan penjelasan tambahan setelah animasi ditayangkan agar siswa dapat memahami isi materi dengan lebih jelas.

Faktor pendukung lainnya adalah tingginya minat dan antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi 3D. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih fokus ketika menonton animasi yang ditampilkan oleh guru. Mereka memperhatikan setiap bagian dari tayangan animasi yang menggambarkan tahapan peristiwa Hari Akhir. Setelah menonton animasi, beberapa siswa terlihat aktif bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran juga terdapat beberapa faktor yang menjadi kendala dalam penggunaan media animasi 3D. Salah satu kendala yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru adalah keterbatasan waktu pembelajaran di kelas. Penayangan animasi serta penjelasan materi membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga guru harus mampu mengatur waktu dengan baik agar seluruh materi tetap dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain itu, perbedaan kemampuan pemahaman siswa juga menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Tidak semua siswa dapat langsung memahami isi dari animasi yang ditampilkan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu memberikan penjelasan

tambahan serta melakukan tanya jawab agar siswa dapat memahami materi secara lebih menyeluruh.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media animasi 3D menjadi salah satu sarana yang dapat mendukung proses tersebut. Melalui tayangan animasi, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal dari guru, tetapi juga memperoleh gambaran visual yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah menganalisis informasi yang mereka peroleh serta memberikan tanggapan terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki berbagai faktor yang mendukung keberhasilannya, seperti ketersediaan fasilitas, kesiapan guru, serta minat belajar siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan perbedaan tingkat pemahaman siswa, penggunaan media ini tetap memberikan kontribusi positif dalam membantu siswa memahami materi serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis mereka.

Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media animasi 3D dalam pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan guru, fasilitas yang tersedia, serta kondisi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan dukungan dari berbagai aspek agar dapat berjalan secara optimal.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi media animasi 3D dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi Hari Akhir, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

##### **1. Proses Implementasi Media Animasi 3D**

Implementasi media animasi 3D dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah dilaksanakan secara terencana melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran serta memilih animasi yang relevan dengan materi Hari Akhir. Pada tahap pelaksanaan, guru menayangkan animasi 3D disertai penjelasan, tanya jawab, dan diskusi kelas. Sedangkan pada tahap evaluasi, guru memberikan pertanyaan analitis untuk mengukur pemahaman dan kemampuan berpikir siswa. Proses ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

##### **2. Peran Media Animasi 3D dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. Media animasi 3D terbukti berperan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam:**

- Mengidentifikasi informasi penting dari tayangan
- Menganalisis hubungan sebab-akibat antara perbuatan dan balasan
- Menarik kesimpulan secara logis
- Mengevaluasi perilaku berdasarkan pemahaman materi Temuan ini sejalan dengan teori berpikir kritis yang dikemukakan oleh Robert H. Ennis, yang menyatakan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan secara rasional. Visualisasi yang konkret melalui animasi 3D membantu siswa

memahami konsep abstrak secara lebih mendalam sehingga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi.

#### 1. Faktor Pendukung dan Penghambat

Implementasi media animasi 3D didukung oleh beberapa faktor, antara lain tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran, serta meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa. Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, kendala teknis seperti gangguan perangkat, serta perbedaan tingkat kemampuan berpikir siswa. Meskipun demikian, faktor pendukung lebih dominan sehingga penggunaan media animasi 3D tetap efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, media animasi 3D memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam materi Hari Akhir, karena mampu mengubah pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, interaktif, dan reflektif.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media animasi 3D serta mengintegrasikannya dengan metode diskusi dan pertanyaan analitis agar keterampilan berpikir kritis siswa semakin berkembang secara optimal.

#### 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat terus meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan pelatihan kepada guru agar mampu memanfaatkan media digital secara maksimal.

#### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta tidak hanya menjadi penonton pasif ketika media ditayangkan, tetapi juga berani mengemukakan pendapat dan melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup dan waktu penelitian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas atau menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis secara lebih terukur

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ennis, R. H. (2020). *Critical Thinking*. New Jersey: Prentice Hall.
- Fitri, S., & Ahmad, T. (2021). "Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hari Akhir." *Jurnal Pendidikan dan teknologi Teknologi Islam*, 5(2), 88–97
- Hasriadi, R., dkk. (2024). "Efektivitas Media Animasi 3D dalam Peningkatan Pemahaman Materi PAI." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Agama*, 12(1), 15–25.
- Khoerunnisa, S., dkk. (2023). Competency and Character Based Integrative Assessment Model in Islamic Religious Education Learning. *Journal of Religious Education Research*, 9(2), 101–112.\*
- Lestari, D., & Husein, M. (2024). "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Media Visual Interaktif." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 11(2), 55–68.
- Nurhasanah, E., dkk. (2024). "Penerapan Media 3D pada Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 66–74.\*
- Nurjasmih, L., dkk. (2022). "Paradigma Baru Pembelajaran PAI Berbasis Capaian Pembelajaran." *Jurnal Studi Islam*, 7(1), 78–90.
- Pramesthi, F., & Perdana, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Topik Pengukuran Berbantuan 3D Application Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*.
- Pratama, A., & Setiawan, D. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(2), 112–120.
- Putra, A., dkk. (2022). "Pemanfaatan Media 3D dalam Pembelajaran Konsep Abstrak." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Ratnasari, D. T., Sulaeman, Y., & Fauzi, D. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Discovery Learning dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, E., & Susanti, R. (2022). Pemanfaatan media animasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, 11(3), 210–218.

Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sari, D., & Pratama, W. (2023). “Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA.”

Sari, M., & Rahman, N. (2021). “Paradigma Pembelajaran PAI di Era Merdeka Belajar.” *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, 5(2), 134–145.

Serani, A. (2025). “Implementasi Augmented Reality dalam Pembelajaran PAI di SMA.” *Jurnal Media Edukasi Islam*, 6(1), 22–33.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thoha, A., Prasetya, F., Yufrizal, Y., & Rifelino, R. (2024). *Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Negeri 1 Sumatera Barat*

Utami, F., & Kusumawati, D. (2023). “Media 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(3), 210–220.

Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Woromurt, T. A. G., & Sriyanto, S. (2024). *Pemanfaatan Augmented Reality dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*

**Lampiran I****LAMPIRAN****Lembar Wawancara Siswa****Identitas Informan**

Nama Sekolah : SMA SWASTA AL-HIKMAH

Alamat Sekolah: Marelan I Pasar IV, Kelurahan Rengas Pulau, Kota Medan.

Nama Siswa:

**Pertanyaan**

1. Apakah siswa sebelumnya sudah pernah belajar hari akhir dengan menggunakan media animasi 3d?
2. Menurut kamu apakah pembelajaran hari akhir dengan menggunakan media animasi 3d, lebih menyenangkan atau masih monoton?
3. bagaimana tanggapan kamu mengenai materi hari akhir setelah guru menggunakan media animasi 3d?
4. Menurut kamu apakah pembelajaran sebelum menggunakan media animasi 3d menyenangkan?
5. Apakah kamu mengalami kesulitan berfikir atau memahami materi hari akhir pada saat guru menggunakan media animasi 3d?
6. Menurut kamu animasi 3d bisa membuat kamu lebih paham mengenai materi hari akhir?

*Lampiran II***Lembar Wawancara Guru PAI****Identitas Informan**

Nama : Muhammad Azhari Hasibuan, SH., M.Kn

Jabatan : Guru

Tanggal Wawancara :

Mata pelajaran yang dipegang :

**Pertanyaan**

1. Bagaimana kegiatan belajar mengajar di kelas pada saat pembelajaran hari akhir?
2. Seberapa jauh keterampilan berfikir kritis siswa dalam memahami materi hari akhir?
3. Apa saja faktor pendukung dalam mengimplementasikan media animasi 3d dalam pembelajaran hari akhir?
4. Apakah guru pernah menggunakan media animasi 3d dalam pembelajaran hari akhir?
5. Apa saja faktor penghambat dalam mengimplementasikan media animasi 3d dalam pembelajaran hari akhir?
6. Menurut bapak, bagaimana respon siswa ketika pembelajaran hari akhir berlangsung pada saat menggunakan media animasi 3d?
7. Menurut Bapak, apakah penggunaan media animasi 3d membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis mereka?

## DOKUMENTASI

**Lampiran 3. Peneliti Melakukan Wawancara Dengan Guru pendidikan Agama islam**



**Lampiran 4. Peneliti Melakukan Wawancara Dengan Siswa**



### Peneliti Melakukan Wawancara Dengan Siswa



### Lampiran 5. Pemberian Materi Hari Akhir Menggunakan Media Infocus





**Gambar 2. Pemberian Materi Hari Akhir Menggunakan Media Infocus**

## Lampiran 6. Surat Pengajuan Judul

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003  
 www.umsumedan.ac.id @umsumedan umsumedan

27 Rabi'ul Awal 1447 H  
 25 September 2025 M

Hal : Permohonan Persetujuan Judul  
 Kepada Yth :  
 Dekan FAI UMSU


Di -  
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Shafa Rasmi Amini  
 NPM : 2201020076  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Kredit Kumalatif : 3,74

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Implementasi Media Animasi 3D dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Hari Akhir di SMA Swasta Al Hikmah			<i>[Signature]</i> 2025	<i>[Signature]</i> Dr. Sekeloa	
2	Peranan guru dalam membentuk karakter islami melalui pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah SMA SWASTA AL-HIKMAH					
3	Implementasi metode pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran agama islam di sekolah SMA SWASTA AL-HIKMAH					

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
 Hormat Saya

*Shafa Rasmi Amini*

Shafa Rasmi Amini

Keterangan:  
 Dibuat rangkap 3 setelah di ACC: 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU  
 2. Duplikat untuk Mahasiswa ditampilkan di skripsi  
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris program studi yang dipakai pas photo dan Map

\*\* Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di tolak

*ACC - 18/9/2025*

## Lampiran 7.Surat Berita Acara Seminar Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BA-PT/Akred/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 70238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

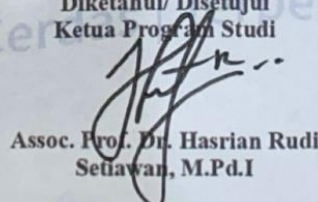
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)  
 Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I  
 Dosen Pembimbing : Dr.Selamat Pohan, MA

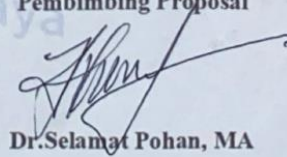
Nama Mahasiswa : Shafa Rasmi Amini  
 NPM : 2201020076  
 Semester : 7  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA Swasta AL-HIKMAH

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
10/12/2025	1. Rumusan ke 3 semi dgn ardran. 2. Teori paratira di sesuaikan dgn rumusan.		
15/12/2025	1. Lanjut ke Bab II. Sematkan teori yg. dgn rumusan.		
17/12/2025	1. Bab II dgn B. - ? 2. Bab II. Teori variabel ke 2 ? Hole ada. -> p. p. k. l. 3. Lanjut teori yg. hole jelas		
29/12/2025	Bel f. 29/12/2025		


Medan, 03 Desember 2025

Diketahui/Disetujui  
 Dekan  
  
 Assoc. Prof. Dr. H. Zailani, S.Pd.I,  
 M.A.,

Diketahui/ Disetujui  
 Ketua Program Studi  
  
 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi  
 Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal  
  
 Dr.Selamat Pohan, MA

## Lampiran 8. Surat Berita Acara Penilaian Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/UK-PT/2019  
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003  
<http://fai.umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsuamedan](#) [umsuamedan](#) [umsuamedan](#)

Sila perhatikan surat ini agar diketahui nomor dan tanggalnya.

**BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI**  
**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Pada hari Senin 19, Januari 2026 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

**Nama** : Shafa Rasmi Amini  
**Npm** : 2201020076  
**Semester** : 7 (Tujuh)  
**Fakultas** : Agama Islam  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul Proposal** : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA SWASTA AL-HIKMAH

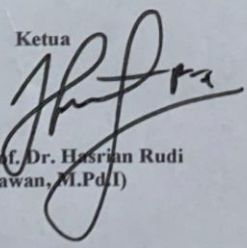
Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	<i>Perhatikan kembali judul di materi hari akhir</i>
Bab I	<i>-Perbaiki bagian isi berdasarkan buku panduan penelitian</i>
Bab II	<i>-Teori siapa dan siapa saja -Kajian penelitian di buku dan tabel min 5 dan diurutkan berdasarkan tahun -Kerangka berpikir dikasus</i>
Bab III	<i>-Isi dan penelitian dan bentuk tabel -Tambahkan Triangulasi Teknik pada penelitian</i>
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 19 Januari 2026

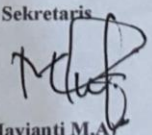
**Tim Seminar**

Ketua



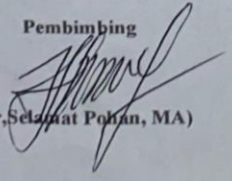
(Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I)

Sekretaris



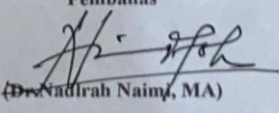
(Mavianti M.A)

Pembimbing




(Dr. Setiawan Pohan, MA)

Pembahas



(Dr. Nadirah Naim, MA)

## Lampiran 9.Surat Pengesahan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003  
<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

*Bila menepahi surat ini agar diibaratkan  
Kemar dan tanggabnya*

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Pengesahan Proposal**

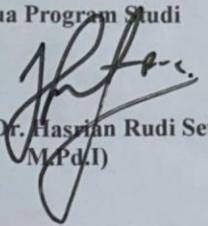
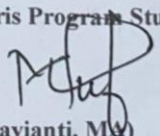
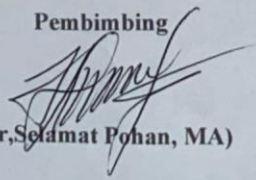
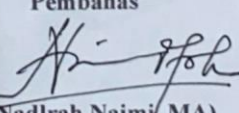
Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari **Senin, 19 Januari 2026** dengan ini menerangkan bahwa :

**Nama** : Shafa Rasmi Amini  
**Npm** : 2201020076  
**Semester** : 7 (Tujuh)  
**Fakultas** : Agama Islam  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul Proposal** : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA SWASTA AL-HIKMAH


Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 19 Januari 2026

**Tim Seminar**

<p><b>Ketua Program Studi</b></p>  <p>(Assoc. Prof. Dr. Hasriani Rudi Setiawan, M.Pd.I)</p>	<p><b>Sekretaris Program Studi</b></p>  <p>(Mavianti, MA)</p>
<p><b>Pembimbing</b></p>  <p>(Dr. Selamat Pohan, MA)</p>	<p><b>Pembahas</b></p>  <p>(Dr. Nadlrah Naimi, MA)</p>

**Diketahui/ Disetujui**  
**A.n Dekan**  
**Wakil Dekan I**



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi.,  
 FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 10. Berita Acara Bimbingan Skripsi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred-PT/III/2019  
 Pusat Administrasi Jalan Mukhtar Hasri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 66224567 - 6631003  
<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M Pd I  
 Dosen Pembimbing : **Dr. Selamat Pohan, MA**

Nama Mahasiswa : : Shafa Rasmi Amini  
 Npm : 2201020076  
 Semester : VIII  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA Swasta AL-HIKMAH

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
5/2026	Perbaiki Sebuah Penulisan	<i>[Signature]</i>	
3/9/2026	1. Daftar isi disesuaikan 2. Daftar pertanyaan disertakan 3. pembahasannya di Revjelas	<i>[Signature]</i>	
30/3 2026	1. coba cek kembali antara daftar pertanyaan wawancara terkait dengan rumus masalah supaya nyambung 2. Perhatikan judul agar sesuai dgn rumus masalah	<i>[Signature]</i>	

Medan, 05 Maret 2026

Diketahui/Disetujui  
*[Signature]*  
 Assoc. Prof. Dr. Zailani., M.A

Diketahui/ Disetujui  
 Ketua Program Studi  
*[Signature]*  
 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

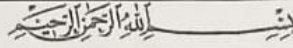
Pembimbing Skripsi  
*[Signature]*  
 Dr. Selamat Pohan, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSI Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 39/SK-BAN-PT/Akred/PT/III/2019  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

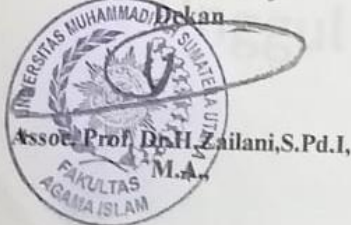
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : S1 (Strata Satu)  
 Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I  
 Dosen Pembimbing : Dr. Selamat Pohan, MA

Nama Mahasiswa : Shafa Rasmi Amini  
 NPM : 2201020076  
 Semester : VIII  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA Swasta AL-HIKMAH

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
4/4/2026	Revisi skripsi 4/4/2026	f	Selesai

Medan, 1 April 2026

Diketahui/Disetujui



Diketahui/ Disetujui  
 Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi  
 Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

Dr. Selamat Pohan, MA

**Lampiran 11. Berita Acara Skripsi****BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

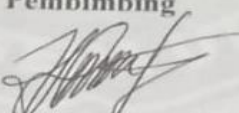
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

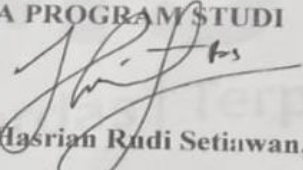
NAMA MAHASISWA : Shafa Rasmi Amini  
NPM : 2201020076  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir Di SMA SWASTA AL-HIKMAH

Medan, April 2026

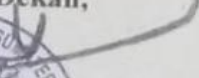

**Pembimbing**

  
Dr. Selamat Pohan, M.A

**DI SETUJUI OLEH:  
KETUA PROGRAM STUDI**

  
Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

**Dekan,**

  
Assoc. Prof. Dr. Zailani., M.A  


## Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Di SMA Swasta AL-HIKMAH


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/III/2024  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fai.umsu.ac.id>    [fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id)    [umsumedan](#)    [umsumedan](#)    [umsumedan](#)    [umsumedan](#)

Nomor : 69/II.3/UMSU-01/F/2026 Lamp : - Hal : Izin Riset	09 Syaban 1447 H 28 Januari 2026 M
--	---------------------------------------

Kepada Yth :  
**Kepala Sekolah SMA Swasta Al-Hikmah**  
 di-

Tempat.

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*


Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Shafa Rasmi Amini  
 NPM : 2201020076  
 Semester : VII  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir di SMA Swasta Al-Hikmah

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

A.n Dekan,  
 Wakil Dekan I  
  
**Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani., M.Psi**  
 NIDN: 0103117503


  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS AGAMA ISLAM

*Pertinggal*






**Lampiran 11.Surat Balasan dari Sekolah SMA Swasta AL-HIKMAH**



**YAYASAN PERGURUAN AL-HIKMAH**  
**SMA SWASTA AL-HIKMAH**

Alamat: Jl. Marelan I Pasar 4 Kel. Rengas Putau Kec. Medan Marelan Telp. 061-6841769 Email: sma\_al\_hikmah@yahoo.co.id

Nomor : 0238/SMA-AH/II/2026 Medan, 18 Februari 2026

Hal : **Hasil Pelaksanaan Riset**

Kepada Yth.

**Dekan Fakultas Agama Islam**  
**Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**


Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan:

- Merujuk surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 69/II.3/UMSU-01/F/2026 tanggal 28 Januari 2026, perihal permohonan izin Melaksanakan Riset dalam matakuliah Sistem Informasi
- Sehubungan butir 1 (satu) tersebut di atas, dengan ini disampaikan bahwa:

No	Nama	NIM	L/P	Program Studi
1.	Shafa Rasmi Amini	2201020076	P	Pendidikan Agama Islam

Telah selesai melaksanakan Riset di SMA Swasta Al-Hikmah Medan dengan judul : **"Implementasi Media Animasi 3D Dalam Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hari Akhir di SMA Swasta Al-Hikmah"** dari tanggal 29 Januari-18 Februari 2026

- Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.



**NURIADI, S. Pd. I**