

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI
NGALIYAN 03 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Aqrina Halomoan Hasibuan

NIM. 1903016014

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aqrina Halomoan Hasibuan

NIM : 1903016014

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

**“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD
NEGERI NGALIYAN 03 SEMARANG”**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 15 November 2023
Pembuat Pernyataan,



Aqrina Halomoan Hasibuan
NIM. 1903016014

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamba Fan 7 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI NGALYAN 03
SEMARANG"

Penulis : Agrina Halomoan Hasibuan

NIM : 1903016014

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *Munaqasah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam.


Semarang, 2 Januari 2024

DEWAN PENGUJI


Ketua Sidang Penguji,


Dr. H. Mustopa, M.A.
NIP. 196603142005011002


Penguji I


Dr. H. Ridwan, M.Ag.
NIP. 195301061997031001


Dosen Pembimbing I


Ann Kunaeni, M.Ag.
NIP. 197712262005011009


Sekretaris Sidang/Penguji,


Dr. Hii. Lutfivah, S.Ag., M.S.I.
NIP. 197904222007102001

Penguji II


Ratna Muthia, S.Pd., M.A.
NIP. 198704162016012901

Dosen Pembimbing II


Atika Dyah Perwita M.M.
NIP. 198905182019032021



NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap naskah skripsi dengan:

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI
NGALIYAN 03 SEMARANG
Nama : Aqrina Halomoan Hasibuan
NIM : 1903016014
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan Keguruan UIN Walisongo untuk di uji dalam sidang munaqasyah

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Aang Kunaepi M.Ag.

NIP. 197712262005011009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap naskah skripsi dengan:

Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD
NEGERI NGALİYAN 03 SEMARANG**

Nama : Aqrina Halomoan Hasibuan
NIM : 1903016014
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan Keguruan UIN Walisongo untuk di uji dalam sidang munaqasyah

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing II

Atika Dyah Perwita, M.M.
NIP. 198905182019032021

ABSTRAK

Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DI SD NEGERI NGALIYAN 03 SEMARANG**

Penulis : Aqrina Halomoan Hasibuan

NIM : 1903016014

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dan hasil pembelajaran PAI dengan menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain eksperimen *Quasi Eksperimental Design*, dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang artinya mengharuskan adanya kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan semua anggota populasi yang berjumlah 60 orang diambil sebagai sampel peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang dimulai dari pembacaan doa sebelum belajar, pengulangan materi sebelumnya lalu dilanjutkan dengan memutar video animasi tentang pelajaran Asmaul Husna. Setelah pemutaran video animasi dilakukan, guru melanjutkan dengan memberikan penjelasan materi lalu memberikan waktu istirahat selama 10 menit sebelum dilakukan evaluasi. Tahap evaluasi dengan memberikan secarik kertas yang berisi soal evaluasi yang terdiri dari 25 soal. Lalu guru menutup pelajaran dengan membacakan doa dan mengucapkan salam. 2) Hasil perhitungan dari nilai *post-test* pembelajaran menggunakan media video animasi menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol sebesar 70,667 dan kelas eksperimen sebesar 83,4667 dengan nilai standar deviasi kelas kontrol yaitu 14,1063 dan kelas eksperimen 9,7263. Pengujian hipotesis pada tahap akhir menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Sehingga hasil hipotesisnya adalah H_a : terdapat perbedaan dari rata-rata *post-test*

kelas kontrol dan eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang, daripada pembelajaran yang bersifat konvensional.

Kata Kunci : Media, Video Animasi, Hasil Belajar

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṣ	غ	g
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	D	ل	l
ذ	Ẓ	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	هـ	h
ش	Sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = إِي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang” dengan baik. Sholawat serta salam tetap turunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa ajaran agama islam yang memberikan rahmat bagi seluruh alam.

Dalam kesempatan kali ini, penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag, selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M. Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag., dan Bapak Dr. Kasan Bisri, M.A., selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Aang Kunaepi, M.Ag, selaku dosen pembimbing satu yang selalu memberi arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Atika Dyah Perwita, M.M., selaku dosen wali sekaligus pembimbing dua yang selalu memberi motivasi dan arahan yang membimbing dengan sabar dan teliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dosen dan staf di lingkungan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah mengantarkan penulis sampai akhir studi.
7. SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang yang telah mengizinkan, membantu dan mendukung penulis untuk melakukan penelitian hingga selesai.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak P. Moga Turki dan Ibu Justi Nasution, beserta Kakak saya Yusnahara, Rusdah Hasibuan dan Zhulian Hikmah Hasibuan, terima kasih atas do'a, bantuan, kerja keras, bimbingan, perhatian, motivasi dan kasih sayang.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas segala bantuannya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis memahami bahwa karya ini belumlah selesai. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Semarang, Oktober 2023

Penulis,

Agrina Halomoan Hasibuan

NIM: 1903016014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	vi
TRANSLITERASI.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Pengertian Video Animasi	15
3. Karakteristik Media Video.....	20
4. Media Video Animasi dalam Media Pembelajaran.....	21
5. Hasil Belajar	28
6. Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar	30
B. Kajian Pustaka Relevan.....	32
C. Rumusan Hipotesis	36
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38

D. Variabel dan Indikator Penelitian	39
1. Variabel Bebas	39
2. Variabel Terikat	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Teknik Tes	41
2. Dokumentasi	41
F. Teknik Analisis Data	42
1. Uji Instrumen	42
2. Analisis Prasyarat.....	46
BAB IV	48
DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA.....	48
A. Deskripsi Data	48
1. Profil Sekolah.....	48
2. Data di Lapangan	50
B. Hasil Penelitian	58
1. Pelaksanaan Pembelajaran	58
2. Analisis Data Post-Test	60
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
D. Keterbatasan Penelitian.....	74
1. Keterbatasan Tempat Penelitian.....	74
2. Keterbatasan Waktu Penelitian	74
BAB V	75
PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80
RIWAYAT HIDUP	121

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jumlah Guru di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang.....	49
Tabel 4. 2 Jumlah Siswa di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang	49
Tabel 4. 3 Uji Validitas Instrumen.....	52
Tabel 4. 4 Tipe Soal Instrumen	53
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba	54
Tabel 4. 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	56
Tabel 4. 7 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Uji Coba	57
Tabel 4. 8 Daftar Nilai Post-Test Kelas Kontrol (V A)	61
Tabel 4. 9 Daftar Nilai Post-Test Kelas Eksperimen (V B)	63
Tabel 4. 10 Analisis Deskriptif Data Akhir.....	64
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data Akhir.....	65
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir	66
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis Data Akhir	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Hasil Perhitungan Hipotesis.....	72
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Riset	80
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	81
Lampiran 3 Instrumen Tes	91
Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	Error!
Bookmark not defined.	
Lampiran 5 Hasil Post-Test Kelas V A.....	108
Lampiran 6 Hasil Post-Test Kelas V B	112
Lampiran 7 Dokumentasi Kelas V A Kontrol	116
Lampiran 8 Dokumentasi Kelas V B Eksperimen	117
Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Riset	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai faktor dan aspek. Tujuan pendidikan diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dalam sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang direncanakan dengan tujuan menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal kekuatan spiritual, agama, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Fungsi pendidikan adalah untuk membimbing siswa agar sepenuhnya memahami apa yang diajarkan sehingga membawa mereka menuju tujuan yang dianggap penting. Konsep ini sejalan dengan firman Allah dalam Surat Al-Mujadillah ayat 11 mengenai hikmah pendidikan bagi orang-orang yang beriman.

¹ Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, Uus Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional, Jurnal Dirosah Islamiyah, 2022. Vol.4, No. 2

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: berlapang-lapanglah dalam majelis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggalkan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Al-Mujadillah: 11).

Dalam ayat tersebut, Allah berfirman kepada orang-orang yang beriman untuk bersikap lapang dalam majelis ketika diminta. Allah menjanjikan bahwa Allah akan memberikan kelapangan serta meninggikan orang-orang yang beriman di antara mereka dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Hal ini menunjukkan pentingnya pengetahuan dan pendidikan dalam meningkatkan derajat individu dan kelompok masyarakat.

Pendidikan di Indonesia memiliki peran sentral dalam mengembangkan pemahaman dan praktik agama Islam di linkup sekolah.² Sebagai negara dengan mayoritas penduduk Muslim, pendidikan agama Islam memegang posisi krusial dalam membentuk karakter dan moral siswa, serta dalam membangun landasan nilai

² R Indy, *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Pembelajaran*, Jurnal Unsrat, 2019, hlm 23.

yang kuat bagi perkembangan pribadi dan sosial mereka. Melalui kurikulum pendidikan agama Islam, siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari dan menghayati ajaran-ajaran agama Islam yang mencakup aspek spiritual, moral, sosial, dan etika.

Pada tingkat pendidikan dasar, pembelajaran pendidikan agama Islam diarahkan untuk memberikan pemahaman dasar tentang ajaran Islam, termasuk pemahaman tentang aqidah (keyakinan), ibadah (ritual), akhlak (moral), dan muamalah (hubungan sosial). Selain itu, siswa juga diberikan pemahaman tentang sejarah perkembangan Islam, tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, dan kontribusi Islam dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan budaya. Dengan begitu pembelajaran Agama Islam di sekolah dasar perlu dirancang secara komprehensif untuk mengakomodasi perubahan kognitif, sosial, dan emosional yang terjadi pada siswa.

Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan teoritis tentang agama, tetapi juga memiliki relevansi dan aplikabilitas dalam kehidupan sehari-hari siswa³. Perlunya pendekatan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual sangat penting. Guru juga perlu mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang mengaitkan ajaran agama Islam dengan situasi dan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai agama tersebut

³ La'ali' Nur Aida dkk, Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2020, hlm 43.

dengan lebih baik.⁴

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah adanya perubahan sosial dan teknologi yang berdampak pada pemahaman dan praktik agama siswa. Di era digital ini, siswa memiliki akses yang lebih luas terhadap teknologi dan media sosial yang kadang dapat memengaruhi cara mereka memahami dan mempraktikkan agama Islam. Pembelajaran pendidikan agama Islam perlu mengintegrasikan pendekatan yang mengakomodasi perkembangan teknologi dan memberikan pemahaman yang kritis terhadap pengaruh media dan teknologi tersebut terhadap pemahaman agama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang, didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran agama Islam masih mengandalkan media cetak seperti buku dan berpusat pada peran guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran, guru secara aktif memberikan penjelasan sedangkan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Selain itu, guru juga memberikan latihan soal kepada siswa tanpa menyajikan gambar yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk menuangkan ide dan gagasan mereka, sehingga mereka merasa bosan dan kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa

⁴ Nunuk. Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). hlm. 78

menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini digunakan media video pembelajaran melalui animasi pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Video animasi adalah sebuah media yang mampu menampilkan gambar bergerak serta terdapat suara sehingga dapat membantu dalam proses belajar dan pengajaran⁵. Kelebihan dari media video animasi ini yaitu siswa dapat belajar dengan kesenangan, mengembangkan pemahaman agama yang mendalam, berakhlak mulia, dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari dan masyarakat secara lebih luas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yulian⁶ ditemukan bahwa penggunaan video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan beberapa manfaat yaitu ketertarikan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mendukung siswa memahami materi pelajaran, dan meningkatkan kreativitas dalam menerapkan konsep yang diajarkan. Berdasarkan manfaat penggunaan video tersebut, penggunaan video pembelajaran memberikan dampak yang besar

⁵ La'ali' Nur Aida dkk, Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2020, hlm 44.

⁶ Herman Yulian. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Pembelajaran Q.S Al-Falaq Kelas IV Di SDN 63 Kaur". *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*. (2022).

terhadap hasil belajar siswa⁷.

Berdasarkan penjabaran di atas, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran guna membantu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa untuk lebih baik. Media pembelajaran video animasi dipilih sebagai solusi terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini merupakan sarana pembelajaran yang kompleks namun praktis bagi siswa sekolah dasar, karena menyajikan materi-materi pembelajaran secara menarik. Dalam menggali lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, penting juga untuk mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang mungkin memengaruhi hasil. Misalnya, karakteristik siswa, seperti tingkat usia, latar belakang budaya, dan tingkat penguasaan teknologi, dapat memengaruhi respons mereka terhadap media pembelajaran. Selain itu, peran guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran dalam praktik pembelajaran sehari-hari juga perlu dipertimbangkan. Sesuai dengan hadist (HR. Bukhari) tentang menjadi pendidik yang baik:

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ حُلَمَاءَ فَفَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ
قَبْلَ كِبَارِهِ ۖ بِصِغَارِ الْعِلْمِ ۖ

"Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak" (HR. Bukhari)

⁷ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2018, 2(1):45

Berdasarkan penjelasan dan uraian tersebut, penulis ingin mengeksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa sekolah dasar, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya dan tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah penelitian eksperimen guna memperbaiki praktik pembelajaran, karena sekadar memberikan jawaban tanpa alasan yang kuat tidaklah cukup. Dalam upaya mencari jawaban tersebut, penulis perlu melakukan penelitian lapangan dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yang diajukan oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Menyediakan pengetahuan tambahan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan agama islam.
- 2) Maksimalkan pemanfaatan semua perangkat multimedia yang tersedia dalam konteks pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Menyajikan sumber referensi yang beragam untuk menggunakan media pembelajaran yang informatif

dan menarik dalam konteks pembelajaran Pendidikan agama islam.

- 2) Mendorong motivasi untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan agama islam yang diinginkan.

c. Bagi Siswa

- 1) Memperluas pemahaman siswa terhadap konsep Pendidikan agama islam.
- 2) Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Mengembangkan pengetahuan dan keahlian dalam pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang, serta meningkatkan pemahaman dan pengalaman siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media secara bahasa berasal dari bahasa Latin yaitu jamak dari kata “medium” berarti pengantar dan perantara. Menurut Supriyanto⁸ media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media merupakan bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya⁹.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk komunikasi yang menggunakan berbagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, dan keinginan mereka. Hal ini dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif, memperoleh informasi baru, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam konteks ini, terdapat ayat yang relevan dalam QS Al-Alaq/96: 3-4 yang berkaitan dengan penggunaan media dan teknologi pembelajaran.

⁸ Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. 2018,” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1):47

⁹ M A Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.

(3) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (4) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

"Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia (3). Yang mengajar (manusia) dengan pena (4)." (QS Al-Alaq: 3-4)

Media pembelajaran merupakan cara supaya siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran dan efek terbesar diharapkan siswa termotivasi dan menciptakan kondisi yang mempermudah siswa memahami materi, selain itu pembelajaran dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah.¹⁰ Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat berupa media cetak, media audiovisual, atau teknologi informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima berdasarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa¹¹.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan

¹⁰ Arif Mahyan Fanny, Suardiman dan Siti Partini, *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meta Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*, Jurnal Prima Edukasi, 2013, hlm 2

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hlm. 3

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar mereka terlibat dalam proses pembelajaran¹².

Penggunaan media pembelajaran dengan kreativitas dapat memotivasi dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi baik lisan maupun tulisan yang digunakan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan membangkitkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam proses belajar-mengajar.

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk menyebarkan pesan dan informasi pembelajaran. Berbagai ahli, seperti AECT (*Association of Education and Communication Technology*), telah mengakui adanya keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Masyarakat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai informasi.

¹² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021),

Dalam hal teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam konteks ini, "sumber belajar" merujuk pada suatu entitas yang menyampaikan, memfasilitasi, menghubungkan, dan sejenisnya. Media pembelajaran dapat menggantikan peran pendidik terutama sebagai sumber belajar. Levie dan Letz mengemukakan empat karakteristik media pembelajaran, terutama media visual:¹³

a) Fungsi atensi

Fungsi atensi bertujuan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mereka fokus pada isi pelajaran, terkait dengan makna visual yang ditampilkan dan teks topik.

b) Fungsi afektif

Fungsi afektif melibatkan penggunaan gambar atau simbol visual yang dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, seperti informasi yang berkaitan dengan masalah ras atau sosial.

c) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif melibatkan kemampuan media dalam membantu siswa memahami dan menginterpretasikan informasi serta makna yang tersembunyi dalam suatu gambar.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 20

d) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris mencakup penggunaan media visual sebagai konteks bagi siswa yang memiliki keterbatasan atau mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami isi pelajaran secara teksual atau lisan.

Selain fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam memainkan peran yang aktif dalam dunia pendidikan, dan oleh karena itu, memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain:¹⁴

- a) Mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan menyampaikan informasi dan materi melalui berbagai cara.
- b) Meningkatkan dan memandu perhatian siswa, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar, mendorong interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan mereka, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.
- c) Memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- d) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, yang dapat membangkitkan motivasi belajar.

¹⁴ Supriyono, “*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.*” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2018, 2(1):45

- e) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dengan cara menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih luas.
- f) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui peristiwa-peristiwa dalam lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan pendidik.

2. Pengertian Video Animasi

Video merupakan salah satu bentuk media yang nyata dan terbukti efektif sebagai alat komunikasi. Secara etimologis, kata "video" berasal dari bahasa Latin "vidi" dan "visum" yang berarti melihat atau memiliki kemampuan penglihatan. Menurut Munir, video adalah teknologi yang dapat menangkap, merekam, memproses, menyimpan, mengirim, dan merekonstruksi urutan gambar diam, sehingga menghasilkan representasi elektronik dari gambar yang bergerak, sehingga tampilan video terlihat seperti pergerakan gambar.¹⁵ Video adalah suatu teknologi yang digunakan untuk merekam, memproses, menyimpan, mentransmisikan, dan menyusun urutan gambar diam dengan cara menghadirkan adegan yang bergerak secara elektronik.

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). Hal. 157

Media video memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar yang bergerak dan menyertakan unsur suara secara bersamaan.¹⁶ Menurut Cheppy Riyana, media video adalah sebuah medium yang menggabungkan elemen audio dan visual dalam bentuk pesan-pesan pembelajaran, termasuk konsep, prinsip, prosedur, teori, dan penerapan pengetahuan untuk memfasilitasi pemahaman terhadap materi pembelajaran¹⁷. Video digunakan sebagai materi pembelajaran yang dapat diindra baik secara visual maupun auditori, menggabungkan unsur pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) dalam proses penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Animasi adalah pengubahan gerakan atau penampilan media. Secara umum, animasi melibatkan proses membuat objek mati menjadi hidup dan bergerak. Definisi animasi mencakup gambar-gambar yang menampilkan objek-objek yang tampak hidup, yang tercipta melalui serangkaian gambar yang berubah secara teratur dan muncul secara bergantian. Objek-objek dalam animasi bisa berupa teks, bentuk-bentuk objek, warna, atau efek khusus. Pada dasarnya, animasi adalah serangkaian gambar yang membentuk gerakan. Animasi

¹⁶ Benny Agus Pribadi, Dewi A, and Padmo Putri, *Pengembangan Bahan Ajar*, 1st ed. (Tangerang Selatan Banten: Universitas Terbuka, n.d.)

¹⁷ S Susanti et al., *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hlm 45.
<https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>

digunakan sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan dan memiliki keunggulan yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar statis¹⁸.

Animasi memungkinkan penyajian materi yang nyata dan tidak terlihat, dan melalui visualisasi, dapat menjelaskan konsep-konsep tertentu¹⁹. Salah satu keunggulan animasi dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan dalam suatu waktu, terutama dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi sangat cocok untuk menciptakan realitas dari hal-hal yang bersifat abstrak atau tidak dapat ditangkap oleh citra visual dalam realitas. Animasi dapat menggambarkan konsep dengan gerakan, memperlihatkan proses, atau menarik perhatian ke suatu area atau elemen dalam tampilan. Karena animasi seringkali melibatkan elemen grafis, animasi sangat tergantung pada ukuran dan jenis file grafis yang sedang dianimasikan²⁰.

Video animasi adalah bentuk video yang menggabungkan gambar dan teks. Gabungan antara elemen audio dan visual

¹⁸ Hamdan Husein Bat ubara, *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). Hal. 143

¹⁹ P Ramdani and R Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*, 1 (Rinda Fauzian, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>

²⁰ J Simarmata et al., *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning* (Yayasan Kita Menulis, 2019), hal 13. <https://books.google.co.id/books?id=tBnGDwAAQBAJ>.

dalam video animasi memiliki daya tarik yang kuat dan mampu menyajikan objek secara rinci, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks. Keberadaan video animasi juga memiliki dampak positif yang signifikan dalam proses pembelajaran. Video animasi telah terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan retensi informasi, serta memvisualisasikan konsep, objek, dan hubungan yang abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami²¹.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan elemen audio dan visual untuk menarik perhatian siswa, memperjelas objek, dan berkontribusi pada pembelajaran. Video animasi digunakan dalam konteks pembelajaran untuk merangsang sikap, menampilkan lokasi secara virtual dan realistis, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya²². Keefektifan video animasi terlihat dalam pembelajaran massal, individu, dan kelompok, karena video

²¹ Muhammad Ridwan Apriansyah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.*” (Jurnal Pensil, Vol. 9, No. 1, 2020)

²² Fadholi Fuad Ashari, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti, “Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 3* (2022): 1390, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.

dapat menyajikan informasi dengan tambahan dimensi visual dan suara yang membuat siswa terlibat.

Penggunaan video animasi juga dapat meningkatkan daya ingat siswa, karena informasi yang diterima melalui pendengaran dan penglihatan. Animasi menarik perhatian siswa dan membantu dalam komunikasi dan interaksi selama proses pembelajaran²³. Selain itu, video animasi membantu siswa dalam mengingat materi yang disampaikan dan menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Video animasi juga memberikan keuntungan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, membangkitkan motivasi dan apresiasi, serta memberikan pengalaman nyata. Video animasi adalah media yang menyampaikan pesan dan informasi melalui kombinasi teks, gambar, grafik, dan suara²⁴. Dalam pembelajaran, video animasi efektif untuk menjelaskan topik yang berkaitan dengan gerakan, prosedur, peristiwa bergerak, serta kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan.

Dalam konteks media pembelajaran audio visual, audio merujuk pada elemen suara yang dapat didengar, baik itu berasal dari sumber manusia seperti suara bicara atau

²³ Nur Ilmi dan Tajuddin, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Social Sciences and Humanities* 1, no. 1 (2021).

²⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*. Hal 157

pengajaran lisan, maupun dari sumber lain seperti perangkat atau alat. Hal ini sejalan dengan ayat Al An'am ayat 97 yang mengakui pentingnya komunikasi lisan dan pendengaran dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan, video animasi merupakan bentuk media yang memadukan elemen audio dan visual guna memikat perhatian siswa, menyajikan objek dengan rincian yang jelas, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan.

3. Karakteristik Media Video

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keuntungan. Video mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang menarik dan dapat membangkitkan minat peserta didik. Selain itu, video juga memiliki fleksibilitas waktu yang memudahkan dalam pembelajaran. Namun, penggunaan video secara efektif tergantung pada penggunaannya yang baik.

Video sebagai media audio visual dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang tidak bisa diberikan secara normal, seperti cerita naratif yang dapat disajikan melalui video animasi. Dalam mengembangkan video pembelajaran, perlu diperhatikan karakteristiknya agar dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya. Beberapa karakteristik video pembelajaran antara lain kejelasan pesan,

kemampuan berdiri sendiri tanpa bergantung pada bahan ajar lain, penggunaan bahasa yang sederhana dan bersahabat dengan pemakai, visualisasi yang sesuai dengan materi, penggunaan kualitas resolusi tinggi, serta fleksibilitas penggunaan baik secara individu maupun dalam kelompok.

Penggunaan video dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh afektif pada peserta didik dan memudahkan mereka dalam menuangkan ide dan gagasan ke dalam tulisan. Video juga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dalam waktu singkat dan melibatkan indra penglihatan dan pendengaran siswa secara bersamaan, sehingga pemahaman yang lebih baik dapat terbentuk dan informasi lebih lama tinggal dalam ingatan siswa. Kehadiran gambar dan suara dalam video juga dapat menghindarkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, video sebagai media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, dengan memperhatikan karakteristik dan penggunaannya yang efektif.

4. Media Video Animasi dalam Media Pembelajaran

- a. Manfaat video animasi sebagai media pembelajaran

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat²⁵, antara lain:

- 1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membantu tenaga pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
- 2) Mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang terbatas.
- 3) Merangsang minat belajar peserta didik agar lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Mendorong diskusi dan saling bertukar penjelasan antara peserta didik di dalam kelas.
- 5) Membantu peserta didik untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar.
- 6) Menarik perhatian dengan animasi dan suara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperkuat pemahaman terhadap pesan dan informasi yang disampaikan.
- 7) Menghemat waktu dengan kemampuan untuk diputar ulang dan diakses kembali.
- 8) Mempermudah visualisasi dan penggambaran materi yang kompleks atau abstrak.

Dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih

²⁵ Susanti et al., *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), Hal. 94. <https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>.

efektif dan efisien, serta memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dan memahami materi dengan baik.

b. Peran media video animasi dalam pembelajaran

Pemberian media pembelajaran yang tepat kepada siswa memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar mereka.²⁶ Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu cara untuk menciptakan kesenangan belajar adalah melalui penggunaan media video animasi. Video animasi tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memiliki unsur interaktif yang melibatkan interaksi pengguna. Media pembelajaran yang interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh pada keterampilan menulis mereka.

Menggunakan media pembelajaran video animasi memiliki pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media animasi²⁷. Hal ini sesuai dengan teori Burhan Nurgiyantoro yang menyatakan bahwa menulis dipengaruhi oleh rangsang visual dan suara. Penggunaan media pembelajaran ini

²⁶ Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza, *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*, Jurnal Pendidikan Karakter, 2018, 9 (1), hal 32.

²⁷ H Anwariningsih and A K Anwar, *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring* (CV Catur Berlian Media Tama, 2022), hal 12. .

dapat meningkatkan perhatian anak dan mengarahkannya, sehingga menciptakan motivasi dan semangat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dengan adanya keterlibatan emosional dan mental, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di sekitar lingkungannya.

c. Tujuan pembelajaran menggunakan media video animasi

1) Tujuan kognitif

Tujuan kognitif dalam pembelajaran adalah untuk mengajarkan pengenalan atau perbedaan stimulus motorik. Video animasi dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa, seperti kemampuan pengenalan dan memberikan rangsangan gerakan dan sensasi.

2) Tujuan psikomotorik

Tujuan psikomotor adalah untuk menunjukkan contoh keterampilan motorik. Melalui video animasi, siswa dapat langsung menerima umpan balik visual terhadap kemampuan motorik mereka dan diberi kesempatan untuk mencoba keterampilan gerakan yang diajarkan.

3) Tujuan afektif

Tujuan afektif adalah mempengaruhi sikap siswa. Dengan menggunakan efek dan teknik yang tepat, video animasi dapat

menjadi media yang efektif dalam mempengaruhi perilaku dan emosi siswa.²⁸

Dengan memanfaatkan video animasi dalam pembelajaran, manfaatnya adalah memberikan pengetahuan kepada siswa. Video animasi juga memberikan pengalaman yang mendalam dan memfasilitasi kontekstualisasi pembelajaran. Melalui penyampaian materi ajar yang menarik dan teknis yang mengesankan, video animasi dapat mengoptimalkan penggunaan waktu dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan media video animasi

Dalam proses pembelajaran, video memiliki banyak keunggulan yang dapat diperoleh. Video dianggap efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan kepada siswa karena tampilannya yang menarik dan mampu menarik minat siswa dalam memahami konsep dan mengembangkan keterampilan. Selain itu, video juga memiliki keunggulan dalam hal efisiensi waktu, sehingga memudahkan proses pembelajaran. Namun, efektivitas penggunaan video tentu saja hanya akan tercapai jika digunakan dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan media video

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). Hal. 21

dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan media video²⁹:

1) Kelebihan media video:

- a) Mampu menyampaikan pesan secara merata kepada siswa.
- b) Berguna untuk menunjukkan proses yang sedang berlangsung.
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dengan fleksibilitas dalam penggunaannya.
- d) Mampu memberikan kesan yang mendalam dan mempengaruhi perilaku siswa.
- e) Tampilan video yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dan memastikan pesan dan informasi terserap dengan baik.

2) Kekurangan media video:

- a) Jangkauannya terbatas tergantung pada sarana yang tersedia.
- b) Sifat komunikasinya cenderung satu arah, tanpa interaksi langsung antara guru dan siswa.
- c) Gambar yang ditampilkan dalam video relatif kecil.
- d) Terdapat keterbatasan dalam penggunaan ulang video setelah perekaman.
- e) Terdapat keterbatasan dalam urutan gambar yang dapat ditampilkan dalam video.

²⁹ Hardianti and Wahyu Kurniati Asri, “Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar” *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 126.

Dalam penggunaan media video, penting bagi guru untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut guna memaksimalkan manfaat dan efektivitas penggunaan video dalam proses pembelajaran.

e. Indikator Penggunaan Media Video Pembelajaran

Sangat penting untuk menggunakan indikator media pembelajaran video dalam pembuatan media video yang baik; Cecep Kusnadi menyebutkan beberapa indikator ini sebagai kriteria pembuatan dan pemilihan media:

a. Aspek Isi/Materi

Pada aspek ini indikatornya adalah kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, kesesuaian dengan indikator, kesesuaian topik dengan materi, kecakupan materi, kesesuaian contoh dengan uraian dan kejelasan contoh.

b. Aspek Pembelajaran

Indikator aspek pembelajaran adalah (a) kesesuaian pendekatan, pemberitahuan tujuan/kompetensi. (b) kesesuaian metode; (c) Urutan penyajian; (d) kesesuaian dengan karakteristik audience; (d) efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi

c. Aspek Media

Indikator aspek pembelajaran adalah (a) daya tarik; (b) ketajaman gambar; (c) esesuaian gambar dengan materi; (d) keterbacaan, tulisan, ukuran huruf, warna huruf; (e) animasi; (f) kesesuaian

pengaturan; (g) musik; (h) kualitas presenter; (i) kualitas narasi; (j) penggunaan bahasa; (k) kejelasan dialog; (l) durasi.³⁰

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata "hasil" dan "belajar". Hasil memiliki pengertian segala sesuatu yang didapatkan setelah melakukan usaha, sedangkan belajar menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman merupakan proses atau aktivitas yang dilakukan dan berdampak pada perubahan tingkah laku bagi siswa. Jadi, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan baru atau perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari usaha atau belajar.

Hasil belajar memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang dapat dari perubahan perilaku siswa, diantaranya yaitu:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar
2. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau berarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

³⁰ Kustandi, Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat., 91.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal, diantaranya sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi, pertama, faktor intelegensi (kecakapan), merupakan faktor yang berasal dari bawaan diri seseorang, tetapi juga dapat diupayakan dengan berbagai pelatihan tertentu. Kedua, faktor minat dan motivasi, adanya minat dan motivasi merupakan hal yang paling berpengaruh pada peningkatan hasil belajar, karena minat merupakan ketertarikan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar, selain itu motivasi juga sangat dibutuhkan dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi merupakan dorongan bagi diri siswa dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa akan memiliki semangat dalam proses pembelajaran. Ketiga, faktor cara belajar, cara belajar ini memiliki cakupan berupa konsentrasi dalam belajar, selalu berlatih dan mengulang-ulang materi yang telah dipelajari, selain itu terdapat cara belajar dengan membaca dengan teliti dan menguasainya dengan baik.³¹

³¹ Endang Sri Wahyuningsih, Model Pembelajaran Matery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Hasil Belajar Siswa (Sleman: CV Budi Utama, 2020)., 69.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk dari faktor eksternal yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Pertama, faktor keluarga, keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua, faktor sekolah, lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua bagi siswa. Guna mengembangkan diri dengan optimal siswa membutuhkan lingkungan sekolah yang efektif dalam sistem pendidikannya. Ketiga, lingkungan masyarakat yang salah satunya merupakan lingkungan pergaulan siswa, apabila siswa memiliki teman bergaul yang baik maka mampu mendorong siswa untuk memiliki sifat yang sama dengan sesamanya.³²

6. Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu “ada efeknya (akibat, pengaruh, kesan)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan kata efektivitas memiliki arti “keadaan berpengaruh; hal berkesan”

³² Wilda Dwi Angraini, Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA (Pontianak: Untan, 2016)., 9.

atau “keberhasilan (usaha, tindakan)”³³. Efektivitas dari suatu proses pembelajaran dapat dicapai menggunakan penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan media video pembelajaran sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mempermudah penyampaian materi dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

Efektivitas pembelajaran, menurut Yusuf Hadi Miarso, didefinisikan sebagai hasil belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi siswa melalui proses pembelajaran yang tepat.³⁴ Hasil belajar kognitif siswa akan dipengaruhi oleh penggunaan media video dalam pembelajaran. Menurut Sofyan Hadi, penggunaan media video dalam pembelajaran efektif karena memiliki banyak keuntungan, seperti dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan karakter yang berbeda dan menggunakan pendekatan audio, visual, dan audio-visual. Media video juga dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran tidak membosankan. Dalam pendidikan agama Islam, penggunaan media animasi dapat menghilangkan suasana pasif dan jenuh dalam proses pembelajaran.³⁵

³³ Haris, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Litosfer Kelas X Sma,” *Jurnal Geografi: Sosial, Seri Ilmu-Ilmu* 2 (2018): 18–25., 72.

³⁴ Hadion Wijoyo Dkk, *Efektivitas Pembelajaran Di Masa Pandemi*, ed. Hadion Wijoyo dkk, 1 (Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2021).

³⁵ Dewi Immaniar Desrianti, Sudaryono Sudaryono, and Rahmah Diana, “Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam,” *CCIT Journal* 12, no. 1 (2019): 108–18, <https://doi.org/10.33050/ccit.v12i1.606.>, 170.

B. Kajian Pustaka Relevan

Penelitian Pulu Jerry Radita Poza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarman (2018), “*Pengembangan Media Video animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*”. Dalam penelitian ini, video animasi pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil validitas menunjukkan video tersebut sangat baik berdasarkan penilaian ahli isi (96%), ahli desain pembelajaran (92%), dan ahli media pembelajaran (86%). Uji perorangan dan uji kelompok kecil juga menghasilkan persentase yang sangat baik (96% dan 93.08% secara berturut-turut)³⁶. Video animasi tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan video tersebut. Saran penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah dalam penelitian dilakukan pengembangan media video animasi menggunakan metode ADDIE, sementara penelitian penulis melihat efektivitas penggunaan media animasi menggunakan metode eksperimen dengan desain eksperimen *Quasi Eksperimental Design*,

³⁶ Pulu Jerry Radita Poza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarman. “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganेशha*, (2018), hlm 9-19.

sedangkan persamaannya yaitu variabel yang diteliti berupa media video animasi dalam pelajaran di Sekolah dasar.

Penelitian La'ali Nur Aida dkk (2020), "*Inovasi Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Media Audiovisual*". Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audiovisual sebagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode penelitian menggunakan kajian pustaka, dengan hasil menunjukkan bahwa perkembangan teknologi memudahkan akses media audiovisual, terutama melalui YouTube³⁷. Media ini memberikan suasana baru dalam pembelajaran, membantu siswa memahami materi PAI yang kompleks, dan peran pendidik dalam memutar video sebagai pembimbing sangat penting dalam mencapai efektivitas belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada media yang digunakan. Penelitian ini menggunakan audiovisual sebagai media pembelajaran, penelitian penulis menggunakan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu juga pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode *literature research* sedangkan pada penelitian penulis menggunakan metode eksperimen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama sama

³⁷ La'ali' Nur Aida dkk, Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 2020, hlm 42-51

menggunakan objek penelitian pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian Herman Yulian, “*Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Pembelajaran Q.S Al-Falaq Kelas IV di SDN 63 Kaur*”. Media pembelajaran, termasuk media video animasi, dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan siswa, gangguan dalam kelas, dan kurangnya perhatian siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan Kepala Sekolah, guru PAI, dan siswa kelas IV SDN 63 Kaur sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi dalam pokok bahasan Q.S Al-Falaq PAI kelas IV menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru³⁸. Respons siswa terhadap penggunaan media tersebut juga positif, dengan lebih dari 90% siswa menyatakan pembelajaran menjadi menyenangkan, mereka suka dengan pembelajaran, dan mampu memahami serta menghafal surat Al-Falaq dengan lebih baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada populasi dan sampel penelitian. Populasi dan sampel pada

³⁸ Herman Yulian. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Pembelajaran Q.S Al-Falaq Kelas IV Di SDN 63 Kaur”. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*. (2022).

penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah 10 orang, populasi dan sampel pada penelitian penulis adalah kelas VI dengan jumlah 60 orang. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama sama menggunakan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian Muhammad Rohan Saputra dkk (2021), “*Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*”. Penggunaan media pembelajaran seperti video animasi di tingkat pendidikan dasar efektif karena dapat menarik minat siswa yang senang dengan hal-hal yang berbeda. Media ini tidak menggantikan buku sebagai bahan ajar, tetapi diintegrasikan agar siswa tidak merasa bosan. Tujuan pendidikan adalah membentuk manusia yang beradab³⁹. Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan sistem pembelajaran yang menarik perhatian dan mengajarkan hal-hal baru kepada siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar di mana siswa dengan mudah tertarik dengan hal-hal yang berbeda. Terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *literature research* sedangkan penelitian penulis menggunakan metode eksperimen. Sedangkan persamaan

³⁹ Muhammad Rohan Saputra dkk. “Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. *Educasia*. (2021)

penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada media pembelajaran yang digunakan dan tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pelajaran Agama Islam.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang sedang diteliti, yang dituangkan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dinyatakan dalam dua bentuk yaitu H_0 (suatu hipotesis yang menyatakan tidak ada pengaruh antara variable yang dipermasalahkan), dan H_a (suatu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel yang dipermasalahkan).

Berdasarkan fungsi hipotesis di atas, penelitian ini memiliki hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

- H_a : Penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI
- H_0 : Penggunaan media video animasi tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam pendekatan ini, peneliti menggunakan metode penelitian lapangan yang mengadopsi pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi penelitian guna mengumpulkan data dan mengamati peristiwa yang terjadi di tempat tersebut. Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Berdasarkan hasil data penelitian, kesimpulan dapat ditarik dari hipotesis yang telah diuji. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain eksperimen yang dilakukan adalah *Quasi Eksperimental Design*, yaitu dengan *desain posttest only control design* ini menekankan dengan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, yang mana kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan treatment/perlakuan khusus, dalam penelitian ini video tutorial (sebagai variabel bebas), sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan treatment/perlakuan khusus tidak menggunakan video tutorial hanya menggunakan metode biasa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri Ngaliyan 03 Kecamatan Ngaliyan yang beralamat Jl. Wismasari Utara No. 4, Semarang, 50181. SD Negeri 03 Ngaliyan ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20337674 dan memiliki akreditasi A. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Juli–Agustus 2023 tahun ajaran 2023/2024.

Beberapa alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah ini antara lain: peneliti ingin mengetahui pemahaman peserta didik tentang media video animasi, karena seperti yang kita ketahui zaman semakin berkembang dengan teknologi yang semakin maju membuat peserta didik juga harus mengerti tentang teknologi. Pembelajaran semakin banyak bisa diakses melalui video animasi; peneliti juga ingin mengetahui apakah dengan pemahaman video animasi yang bisa diterapkan di sekolah tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama pembelajaran PAI.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Ngaliyan 03, Semarang, Kecamatan Ngaliyan, pada Tahun Ajaran 2023/2024, dengan total 60 peserta didik.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk menjadi objek penelitian, mewakili karakteristik yang dimiliki oleh

populasi tersebut. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari kelas V A dengan 30 peserta didik dan kelas V B dengan 30 peserta didik. Peneliti menggunakan semua anggota populasi yang berjumlah 60 orang diambil sebagai sampel peneliti.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai dari individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian digunakan untuk mengambil kesimpulan⁴⁰. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi (X). Penggunaan media video animasi ini sebagai alat bantu siswa dalam proses belajar. Penggunaan video animasi dinyatakan berhasil apabila memenuhi beberapa indikator. Berikut indikator penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran:

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung, Alfabeta, 2015), hlm 48.

- a) Aspek isi/materi meliputi (1) kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan indikator, (3) kesesuaian topik dengan materi, (4) kecukupan, (5) kesesuaian contoh dengan uraian, dan (6) kejelasan contoh.
- b) Aspek pembelajaran meliputi (1) kesesuaian pendekatan, pemberitahuan tujuan/ kompetensi, (2) kesesuaian metode, (3) urutan penyajian, dan (4) efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi.
- c) Aspek media meliputi (1) daya tarik, (2) ketajaman gambar, (3) kesesuaian gambar dengan materi, (4) keterbacaan, tulisan, ukuran huruf, warna huruf, (5) animasi, (6) kesesuaian pengaturan, (7) musik, (8) kualitas presenter, (9) kualitas narasi, (10) penggunaan bahasa, (11) kejelasan dialog, dan (12) durasi.

2. Variabel Terikat

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri Ngaliyan 03 (Y). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan pembelajaran. Indikator dalam hasil belajar pada penelitian ini meliputi nilai mata pelajaran PAI mencapai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), nilai siswa kelas eksperimen dengan kontrol terdapat perbedaan atau tidak, dan peningkatan nilai siswa pada aspek kognitif, afektif serta psikomotorik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah metode di mana rangsangan atau stimulus diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban yang digunakan sebagai dasar penilaian skor. Tes dapat berbentuk tes lisan atau tes tertulis. Tes merupakan alat ukur atau prosedur yang digunakan untuk pengukuran dan penilaian⁴¹. Tes juga dapat diartikan sebagai instrumen pengumpul data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau latihan untuk mengukur pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, atau bakat individu atau kelompok⁴². Pada penelitian ini, digunakan tes tertulis yang berisi contoh soal untuk menilai kemampuan peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data menganalisis dokumen dokumen, baik secara tertulis maupun elektronik. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.

⁴¹ Purwanto, *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm 197.

⁴² Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2003), hlm 89

Pengumpulan data melalui dokumentasi dalam penelitian ini berupa, RPP, data data mengenai jumlah siswa/I Tahun Ajaran 2023/2024, jumlah guru, serta struktur SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data melibatkan pengolahan dan penganalisisan data setelah dikumpulkan. Proses analisis data merupakan tahap yang krusial dalam penelitian karena hasil analisis akan menyimpan temuan-temuan penelitian. Peneliti harus memilih metode analisis yang tepat sesuai dengan data yang dimiliki⁴³. Dalam penelitian ini, terdapat dua tahap analisis yang digunakan:

1. Uji Instrumen
 - a. Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen penting untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur dengan tepat apa yang ingin diukur. Validitas internal diperoleh jika ada kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan. Validitas butir soal dapat dihitung dengan mengkorelasikan skor soal dengan skor total yang diperoleh menggunakan rumus *korelasi product moment*.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung, Alfabeta, 2015), hlm 363.

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

Keterangan:

r_{xy} : Indeks korelasi

N : Jumlah subjek/responden/sampel

X : Item soal

Y : Total soal.⁴⁴

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan sejauh mana tes yang digunakan konsisten dalam memberikan hasil yang relatif sama. Uji reliabilitas dapat dihitung menggunakan teknik *alpha cronbach* sebagai berikut⁴⁵.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \frac{S_b^2}{S_t^2}}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir soal

$\sum \frac{S_b^2}{S_t^2}$: Jumlah varians butir

S_t^2 : Varians total

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung, Alfabeta, 2015), hlm 363.

⁴⁵ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011) hlm 274.

$r_{hitung} > r_{tabel}$: Butir pertanyaan dikatakan reliable

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kesulitan soal. Indeks kesukaran (P) dihitung dengan membagi jumlah responden yang menjawab soal dengan benar dengan jumlah seluruh peserta tes. Kriteria pengklasifikasian tingkat kesukaran soal dapat menggunakan rentang nilai tertentu.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyak yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Soal digunakan dengan kriteria sebagai berikut⁴⁶:

Nilai ρ	Keputusan
$\rho < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq \rho \leq 0,7$	Sedang
$\rho > 0,7$	Mudah

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk membedakan antara peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta tes

⁴⁶ Adam Malik dan Minan Chusni, Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi, (Yogyakarta: Deepublish, 2018) hlm 98.

yang memiliki kemampuan rendah. Indeks daya pembeda dihitung berdasarkan selisih proporsi jawaban yang benar antara kedua kelompok peserta tes. Kriteria pengklasifikasian daya pembeda dapat menggunakan rentang nilai tertentu.

$$D = \frac{\sum A}{n_A} - \frac{\sum B}{n_B}$$

Keterangan:

D : Indeks daya pembeda

$\sum A$: Jumlah skor total dibagi dengan skor maksimum item pada kelompok atas

$\sum B$: Jumlah skor total dibagi dengan skor maksimum item pada kelompok bawah

n_A : Jumlah peserta tes pada kelompok atas

n_B : jumlah peserta tes pada kelompok bawah

Hasil dari perhitungan daya pembeda dikonstruksikan dengan kriteria indeks daya pembeda yang dapat dilihat pada table berikut ini:

0,00 – 0,20	Kurang baik
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

2. Analisis Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Kaidah keputusannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memeriksa apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang homogen. Kaidah keputusannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varians data homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varians data tidak homogen.

c. Uji hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁷

Untuk mengetahui perbandingan data hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan apakah efektivitas penggunaan media video animasi siswa dapat meningkatkan pembelajaran PAI atau tidak. Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- 1) H_a = Pengguna media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI
- 2) H_0 = Pengguna media video animasi tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm 96

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Profil Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang yang merupakan sekolah yang berada disemarang yang beralamat di Jalan Wismasari Utara No.4 Semarang. SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang merupakan sekolah yang berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dan merupakan sekolah yang sudah terakreditasi A, yang dikepalai oleh Ibu Murkilah, S.Pd. SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang memiliki fasilitas diantaranya 12 ruangan kelas belajar, perpustakaan, UKS, ruangan guru, ruangan kepala sekolah. Berikut adalah profil SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang:

- a. Nama Sekolah : SDN Ngaliyan 03 Semarang
- b. NPSN : 20337674
- c. Jenjang Pendidikan : SD
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Alamat Sekolah : Jalan Wismasari Utara No.4
RT / RW : 1 / 3
Kode Pos : 50181
Kelurahan : Ngaliyan
Kecamatan : Kec. Ngaliyan
Kabupaten/Kota : Kota Semarang
Provinsi : Jawa Tengah
Negara : Indonesia

- f. SK Pendirian Sekolah : 143/051/00
- g. Tanggal SK Pendirian : 2000-03-09
- h. Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat
- i. SK Izin Operasional : 421.2/8199/2014
- j. SK Izin Operasional : 2014-10-27
- k. Nomor Telepon : 7614395
- l. Email : sdngaliyantiga@gmail.com

Tabel 4. 1 Jumlah Guru di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang

Kepala Sekolah	Murkilah, S.Pd
Guru PNS	11 Orang
Guru Honorer	3 Orang
Guru Tidak Tetap	5 ORang

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang

Kelas	Jumlah
I	28 Siswa
II	27 Siswa
III	28 Siswa
IV	56 Siswa
V	60 Siswa
VI	60 Siswa

SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang hanya memiliki satu guru pendidikan agama islam yaitu ibu Umi Yanah, S.Pd. yang mengampu kelas I sampai kelas VI. Obyek yang akan diteliti yaitu kelas V sehingga penelitian ini dibantu dan didampingi oleh ibu Umi Yanah, S.Pd.

2. Data di Lapangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen serta menggunakan desain penelitian. Penelitian ini melibatkan kelas kontrol dan eksperimen, kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah yang sering digunakan guru, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan video animasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 19 September – 19 Oktober 2023 di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 60 siswa, dan semua populasi digunakan sebanyak 60 siswa dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol (V A) sebanyak 30 siswa dan kelas eksperimen (V B) sebanyak 30 siswa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu guru memberikan pengajaran yang bersifat konvensional kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang kemudian pada pertemuan selanjutnya dilakukan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang telah disediakan oleh peneliti dan ditampilkan menggunakan LCD, lalu melakukan tes. Berdasarkan langkah-langkah tersebut penggunaan media video animasi dapat membantu siswa menjadi semangat untuk belajar, menjadikan proses belajar yang seru, menarik dan diharapkan

membantu siswa menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi pembelajaran.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya efektifitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Pengambilan data dilakukan melalui tes, tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan. Sebelum instrumen tes disebarkan kepada kelas penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu akan diberikan kepada kelas uji coba untuk dilakukan uji coba instrumen dengan menggunakan empat pengujian yaitu uji validitas, uji reliabelitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda pada soal untuk mengetahui apakah soal tersebut layak digunakan atau tidak untuk penelitian.

a. Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya soal yang akan diberikan kepada kelas penelitian. Berikut merupakan hasil dari uji validitas yang dilakukan terhadap kelas uji coba.

Tabel 4. 3 Uji Validitas Instrumen

Butir Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,361	0,399063981	Valid
2	0,361	0,530864929	Valid
3	0,361	0,437980542	Valid
4	0,361	-0,117340581	Tidak valid
5	0,361	0,574798578	Valid
6	0,361	0,421096668	Valid
7	0,361	0,600462601	Valid
8	0,361	0,399063981	Valid
9	0,361	0,39937304	Valid
10	0,361	0,618732227	Valid
11	0,361	0,421096668	Valid
12	0,361	0,4318835	Valid
13	0,361	0,414616166	Valid
14	0,361	0,457440204	Valid
15	0,361	0,41872876	Valid
16	0,361	0,39704778	Valid
17	0,361	0,4574402	Valid
18	0,361	0,515507367	Valid
19	0,361	0,497370179	Valid
20	0,361	0,4399463	Valid
21	0,361	0,40521366	Valid
22	0,361	-0,09503103	Tidak Valid
23	0,361	-0,15899424	Tidak Valid

Butir Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
24	0,361	0,515882717	Valid
25	0,361	0,412670446	Valid
26	0,361	-0,097936414	Tidak Valid
27	0,361	0,421096668	Valid
28	0,361	0,37632707	Valid
29	0,361	0,421096668	Valid
30	0,361	0,118808108	Tidak Valid

Hasil diatas menunjukkan bahwa jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid dengan taraf signifikansi 5% (0,05) jumlah siswa (n) = 30, dengan derajat bebas (df) $n - 2 = 28$, maka diperoleh r_{tabel} 0,361007. Dari keseluruhan soal 30 diperoleh 25 soal yang valid, karna 5 soal tidak valid maka soal tersebut dibuang atau tidak akan dimasukkan kedalam soal yang akan digunakan dalam post-test. Berikut penjabarannya:

Tabel 4. 4 Tipe Soal Instrumen

Tipe Soal	Butir Soal
Soal Valid	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 29
Soal Tidak Valid	4, 22, 23, 26, 30

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur seberapa konsisten soal dalam menghasilkan data. Instrumen tes dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,06. Kriteria reliabilitas diketahui dari nilai alpha sebagai berikut:

- a) Jika alpha >0.90 maka reliabilitas sempurna
- b) Jika alpha antara 0.70-0.90 maka reliabilitas tinggi
- c) Jika alpha 0.50-0.70 maka reliabilitas moderat
- d) Jika alpha < 0.50 maka reliabilitas rendah
- e) Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Berikut data uji reliabel dari uji coba instrumen penelitian:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba

KESIMPULAN UJI RELIABILITAS		
KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai r_tabel	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,7	0,847724781	Reliabel

KRITERIA PENGUJIAN
Jika Nilai Cronbach's Alpha > r_tabel Maka Reliabel
Jika Nilai Cronbach's Alpha < r_tabel Maka Tidak Reliabel

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil pengujian reliabilitas untuk instrumen tes terdiri dari 30 soal pilihan ganda menunjukkan angka *cronbach's alpha* sebesar 0,7 dan dapat dinyatakan bahwa *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,60 atau $0,7 > 0,60$ sehingga instrumen tes penelitian dinyatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas tinggi.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal adalah perbandingan antara jumlah peserta tes yang menjawab benar soal dengan jumlah peserta tes. Artinya semakin banyak peserta tes yang menjawab soal dengan benar, semakin tinggi indeks kesukaran dan semakin mudah butir soal tersebut. Sebaliknya semakin sedikit peserta tes menjawab dengan benar maka semakin sukar butir soal tersebut.

Kriteria tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Nilai ρ	Keputusan
$\rho < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq \rho \leq 0,7$	Sedang
$\rho > 0,7$	Mudah

Berikut hasil uji tingkat kesukaran dari uji coba instrumen penelitian:

dikonstruksikan dengan kriteria indeks daya pembeda yang dapat dilihat pada table berikut ini:

Nilai DP	Keputusan
0,00 – 0,20	Kurang baik
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

Berikut merupakan hasil data uji daya pembeda dari uji coba instrumen penelitian:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes Uji Coba

Item Soal	1	2	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	24	25	27	28	29		
T ₁	25	25	24	25	28	26	25	23	25	28	26	16	23	23	24	23	23	22	20	20	22	21	28	28	28		
Skor Maks	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
N 272	0,040000																										
Rata-rata skor siswa kelompok A	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075	0,075		
Rata-rata skor siswa kelompok B	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025	0,025		
DP	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050	0,050		
Kategori	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik		

Berdasarkan nilai DP dari hasil analisis uji daya pembeda instrumen tes uji coba, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- Soal dengan kategori sangat baik tidak ada
- Soal dengan kategori baik yaitu soal nomor 2, 5, 8, 10, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 24
- Soal dengan kategori cukup yaitu soal nomor 1, 3, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 25, 27, 28, 29.
- Soal dengan kategori kurang baik tidak ada.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media video animasi ini terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu tahap pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru mengucapkan salam terlebih dahulu dan memimpin do'a sebelum pelajaran dimulai. Setelah doa selesai dibacakan, guru mengecek kehadiran peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis yang akan digunakan. Selanjutnya guru memberitahukan materi yang akan disampaikan. Sebelum materi baru dimulai, guru terlebih dahulu mengulang materi sebelumnya. Kemudian guru membacakan kompetensi dan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada materi ini.

b. Kegiatan Inti

Untuk kelas kontrol yang telah diberikan pembelajaran secara konvensional sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran asmaul husna dan kitab nya dengan menggunakan media video animasi yang telah disediakan oleh peneliti dan ditampilkan menggunakan LCD. Sebelum video animasi diputar, guru mengimbau terlebih dahulu agar siswa dapat menyimak dengan baik dan seksama. Seluruh siswa memiliki antusias

yang sangat tinggi saat video diputar disana terlihat sekali bahwa siswa sangat tertarik dengan materi yang disampaikan melalui media audio visual (video animasi). Mereka terlihat sangat konsentrasi dan memperhatikan video secara seksama. Suasana di dalam kelas terasa sangat tenang dan lebih menyenangkan karena video animasi yang digunakan oleh guru membuat siswa menjadi tidak bosan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru sedikit menjelaskan materi Asmaul Husna lalu siswa mengamati penjelasan sekaligus mendengarkan materi dari guru tentang Asmaul Husna. Setelah guru menjelaskan materi, guru mempersilahkan siswa untuk belajar terlebih dahulu selama 10 menit untuk persiapan evaluasi.

c. Kegiatan Penutup

Setelah pemutaran video animasi, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah pelaksanaan tes sebagai tahap evaluasi. Pada tes ini panitia menyediakan soal yang akan diuji kepada siswa setelah pemutaran video selesai. Guru memberikan secarik kertas yang berisi soal evaluasi yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Setelah dilaksanakan nya tes oleh panitia setelah pemutaran video, lalu menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari hari ini sambil memberikan motivasi kepada siswa terkait dengan pelajaran hari ini. Kemudian guru akan

mnyuruh ketua kelas untuk membacakan doa dan mengupakan salam sebagai penutup pelajaran hari ini.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut penggunaan media video animasi dapat membantu siswa menjadi semangat untuk belajar, menjadikan proses belajar yang seru, menarik dan diharapkan membantu siswa menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi pembelajaran. Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Dalam hal ini penggunaan media berupa animasi dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran⁴⁸.

2. Analisis Data Post-Test

Analisis data pada tahap terakhir dilakukan setelah sampel mendapatkan perlakuan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui

⁴⁸ Herman Yulian, *Loc. cit*

apakah data berdistribusi normal atau tidak, data yang digunakan diperoleh dari hasil *post-test* yang sebelumnya telah diberikan perlakuan (mengajar dengan menggunakan media video animasi). *Post-test* merupakan hasil dari kelas kontrol dan eksperimen setelah diberi perlakuan. Kelas kontrol diberi perlakuan berupa menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media digital. Analisis tahap ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis perbedaan rata-rata. Dalam hal ini, dicari perbedaan rata-rata karena apabila nilai *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, maka penelitian ini dianggap berhasil. Berikut hasil *post-test* kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 4. 8 Daftar Nilai Post-Test Kelas Kontrol (V A)

No	Nama	<i>Post-Test</i>
1	A1	72
2	A2	64
3	A3	52
4	A4	72
5	A5	56
6	A6	84
7	A7	80
8	A8	44

No	Nama	<i>Post-Test</i>
9	A9	96
10	A10	72
11	A11	96
12	A12	72
13	A13	96
14	A14	68
15	A15	60
16	A16	68
17	A17	48
18	A18	64
19	A19	60
20	A20	60
21	A21	92
22	A22	56
23	A23	64
24	A24	84
25	A25	68
26	A26	72
27	A27	68
28	A28	80
29	A29	88
30	A30	64

Tabel 4. 9 Daftar Nilai Post-Test Kelas Eksperimen (V B)

No	Nama	<i>Post-Test</i>
1	B1	84
2	B2	88
3	B3	60
4	B4	92
5	B5	84
6	B6	96
7	B7	88
8	B8	80
9	B9	84
10	B10	76
11	B11	88
12	B12	88
13	B13	96
14	B14	88
15	B15	72
16	B16	84
17	B17	80
18	B18	72
19	B19	72
20	B20	80
21	B21	92
22	B22	64
23	B23	76
24	B24	72

No	Nama	<i>Post-Test</i>
25	B25	80
26	B26	88
27	B27	96
28	B28	96
29	B29	92
30	B30	96

1) Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk mengetahui deskripsi suatu data, untuk menghitung nilai deskriptif pada *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan SPSS pada pengujian *descriptif statistic*. Berikut merupakan hasil pengujian dari SPSS.

Tabel 4. 10 Analisis Deskriptif Data Akhir

	Kelas Kontrol (V A)	Kelas Eksperimen (V B)
Jumlah siswa	30	30
Rata-rata	70,66667	83,46667
Nilai Maksimal	96	96
Nilai Minimal	44	64
Standar Deviasi	14,10633	9,726371

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki siswa yang sama berjumlah 30 siswa. Dari *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol sebesar 70,667 dan kelas eksperimen sebesar 83,4667. Nilai maksimal kelas kontrol dan kelas eksperimen 96 dan nilai minimum kelas kontrol sebesar 44 dan kelas eksperimen sebesar 64, dan nilai standar deviasi kelas kontrol yaitu 14,1063 dan kelas eksperimen 9,7263.

2) Analisis Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel residual dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* pada program SPSS. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas dari *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data Akhir

Test Of Normality				
Jenis Variabel	Kelas	Kolmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil prestasi siswa	Kelas kontrol	,162	30	,042
	Kelas eksperimen	,146	30	,102
*. This is a lower bound of the true significance				
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji *kolmogorovsmirnov* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai sinifikansi (Sig.) pada *post-test* kelas kontrol 0,042 dan kelas eksperimen adalah 0,102. Yang artinya nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Yang artinya data tersebut juga lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji normalitas pada *post-test* pada kelas kontrol $0,042 < 0,05$ dan *post-test* kelas eksperimen $0,102 > 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah hasil *post-tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kondisi yang sama (bersifat homogen) atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan *homogeneity of variance* pada SPSS. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir

Test of Homogenety of Variance					
		Levene Statistic	Dfl	Df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3,138	1	58	,082
	Based on Median	2,655	1	58	,109
	Based on Median with adjusted df	2,655	1	48,981	,110
	Based on trimmed mean	3,282	1	58	,075

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji *homogeneity of variance* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada *based on mean* data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,082. Yang artinya nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji homogenitas pada *post-test* yaitu $0,082 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi bersifat homogen.

3) Analisis Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu untuk mengetahui persamaan rata-rata dari kedua kelas tersebut. Pengujian dengan menggunakan *independent sample t-test*. Hasil uji *independent sample t-test* dianalisis menggunakan SPSS. Berikut hasil uji hipotesis dari *post-test* kelas kontrol dan eksperimen :

Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis Data Akhir

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	3,138	,002	-4,002	58	,000	-12,800	3,128	-19,062	-6,538
	Equal variances not assumed			-4,002	51,481	,000	-12,800	3,128	-19,079	-6,521

Berdasarkan tabel 4.13 Hasil uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi

(2-tailed) pada *equal variances assumed* data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,00. Yang artinya nilai data tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis pada *post-test* yaitu Sig (2-Teilled) < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil hipotesisnya adalah H_a : terdapat perbedaan dari rata-rata *post-test* kelas kontrol dan eksperimen.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang” yang memiliki dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu media video animasi dan variabel terikat yaitu peningkatan hasil belajar PAI.

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang dapat disimpulkan bahwa: Dalam pembelajaran, tidak semua guru menggunakan media digital dalam memberikan pembelajaran. Secara umum guru hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi kelompok. Sementara media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku paket PAI dan papan tulis. Kendala yang dirasakan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah masih belum paham tentang media digital, atau media ajar selain buku, sehingga pembelajaran hanya terpaku pada buku pelajaran saja.

Media video animasi ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran merupakan suatu cara guru dalam mengelola kelas dan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak monoton, sehingga penggunaan media video animasi dalam pembelajaran ini difokuskan kepada siswa, dan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa melalui suatu kegiatan belajar. Peningkatan hasil belajar salah satunya dipengaruhi dari proses pembelajaran yang dilakukan. Semakin efektif metode yang digunakan maka semakin meningkat pula hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadillah dkk.⁴⁹ yang menjelaskan bahwa semakin baik pemilihan metode yang diberikan oleh guru maka akan semakin meningkat semangat belajar siswa yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang. Pada penelitian ini terdapat kelas kontrol yaitu kelas V A dan kelas eksperimen

⁴⁹ Putri Nurul Fadillah, Imam Tabroni, & Nur Aisah Jamil. "Improving Learning Motivation in Islamic Education Through Animation Video Media." *Indonesian Journal of Society Development*, 2022, hal. 34.

yaitu V B, pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional sedangkan pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan media video animasi. Perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen dapat memberikan peningkatan hasil belajar yang berbeda pada siswa SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian tahap instrumen penelitian agar instrumen tersebut layak dijadikan bahan penelitian. Uji coba instrumen berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang diberikan kepada siswa kelas uji coba dan hasilnya akan dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Pada uji validitas dan reliabilitas terdapat 25 soal yang valid dan reliabel, sehingga layak untuk dijadikan instrumen penelitian, sedangkan 5 soal yang tidak valid, harus dibuang.

Pada uji tingkat kesukaran diperoleh ada 2 soal dengan kategori sedang, dan ada 23 soal dengan kategori sukar. Pada uji daya pembeda diperoleh 11 soal dengan kategori baik, 14 soal dengan kategori cukup, untuk kategori sangat baik dan kurang baik tidak ada. Dengan demikian, peneliti memutuskan menggunakan 25 butir soal yang digunakan untuk penelitian *post-test*.

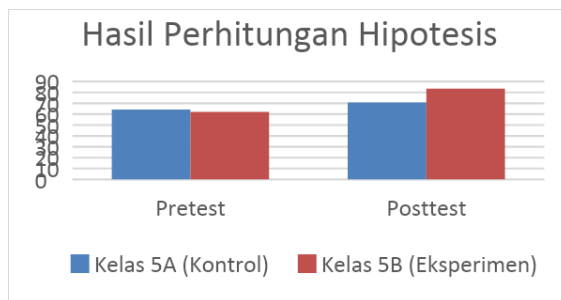
Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Sedangkan kelas

eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media video animasi pada materi Mengenal nama Allah dan kitab nya. Setelah masing-masing kelas diberi perlakuan, maka untuk mengukur hasil belajar, masing-masing kelas mengerjakan soal *post-test* sebagai data akhir penelitian. Dari hasil *post-test* inilah yang menjadi pedoman pengujian hipotesis.

Pengujian data akhir untuk mengukur perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk mengukur perbedaan rata-rata, terlebih dahulu mengukur uji normalitas dan homogenitas. Dari perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada *post-test* kelas kontrol 0,042 dan kelas eksperimen adalah 0,102. Yang artinya nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Yang artinya data tersebut juga lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji normalitas pada *post-test* pada kelas kontrol $0,042 < 0,05$ dan *post-test* kelas eksperimen $0,102 > 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal. Selanjutnya pada perhitungan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada based on mean data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,082. Yang artinya nilai data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji homogenitas pada *post-test* yaitu $0,082 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi bersifat homogen.

Hasil dari pengujian hipotesis pada tahap akhir menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) pada equal variances assumed data post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,00. Yang artinya nilai data tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sehingga uji hipotesis pada post-test yaitu Sig (2-Teilled) < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil hipotesisnya adalah H_a : terdapat perbedaan dari rata-rata post-test kelas kontrol dan eksperimen.

Gambar 4. 1 Hasil Perhitungan Hipotesis



Penelitian ini menghasilkan hipotesis bahwa ada perubahan antara penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran menggunakan media video animasi terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa pembelajaran yang menggunakan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar PAI siswa daripada pembelajaran yang bersifat konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputra⁵⁰ yang menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar dan minat belajar anak, juga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar anak. Selain membantu meningkatkan hasil belajar, penggunaan video animasi sebagai pembelajaran juga mampu merubah perilaku siswa karena dapat memotivasi dan menciptakan keberhasilan dan meningkatkan rasa semangat terhadap para siswa.

Didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Hulqi & Arifin⁵¹ yang menemukan bahwa media pembelajaran yang menggunakan video animasi ini dapat dikatakan layak untuk digunakan dan mempunyai kualitas yang baik. Dikarenakan penerapan media pembelajaran yang menggunakan video animasi dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran.

⁵⁰ Muhammad Rohan Saputra, *Loc.cit*

⁵¹ Rizal Hasan Hulqi, Moch. Bahak Udin by Arifin, "Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng", *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 22, No. 2, hlm.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasanana penelitian ini merupakan penjelasan keterbatasanana selama proses penelitian berlangsung, keterbatasan tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Pada saat pembelajaran dengan menggunakan media video animasi, guru kurang memahami dan kurang menggunakan media video untuk membantu pembelajaran. Selain itu guru kewalahan dalam mengkondisikan siswa dalam kelas, sehingga suasana kelas tidak terkondisikan. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran, guru secara aktif memberikan penjelasan sedangkan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Selain itu, guru juga memberikan latihan soal kepada siswa tanpa menyajikan gambar yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk menuangkan ide dan gagasan mereka, sehingga mereka merasa bosan dan kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Keterbatasan waktu yang peneliti alami pada saat penelitian yaitu terbatasnya waktu dimana hanya bisa melaksanakan penelitian pada jam pembelajaran PAI, karna waktu yang singkat tersebut mengakibatkan pengambilan data tidak maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang dimulai dari pembacaan doa sebelum belajar, pengulangan materi sebelumnya lalu dilanjutkan dengan memutar video animasi tentang pelajaran Asmaul Husna. Setelah pemutaran video animasi dilakukan, guru melanjutkan dengan memberikan penjelasan materi lalu memberikan waktu istirahat selama 10 menit sebelum dilakukan evaluasi. Tahap evaluasi dengan memberikan secarik kertas yang berisi soal evaluasi yang terdiri dari 25 soal. Lalu guru menutup pelajaran dengan membacakan doa dan mengucapkan salam. Pelaksanaan pelajaran dengan penggunaan media video animasi ini dapat membantu siswa menjadi semangat untuk belajar, menjadikan proses belajar yang seru, menarik dan diharapkan membantu siswa menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi pembelajaran
2. Hasil perhitungan dari nilai *post-test* pembelajaran yang menggunakan media video animasi menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol sebesar 70,667 dan kelas eksperimen sebesar 83,4667. Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,00. Dimana nilai tersebut lebih kecil dari

taraf signifikansi 5% (0,05) atau $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan. terdapat perbedaan dari rata-rata post-test kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang untuk selalu meningkatkan mutu pendidik dan pendidikan dengan menyadarkan pemahaman tentang penggunaan media video animasi sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Bagi para pendidik kiranya senantiasa terus belajar dan berkembang mengikuti digitalisasi yang berlangsung sehingga mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Agar peserta didik memiliki prestasi dan hasil belajar yang lebih tinggi, diharapkan siswa berperan aktif selama pembelajaran. Penggunaan media video animasi diharapkan mampu membangkitkan kembali semangat peserta didik dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A. and Anjani, D. (2020) 'Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19', *Research and development Journal Of Education*, pp. 131–146.
- Asrori, M. (2013) 'Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran', *Madrasah*, 5(2), pp. 163–188.
- Danuri, and Siti Maisaroh. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Anggota Biru.
- Guilford, Joy Paul. 1959. *Personality*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Hambali, Sumbara. 2019. "Pengujian Hipotesis." *ResearchGate*.
- Hamim, A. H., Muhidin, M., & Ruswandi, U. (2022). Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 220-231.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kurniasari, Asrilia, Fitroh Setyo Putro Pribowo, and Deni Adi Putra . 2020. "Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Review*

Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian.

- Kuswanto, J. and Radiansah, F. (2018) 'Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI', *Jurnal Media Infotama*, 14(1), pp. 15–20.
- NCTM. 2014. *Principle to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*. Resto, VA : National Council of Teachers of Mathematics.
- Nasution, K. (2016) 'Kepemimpinan Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI', *Jurnal Darul 'Ilmi*, 04(01), pp. 116–128.
- Pengelola Web Kemendikbud. 2021. *Hasil Penelitian Ungkap Fakta Penting Dalam Meraih Capaian Belajar Optimal*. Juli 13. <https://gln.kemendikbud.go.id/glnsite/hasil-penelitian-ungkap-faktor-penting-dalam-meraih-capaian-belajar-optimal/>.
- Ponza, P. J., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 9-19.
- Ravianto, J. 2014. *Produktivitas dan Pengukuran*. Jakarta: Binaman Aksara.

- Santrock, John W. 2011. *Educational Psychology. 5th ed.* New York: McGraw-Hill.
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Educasia*.
- Soeprajogo , Magdalen Purnama, and Nina Ratnaningsih. n.d. *Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T*. Bandung: Pusat Mata Nasional Rumah Sakit Mata Cicendo.
- Sugiyono. 2019. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Yulian, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Pembelajaran Q.S Al-Falaq Kelas IV Di SDN 63 Kaur. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 3637/Un.10.3/D1/TA.00.01/09/2023

19 September 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Aqrina Halomoan Hasibuan

NIM : 1903016014

Yth.

Murkilah, S.Pd

di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Aqrina Halomoan Hasibuan

NIM : 1903016014

Alamat : Jl. Prof Dr.Hamka, Tambakaji, Kecamatan Ngaliyan

Judul skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Di Sd Negeri Ngaliyan 03 Semarang

Pembimbing :

1. Aang Kunaepi, M.Ag

2. Atika Dyah Perwita M.M

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 19 September 2023 sampai dengan tanggal 19 Oktober 2023. Demikian atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini disampaikan terimakasih. Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN MATA PELAJARAN PAI

Nama Sekolah : SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang
Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : V/Ganjil
Materi Pelajaran : Mengenal Nama Allah dan Kitab-Nya
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

Pertemuan ke-1

A. Kompetensi

1. Kompetensi Inti

KI-1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI-3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
KI-4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam

	bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
--	--

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Meyakini adanya Allah Swt yang Maha melihat, Maha adil dan Maha Agung	<p>1.3.1 Selalu bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Melihat, Maha Adil, dan Maha Agung.</p> <p>1.3.2 Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar</p>
2.3 Menunjukkan sikap hati-hati, hormat dan kerja sama sebagai	2.3.1 Melaksanakan tugas individu dengan hati-hati

<p>implementasi pemahaman makna Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p>	<p>(tanggungjawab)</p> <p>2.3.2 Menghormati orang lain saat melakukan kegiatan pembelajaran (santun)</p> <p>2.3.3 Aktif dalam kerja kelompok/berpasangan (kerja sama)</p>
<p>3.3 Memahami makna Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p> <p>3.3.2 Menyebutkan bukti bahwa Allah bersifat Al Basir, Al</p>

	<p>Adlu, dan Al Adzim</p> <p>3.3.3 Menjelaskan cara meneladani Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim.</p>
<p>4.3 Membaca Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim dengan jelas dan benar</p>	<p>4.3.1 Membaca Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p> <p>4.3.2 Membaca arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim.</p>

B. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran peserta didik dapat :

1. Peserta didik mampu menjelaskan dengan baik dan benar arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim dengan santun.
2. Setelah melihat tayangan video animasi, peserta didik dapat menyebutkan bukti bahwa Allah bersifat Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim dengan benar.
3. Setelah melihat tayangan video animasi, peserta didik dapat menjelaskan cara meneladani Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim dengan benar.
4. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat membaca Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim dengan benar.
5. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat membaca arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim dengan benar.

C. Materi Ajar

Materi Asmaul Husna (Terlampir)

D. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery Learning

E. Media Pembelajaran

1. LCD proyektor
2. Video animasi
3. Laptop

F. Sumber Belajar

1. Buku PAI dan budi pekerti SD kelas V
2. Lingkungan sekitar
3. Internet
4. Youtube

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan menertibkan suasana kelas	5 menit

	<p>terlebih dahulu.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Guru mengajak peserta didik untuk membaca doa sebelum belajar.3. Guru mengecek kehadiran peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis yang akan digunakan4. Guru memberikan appersepsi terhadap materi yang akan diajarkan5. Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta	
--	---	--

	kompetensi yang akan dicapai.	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan umpan kepada murid dengan video animasi b. Guru sedikit menjelaskan materi Asmaul Husna c. Siswa mengamati penjelasan sekaligus mendengarkan materi dari guru tentang Asmaul Husna d. Setelah guru menjelaskan materi, guru mempersilahkan siswa untuk belajar terlebih 	25 menit

	dahulu selama 10 menit untuk persiapan evaluasi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Evaluasi 2) Guru memberikan secarik kertas yang berisi soal evaluasi yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama yang diikuti oleh siswa 4) Guru menutup pembelajaran dengan salam 	30 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

Teknik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu
1.	Sikap (Afektif)	Observasi	Lembar Observasi	Saat Pembelajaran Berlangsung
2.	Pengetahuan (Kognitif)	Tertulis	Pilihan Ganda	Setelah Pembelajaran Usai
3.	Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)	Praktik	Menyanyikan Lagu Asma'ul Husna Sebelum Pelajaran Dimulai	Sebelum Pembelajaran Dimulai

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN MATA PELAJARAN PAI

Nama Sekolah : SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang
Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : V/Ganjil
Materi Pelajaran : Mengenal Nama Allah dan Kitab-Nya
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
Pertemuan ke-1

I. Kompetensi

3. Kompetensi Inti

KI-1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI-3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
------	---

4. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Meyakini adanya Allah Swt yang Maha melihat, Maha adil dan Maha Agung	<p data-bbox="696 659 1031 1026">1.3.1 Selalu bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Melihat, Maha Adil, dan Maha Agung.</p> <p data-bbox="696 1098 1031 1249">1.3.2 Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar</p>
2.3 Menunjukkan sikap hati-hati, hormat dan	4.3.1 Melaksanakan tugas individu

<p>kerja sama sebagai implementasi pemahaman makna Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p>	<p>dengan hati-hati (tanggungjawab)</p> <p>4.3.2 Menghormati orang lain saat melakukan kegiatan pembelajaran (santun)</p> <p>4.3.3 Aktif dalam kerja kelompok/berpasangan (kerja sama)</p>
<p>3.3 Memahami makna Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p> <p>3.3.2 Menyebutkan bukti bahwa Allah bersifat</p>

	<p>Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim</p> <p>3.3.3 Menjelaskan cara meneladani Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim.</p>
<p>4.3 Membaca Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim dengan jelas dan benar</p>	<p>4.3.1 Membaca Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim</p> <p>4.3.2 Membaca arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim.</p>

J. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat :

1. Peserta didik mampu menjelaskan dengan baik dan benar arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim dengan santun.
2. Peserta didik dapat menyebutkan bukti bahwa Allah bersifat Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim dengan benar.
3. Peserta didik dapat menjelaskan cara meneladani Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim dengan benar.
4. Peserta didik dapat membaca Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu, dan Al Adzim dengan benar.
5. Peserta didik dapat membaca arti Asmaul Husna: Al Basir, Al Adlu dan Al Adzim dengan benar.

K. Materi Ajar

Materi Asmaul Husna (Terlampir)

L. Metode Pembelajaran

3. Pendekatan : Saintifik

4. Model : Discovery Learning

M. Media Pembelajaran

1. Buku Pembelajaran

N. Sumber Belajar

1. Buku PAI dan budi pekerti SD kelas V
2. Lingkungan sekitar
3. Internet
4. Youtube

O. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan menertibkan suasana kelas terlebih dahulu.2. Guru mengajak peserta didik untuk membaca doa sebelum belajar.	5 menit

	<p>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik untuk menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis yang akan digunakan</p> <p>4. Guru memberikan appersepsi terhadap materi yang akan diajarkan</p> <p>5. Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai.</p>	
Kegiatan Inti	1. Guru memberikan umpan kepada murid dengan membuka buku pelajaran	25 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru sedikit menjelaskan materi Asmaul Husna 3. Siswa mengamati penjelasan sekaligus mendengarkan materi dari guru tentang Asmaul Husna 4. Setelah guru menjelaskan materi, guru mempersilahkan siswa untuk belajar terlebih dahulu selama 10 menit untuk persiapan evaluasi. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi 2. Guru memberikan secarik kertas yang berisi soal evaluasi yang terdiri dari 25 	30 menit

	<p>soal pilihan ganda</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama yang diikuti oleh siswa</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan salam</p>	
--	--	--

P. Penilaian Hasil Belajar

Teknik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu
1.	Sikap (Afektif)	Observasi	Lembar Observasi	Saat Pembelajaran Berlangsung
2.	Pengetahuan	Tertulis	Pilihan	Setelah

	(Kognitif)		Ganda	Pembelajaran Usai
3.	Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)	Praktik	Menyanyikan Lagu Asma'ul Husna Sebelum Pelajaran Dimulai	Sebelum Pembelajaran Dimulai

Lampiran 4. Instrumen Tes

INSTRUMEN TES MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS V MATERI ASMAUL HUSNA

Berilah tanda (x) pada jawaban a, b, c atau yang paling benar!

1. Nama-nama Allah yang baik disebut....
 - a. Asma'ul Husna
 - b. Asma'un Nabi
 - c. Sifat wajib bagi Allah
 - d. Sifat nabi
2. Allah adalah dzat yang maha berdiri sendiri. Agung sifatnya dan tidak memerlukan apapun dari makhluknya. Sifat Asma'ul Husna bagi hal tersebut adalah...
 - a. Al hayyu
 - b. Al Mumit
 - c. Al Qoyyum
 - d. Al Ahad
3. Allah SWT dapat mencabut nyawa manusia kapan saja dan dimana saja. Hal ini membuktikan bahwa Allah bersifat....
 - a. Al Hayyu
 - b. Al Qoyyum
 - c. Al Mumit
 - d. Al Ahad
4. Islam tidak melarang bermain game menggunakan HP, namun tentu saja dengan syarat tetap dalam ketaatan kepada Allah SWT. Berikut yang bukan sikap taat dan patuh kepada Allah SWT dalam bermain HP adalah...
 - a. Bermain game secukupnya dan tidak lupa waktu
 - b. Meninggalkan game yang mengandung judi

- c. Meninggalkan game yang mengandung gambar tidak sopan
 - d. Bermain game sesuka hati asalkan tidak ketahuan ayah mama
5. Allah SWT bersifat Al Ahad, artinya....
 - a. Allah maha Kuasa
 - b. Allah maha Esa
 - c. Allah maha hidup
 - d. Allah maha segalanya
 6. Allah SWT adalah dzat yang maha mematikan. Tidak ada yang mampu menahan untuk tetap hidup kalau Allah sudah mentakdirrkan mati. Sifat Asma'ul Husna bagi hal tersebut adalah...
 - a. Al Hayyu
 - b. Al Mumit
 - c. Al Qoyyum
 - d. Al Ahad
 7. Jika Allah lebih dari satu, maka kehidupan ini akan...
 - a. Kacau
 - b. Aman
 - c. Damai
 - d. Tentram
 8. Perhatikan tabel berikut!

No	Asma'ul Husna	Huruf	Arti
1	Al-Muhyi	a	Yang Maha Mematikan
2	Al-Qoyyum	b	Yang Maha Menghidupkan
3	Al-Mumit	c	Yang Maha Kuat
4	Al-Qowiyyu	d	Yang Maha berdiri sendiri

Pasangan Asmaul Husna dan arti yang tepat terdapat pada kolom nomor dan huruf....

- a. 1:b, 2:a, dan 3:a
 - b. 1:b, 2:c, dan 3:b
 - c. 2:d, 3:a, dan 4:b
 - d. 2:d, 3:a, dan 4:c
9. Berikut ini cara mengenal Allah lebih dekat...
- a. Merenungkan ciptaan-Nya untuk dijadikan inspirasi
 - b. Mengenal nama-nama indah Allah atau Asmaul Husna
 - c. Mempelajari kitab suci Al-Qur'an dan mempraktikkannya
 - d. Menunggu teman mengajak shalat berjamaah
10. Jika ada teman yang malas belajar, kalian harus berusaha membangkitkan semangat dan mengajaknya supaya bangkit dari malas.
Pernyataan di atas merupakan bukti meneladani Asmaul Husna yaitu....
- a. Al-Mumit
 - b. Al-Ba'is
 - c. Al-Qoyyum
 - d. Al-Muhyi
11. Perhatikan beberapa keteladanan Asmaul Husna berikut!
1. Memberikan semangat kepada teman-teman yang malas
 2. Mensyukuri nikmat hidup dengan memperbanyak amal baik
 3. Tidak tergantung kepada orang lain
 4. Merapikan dan menyiapkan perlengkapan sekolah sendiri

Yang menunjukkan sikap meneladani Asmaul Husna Al-Qoyyum terdapat pada....

- a. 1 dan 2

- b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 4
 - d. 3 dan 4
12. Pernyataan yang sesuai dengan Asmaul Husna Al-Ba'is adalah..
- a. Allah menghidupkan bayi dalam kandungan
 - b. Allah akan membangkitkan manusia dari alam kubur
 - c. Allah maha menguasai seluruh alam semesta
 - d. Allah akan menumbuhkan rumput-rumputan yang telah kering
13. Jumlah Asmaul Husna ada...
- a. 97
 - b. 98
 - c. 99
 - d. 100
14. Perhatikan Asmaul Husna berikut!

الْقِيَوْمُ

- Sikap dan perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna tersebut adalah...
- a. Berdo'a hanya kepada Allah
 - b. Mencuci piring setelah makan
 - c. Menjadikan pohon sebagai sesembah
 - d. Menziarahi kubur untuk mengingat kematian
15. Allah SWT Maha hidup
- a. Al Mumit
 - b. Al Hayyu
 - c. Al Qoyyum
 - d. Al Ahad
16. Bagi orang yang beriman, ketika diberi kehidupan akan memanfaatkannya untu...
- a. Beribadah dan beramal soleh

- b. Hidup semaunya
 - c. Melanggar Aturan Allah
 - d. Berbuat Dosa
17. Allah tidak punya anak dan juga tidak punya orang tua, sifat asmaul husna....
- a. Al Hayyu
 - b. Al Qoyyum
 - c. Al Ahad
 - d. Al Mumit
18. Tanda-tanda seseorang yang sudah menghayati Asmaul Husna akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan di bawah ini yang bukan termasuk tandanya adalah....
- a. Bersikap tawadhu' dalam keseharian
 - b. Mengasihi dan menyayangi manusia
 - c. Ikhlas dalam bekerja dan berbuat apapun
 - d. Menjalankan perintah-Nya walau sebagian
19. Asmaul husna berasal dari kata asma dan husna. Asma secara bahasa artinya....
- a. Wujud
 - b. Bentuk
 - c. Sifat
 - d. Nama
20. لَمْ يَلِدْ kata disamping tersebut dibaca.....
- a. Lam yulad
 - b. Lam yalid
 - c. Lam Yulid
 - d. Lam walam yulad
21. Dibawah ini yang bukan manfaat bagi orang-orang yang bertawakal kepada Allah secara ikhlas adalah...
- a. Dikuatkan jiwanya
 - b. Mendapatkan kemudahan rezeki
 - c. Menumbuhkan ketidaknyamanan jiwa
 - d. Mendatangkan ketenangan jiwa

22. Dengan nama dan sifat Allah Swt. Al-Mu'min, maka Allah akan memberikan jaminan keamanan bagi hambanya yang...
- Tidak pernah berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
 - Selalu berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
 - Sering berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
 - Jarang berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
23. Nama-nama Allah dalam asmaul husna menunjukkan sebagai puncak keindahan karena...
- Di dalamnya terdapat makna terpuji dan termulia
 - Di dalamnya terdapat lafal Allah sebagai sang pencipta
 - Di dalam nama-nama tersebut berjumlah ganjil
 - Di dalam nama-nama tersebut berjumlah genap
24. Seseorang yang bersikap tidak adil kepada diri sendiri, maka ia telah melakukan....
- Pembunuhan terhadap diri sendiri
 - Kemakmuran terhadap diri sendiri
 - Penganiayaan terhadap diri sendiri
 - Penistaan terhadap diri sendiri
25. Kelak pada hari kiamat di padang mahsyar, Allah akan mengumpulkan seluruh manusia dari tempat dan generasi. Hal tersebut sesuai dengan asmaul husna yaitu....
- Al Matin
 - Al Jami'
 - Al Mu'min
 - Al Karim

KUNCI JAWABAN :

A. A	6. B	11. D	16. A	21. C
B. C	7. A	12. B	17. C	22. B
C. C	8. D	13. C	18. D	23. A
D. D	9. B	14. C	19. D	24. C
E. B	10. A	15. C	20. A	25. B

Lampiran 4 Hasil Post-Test Kelas V A

Nama : Berung Donyu M
KIS : V A
No Absen : 7

B: 25

**INSTRUMEN TES MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS V
MATERI ASMAUL HUSNA**

Berilah tanda (x) pada jawaban a, b, c atau yang paling benar!

1. Nama-nama Allah yang baik disebut....
 a. Asma'ul Husna
 b. Asma'un Nabi
 c. Sifat wajib bagi Allah
 d. Sifat nabi
2. Allah adalah dzat yang maha berdiri sendiri. Agung sifatnya dan tidak memerlukan apapun dari makhluknya. Sifat Asma'ul Husna bagi hal tersebut adalah...
 a. Al hayyu
 b. Al Mumit
 c. Al Qooyum
 d. Al Ahad
3. Allah SWT dapat mencabut nyawa manusia kapan saja dan dimana saja. Hal ini membuktikan bahwa Allah bersifat....
 a. Al Hayyu
 b. Al Qooyum
 c. Al Mumit
 d. Al Ahad
4. Orang yang beriman kepada Allah SWT dan nama-nama-Nya, maka perilaku utama dalam hidupnya adalah...
 a. Patuh dan taat pada Allah swt secara tulus ikhlas
 b. Patuh dan taat jika dilihat orang
 c. Patuh dan taat agar mendapat pujian
 d. Patuh dan taat agar mendapat hadiah
5. Islam tidak melarang bermain game menggunakan HP, namun tentu saja dengan syarat tetap dalam ketaatan kepada Allah SWT.
 a. Bermain game secukupnya dan tidak lupa waktu
 b. Meninggalkan game yang mengandung judi
 c. Meninggalkan game yang mengandung gambar tidak sopan
 d. Bermain game sesuka hati asalkan tidak ketahuan ayah mama
6. Allah SWT bersifat Al Ahad, artinya....
 a. Allah maha Kuasa
 b. Allah maha Esa
 c. Allah maha hidup
 d. Allah maha segalanya
7. Allah SWT adalah dzat yang maha mematikan. Tidak ada yang mampu menahan untuk tetap hidup kalau Allah sudah mentakdirkan mati. Sifat Asma'ul Husna bagi hal tersebut adalah...
 a. Al Hayyu
 b. Al Mumit
 c. Al Qooyum
 d. Al Ahad
8. Jika Allah lebih dari satu, maka kehidupan ini akan...
 a. Kacau
 b. Aman
 c. Damai
 d. Tenram

9. Perhatikan tabel berikut!

No.	Asma'ul Husna	Huruf	Arti
1	Al-Muhyi	a	Yang Maha Mematikan
2	Al-Qoyyum	b	Yang Maha Menghidupkan
3	Al-Mumit	c	Yang Maha Kuat
4	Al-Qowyyu	d	Yang Maha berdiri sendiri

Pasangan Asmaul Husna dan arti yang tepat terdapat pada kolom nomor dan huruf....

- a. 1:b, 2:a, dan 3:a
- b. 1:b, 2:c, dan 3:b
- c. 2:d, 3:a, dan 4:b
- d. 2:d, 3:a, dan 4:c

10. Berikut ini cara mengenal Allah lebih dekat...

- a. Merenungkan ciptaan-Nya untuk dijadikan inspirasi
- b. Mengenal nama-nama indah Allah atau Asmaul Husna
- c. Mempelajari kitab suci Al-Qur'an dan mempraktikkannya
- d. Menunggu teman mengajak shalat berjamaah

11. Jika ada teman yang malas belajar, kalian harus berusaha membangkitkan semangat dan mengajaknya supaya bangkit dari malas.

Pernyataan di atas merupakan bukti meneladani Asmaul Husna yaitu....

- a. Al-Mumit
- b. Al-Ba'is
- c. Al-Qoyyum
- d. Al-Muhyi

12. Perhatikan beberapa keteladanan Asmaul Husna berikut!

- 1. Memberikan semangat kepada teman-teman yang malas
- 2. Mensyukuri nikmat hidup dengan memperbanyak amal baik
- 3. Tidak tergantung kepada orang lain
- 4. Merapikan dan menyiapkan perlengkapan sekolah sendiri

Yang menunjukkan sikap meneladani Asmaul Husna Al-Qoyyum terdapat pada....

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 3 dan 4

13. Pernyataan yang sesuai dengan Asmaul Husna Al-Ba'is adalah..

- a. Allah menghidupkan bayi dalam kandungan
- b. Allah akan membangkitkan manusia dari alam kubur
- c. Allah maha menguasai seluruh alam semesta
- d. Allah akan menumbuhkan rumput-rumputan yang telah kering

14. Jumlah Asmaul Husna ada...

- a. 97
- b. 98
- c. 99
- d. 100

15. Perhatikan Asmaul Husna berikut!

الْقِيَوْمُ

Sikap dan perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna tersebut adalah...

- a. Berdo'a hanya kepada Allah
- b. Mencuci piring setelah makan
- c. Menjadikan pohon sebagai sesembah
- d. Menziarahi kubur untuk mengingat kematian

6. Allah SWT Maha hidup
- Al Mumit
 - Al Hayyu
 - Al Qoyyum
 - Al Ahad
7. Bagi orang yang beriman, ketika diberi kehidupan akan memanfaatkannya untuk...
- Beribadah dan beramal soleh
 - Hidup semaunya
 - Melanggar Aturan Allah
 - Berbuat Dosa
8. Allah tidak punya anak dan juga tidak punya orang tua, sifat asmaul husna....
- Al Hayyu
 - Al Qoyyum
 - Al Ahad
 - Al Mumit
9. Tanda-tanda seseorang yang sudah menghayati Asmaul Husna akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan di bawah ini yang bukan termasuk tandanya adalah....
- Bersikap tawadhu' dalam keseharian
 - Mengasahi dan menyayangi manusia
 - Ikhlas dalam bekerja dan berbuat apapun
 - Menjalankan perintah-Nya walau sebagian
10. Asmaul husna berasal dari kata asma dan husna. Asma secara bahasa artinya....
- Wujud
 - Bentuk
 - Sifat
 - Nama
21. Kata disamping tersebut dibaca....
- Lam yulad
 - Lam yalid
 - Lam Yulid
 - Lam walam yulad
22. Berikut pengertian Al-akhir yang paling tepat Adalah....
- Allah Swt, memilikinya sifat kekal abadi dan tidak ada sesuatupun setelah-Nya
 - Allah Swt, zat yang memiliki sifat mulia yang sempurna dan terpuji tidak ada cacat satu pun.
 - Allah Swt, yang memelihara alam semesta beserta seluruh isinya.
 - Kekuatan Allah Swt. Tidak ada yang menandingi, tidak terkalahkan, dan tidak tergoyahkan.
23. Seseorang yang telah meneladani sifat Al-Wakil akan terlihat dari perilakunya yaitu...
- Selalu berusaha dengan optimisme yang tinggi walau terus dihadapkan pada kegagalan
 - Berupa menjadi pemaaf segala kesalahan yang dilakukan orang lain kepadanya
 - Jujur melaksanakan amanah yang dibebankan kepadanya
 - Mampu menjaga keselamatan baik dirinya atau orang lain dari kejahatan dan kezaliman
24. Dibawah ini yang bukan manfaat bagi orang-orang yang bertawakal kepada Allah secara ikhlas adalah...
- Dikuatkan jiwanya
 - Mendapatkan kemudahan rezeki
 - Menumbuhkan ketidaknyamanan jiwa
 - Mendatangkan ketenangan jiwa
25. Dengan nama dan sifat Allah Swt. Al-Mu'min, maka Allah akan memberikan jaminan keamanan bagi hambanya yang...
- Tidak pernah berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
 - Selalu berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
 - Sering berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah
 - Jarang berbuat baik, benar dan berada di jalan Allah

26. Ayat tersebut menerangkan tentang ...
a. Allah Swt, maha adil
b. Keesaan Allah Swt
c. Tidak ada Tuhan selain Allah Swt
d. Nama-nama terbaik Allah Swt
27. Nama-nama Allah dalam asmaul husna menunjukkan sebagai puncak keindahan karena ...
a. Di dalamnya terdapat makna terpuji dan termulia
b. Di dalamnya terdapat lafal Allah sebagai sang pencipta
c. Di dalam nama-nama tersebut berjumlah ganjil
d. Di dalam nama-nama tersebut berjumlah genap
28. Seseorang yang bersikap tidak adil kepada diri sendiri, maka ia telah melakukan
a. Pembunuhan terhadap diri sendiri
b. Kemakmuran terhadap diri sendiri
c. Penganiayaan terhadap diri sendiri
d. Penisthan terhadap diri sendiri
29. Kelak pada hari kiamat di padang mahsyar, Allah akan mengumpulkan seluruh manusia dari tempat dan generasi. Hal tersebut sesuai dengan asmaul husna yaitu
a. Al Matin
b. Al Jami'
c. Al Mu'min
d. Al Karim
30. Allah memiliki sifat al-karim, yang tercantum dalam surah
a. Al-Hadid Ayat 3
b. Al-A'raf Ayat 180
c. An-Naml Ayat 40
d. Taha Ayat 8

Lampiran 5 Hasil Post-Test Kelas V B

p. 29 96

INSTRUMEN TES MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS V
MATERI ASMAUL HUSNA

Berilah tanda (x) pada jawaban a, b, c atau yang paling benar!

1. Nama-nama Allah yang baik disebut...
 - a. Asma'ul Husna
 - b. Asma'un Nabi
 - c. Sifat wajib bagi Allah
 - d. Sifat nabi
2. Allah adalah dzat yang maha berdiri sendiri. Agung sifatnya dan tidak memerlukan apapun dari makhluknya. Sifat Asma'ul Husna bagi hal tersebut adalah...
 - a. Al hayyu
 - b. Al Mumit
 - c. Al Qooyyum
 - d. Al Ahad
3. Allah SWT dapat mencabut nyawa manusia kapan saja dan dimana saja. Hal ini membuktikan bahwa Allah bersifat...
 - a. Al Hayyu
 - b. Al Qooyyum
 - c. Al Mumit
 - d. Al Ahad
4. Islam tidak melarang bermain game menggunakan HP, namun tentu saja dengan syarat tetap dalam ketaatan kepada Allah SWT. Berikut yang bukan sikap taat dan patuh kepada Allah SWT dalam bermain HP adalah...
 - a. Bermain game secukupnya dan tidak lupa waktu
 - b. Meninggalkan game yang mengandung judi
 - c. Meninggalkan game yang mengandung gambar tidak sopan
 - d. Bermain game sesuai hati asalkan tidak ketahuan ayah mama
5. Allah SWT bersifat Al Ahad, artinya...
 - a. Allah maha Kuasa
 - b. Allah maha Esa
 - c. Allah maha hidup
 - d. Allah maha segalanya
6. Allah SWT adalah dzat yang maha mematikan. Tidak ada yang mampu menahan untuk tetap hidup kalau Allah sudah mentakdirkan mati. Sifat Asma'ul Husna bagi hal tersebut adalah...
 - a. Al Hayyu
 - b. Al Mumit
 - c. Al Qooyyum
 - d. Al Ahad
7. Jika Allah lebih dari satu, maka kehidupan ini akan...
 - a. Kacau
 - b. Aman
 - c. Damai
 - d. Tentram
8. Perhatikan tabel berikut!

No.	Asma'ul Husna	Huruf	Arti
1	Al-Muhyi	a	Yang Maha Mematikan
2	Al-Qooyyum	b	Yang Maha Menghidupkan
3	Al-Mumit	c	Yang Maha Kuat
4	Al-Qooyyu	d	Yang Maha berdiri sendiri

Pasangan Asmaul Husna dan arti yang tepat terdapat pada kolom nomor dan huruf ...

- a. 1:b, 2:a, dan 3:a
- b. 1:b, 2:c, dan 3:b

- c. 2:d, 3:a, dan 4:b
 ✗ 2:d, 3:a, dan 4:c
9. Berikut ini cara mengenal Allah lebih dekat...
- ✗ Merenungkan ciptaan-Nya untuk dijadikan inspirasi
 - Mengenal nama-nama indah Allah atau Asmaul Husna
 - Mempelajari kitab suci Al-Qur'an dan mempraktikkannya
 - ✗ Mengunggu teman mengajak shalat berjamaah
10. Jika ada teman yang malas belajar, kalian harus berusaha membangkitkan semangat dan mengajaknya supaya bangkit dari malas.
 Pernyataan di atas merupakan bukti meneladani Asmaul Husna yaitu...
- Al-Mumit
 - ✗ Al-Ba'is
 - Al-Qoyyum
 - Al-Muhyi
11. Perhatikan beberapa keteladanan Asmaul Husna berikut!
1. Memberikan semangat kepada teman-teman yang malas
 2. Mensyukuri nikmat hidup dengan memperbanyak amal baik
 3. Tidak tergantung kepada orang lain
 4. Merapikan dan menyiapkan perlengkapan sekolah sendiri
- Yang menunjukkan sikap meneladani Asmaul Husna Al-Qoyyum terdapat pada....
- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 2 dan 4
 - ✗ 3 dan 4
12. Pernyataan yang sesuai dengan Asmaul Husna Al-Ba'is adalah..
- Allah menghidupkan bayi dalam kandungan
 - ✗ Allah akan membangkitkan manusia dari alam kubur
 - Allah maha menguasai seluruh alam semesta
 - Allah akan menumbuhkan rumput-rumputan yang telah kering
13. Jumlah Asmaul Husna ada...
- 97
 - 98
 - ✗ 99
 - 100
14. Perhatikan Asmaul Husna berikut!

الْقِيَوْمَ

Sikap dan perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna tersebut adalah...

- ✗ Berdo'a hanya kepada Allah
 - Mencuci piring setelah makan
 - Menjadikan pohon sebagai sesembah
 - ✗ Menziarahi kubur untuk mengingat kematian
15. Allah SWT Maha hidup
- Al-Mumit
 - Al-Hayyu
 - ✗ Al-Qoyyum
 - Al-Ahad
16. Bagi orang yang beriman, ketika diberi kehidupan akan memanfaatkannya untuk...
- ✗ Beribadah dan beramal soleh
 - Hidup semaunya
 - Melanggar Aturan Allah
 - Berbuat Dosa

17. Allah tidak punya anak dan juga tidak punya orang tua, sifat asmaul husna....
- Al Hayyu
 - Al Qoyyum
 - Al Ahad
 - Al Mumit
18. Tanda-tanda seseorang yang sudah menghayati Asmaul Husna akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan di bawah ini yang bukan termasuk tandanya adalah....
- Bersikap tawadhu' dalam keseharian
 - Mengasahi dan menyayangi manusia
 - Ikhlas dalam bekerja dan berbuat apapun
 - Menjalankan perintah-Nya walau sebagian
19. Asmaul husna berasal dari kata asma dan husna. Asma secara bahasa artinya....
- Wujud
 - Bentuk
 - Sifat
 - Nama
20. Kata disamping tersebut dibaca....
- Lam yulad
 - Lam yalid
 - Lam Yulid
 - Lam walam yulad
21. Dibawah ini yang bukan manfaat bagi orang-orang yang bertawakal kepada Allah secara ikhlas adalah...
- Dikuatkan jiwanya
 - Mendapatkan kemudahan rezeki
 - Menumbuhkan ketidaknyamanan jiwa
 - Mendatangkan ketenangan jiwa
22. Dengan nama dan sifat Allah Swt. Al-Mu'min, maka Allah akan memberikan jaminan keamanan bagi hambanya yang...
- Tidak pernah berbuat baik, benar dan berada dijalan Allah
 - Selalu berbuat baik, benar dan berada dijalan Allah
 - Sering berbuat baik, benar dan berada dijalan Allah
 - Jarang berbuat baik, benar dan berada dijalan Allah
23. Nama-nama Allah dalam asmaul husna menunjukan sebagai puncak keindahan karena...
- Di dalamnya terdapat makna terpuji dan termulia
 - Di dalamnya terdapat lafal Allah sebagai sang pencipta
 - Di dalam nama-nama tersebut berjumlah ganjil
 - Di dalam nama-nama tersebut berjumlah genap
24. Seseorang yang bersikap tidak adil kepada diri sendiri, maka ia telah melakukan....
- Pembunuhan terhadap diri sendiri
 - Kemakmuran terhadap diri sendiri
 - Penganiayaan terhadap diri sendiri
 - Penistaan terhadap diri sendiri
25. Kelak pada hari kiamat di padang mahsyar, Allah akan mengumpulkan seluruh manusta dari tempat dan generasi. Hal tersebut sesuai dengan asmaul husna yaitu....
- Al Matin
 - Al Jami'
 - Al Mu'min
 - Al Karim

26. Ayat tersebut menerangkan tentang...
- a. Allah Swt, maha adil
 - b. Keesaan Allah Swt
 - c. Tidak ada Tuhan selain Allah Swt
 - d. Nama-nama terbaik Allah Swt
27. Nama-nama Allah dalam asmaul husna menunjukkan sebagai puncak keindahan karena...
- a. Di dalamnya terdapat makna terpuji dan termulia
 - b. Di dalamnya terdapat lafal Allah sebagai sang pencipta
 - c. Di dalam nama-nama tersebut berjumlah ganjil
 - d. Di dalam nama-nama tersebut berjumlah genap
28. Seseorang yang bersikap tidak adil kepada diri sendiri, maka ia telah melakukan....
- a. Pembunuhan terhadap diri sendiri
 - b. Kemakmuran terhadap diri sendiri
 - c. Penganiyaan terhadap diri sendiri
 - d. Penistaan terhadap diri sendiri
29. Kelak pada hari kiamat di padang mahsyar, Allah akan mengumpulkan seluruh manusia dari tempat dan generasi. Hal tersebut sesuai dengan asmaul husna yaitu....
- a. Al Matin
 - b. Al Jami'
 - c. Al Mu'min
 - d. Al Karim
30. Allah memiliki sifat al-karim, yang tercantum dalam surah....
- a. Al-Hadid Ayat 3
 - b. Al-A'raf Ayat 180
 - c. An-Naml Ayat 40
 - d. Taha Ayat 8

Lampiran 6 Dokumentasi Kelas V A Kontrol



Lampiran 7 Dokumentasi Kelas V B Eksperimen



Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Riset



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NGALIYAN 03
KECAMATAN NGALIYAN

Alamat: Jl. Wisnasari Utara No. 4 Semarang ☎ 024-7614395 📧 50181
email: sdnngaliyantiaa@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murkilah, S.Pd
NIP : 19650403 198608 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Ngaliyan 03
Alamat : Jl. Wisnasari Utara No.4 Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa nama di bawah ini:

Nama : Aqina Halomoan Hasibuan
NIM : 1903016014
Universitas : Islam Negeri Walisongo, Semarang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melaksanakan riset dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SD Ngaliyan 03 Semarang" di sekolah kami selama 1 bulan, mulai tanggal 19 September 2023 sampai dengan 19 Oktober 2023.

Semarang, 20 Oktober 2023



Lampiran 10 Hasil Wawancara Bersama Guru PAI

No.	Daftar Pertanyaan Wawancara
1.	<p>Penulis : Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri Ngaliyan 03, khususnya pada pelajaran PAI?</p> <p>Responden : untuk yang kelas 1 dan 4 sudah menggunakan kurikulum merdeka, tetapi untuk kelas 2,3,5 dan 6 masih menggunakan kurikulum merdeka.</p>
2.	<p>Penulis : Metode pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran PAI ?</p> <p>Responden : masih menggunakan ceramah, Tanya jawab dan diskusi kelompok. Saya belum mencoba metode-metode pembelajaran yang terbaru.</p>
3.	<p>Penulis : Media pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran PAI?</p> <p>Responden : hanya menggunakan buku paket PAI, dan papan tulis</p>
4.	<p>Penulis : Apa yang ibu persiapkan sebelum pelajaran berlangsung?</p> <p>Responden : RPP, buku ajar, daftar kelas, dan daftar nilai.</p>
5.	<p>Penulis : Bahan ajar apa saja yang biasa ibu gunakan dalam penyampaian materi?</p> <p>Responden : hanya berdasar dari buku paket siswa saja</p>
6.	<p>Penulis : Apa saja kendala yang ibu alami saat proses pembelajaran ?</p> <p>Responden : masih belum paham tentang media digital, atau media ajar selain buku, sehingga pembelajaran hanya terpaku pada buku pelajaran saja</p>
7.	<p>Penulis : Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan belajar siswa?</p>

	Responden : mengulang kembali materi yang telah diajarkan
8.	<p>Penulis : Apakah siswa tertarik dengan metode atau media yang ibu gunakan dalam pembelajaran?</p> <p>Responden : sepertinya imbang, ada yang tertarik ada juga yang tidak, yang tidak tertarik dikarenakan rendahnya motivasi belajar mereka sehingga mereka acuh terhadap pembelajaran.</p>
9.	<p>Penulis : Bagaimana cara ibu membuat pembelajaran agar tidak membosankan ?</p> <p>Responden : saya mengajak siswa bercerita, bermain peran, mengadakan cerdas cermat kelompok, sehingga hal yang saya lakukan tersebut dapat menghidupkan suasana kembali.</p>
10.	<p>Penulis : Apakah setiap tujuan pembelajaran tercapai pada setiap pertemuan?</p> <p>Responden : ada yang tercapai, ada juga yang dilanjutkan di pertemuan selanjutnya.</p>

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Aqrina Halomoan Hasibuan
2. Tempat & Tanggal Lahir : Rantauprapat, 20 Juli 2001
3. Alamat : Jalan Cempedak No.1 Rantauprapat,
Sumatera Utara
4. No. Hp : 081393162500

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. SD Negeri 05 Rantauprapat
- b. Mts Negeri 02 Rantauprapat
- c. MA Negeri Labuhanbatu
- d. UIN Walisongo Semarang