EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL AKHLAQIYAH NGALIYAN SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :
LULUK RIDOTULJANA
NIM : 2003016083

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Ridotuljana

NIM : 2003016083

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL AKHLAQIYAH NGALIYAN SEMARANG

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

Semarang, 10 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Luluk Ridotuljana

NIM: 2003016083

PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. 7601295 Semarang 50185

PENGESAHAN SKRIPSI

Naskah skripsi yang ditulis :

Judul : **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL AKHLAQIYAH NGALIYAN SEMARANG**

Nama : Luluk ridotuljanna

NIM : 2003016083

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 02 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Dr. Mukhamad Saekhan, S.Ag
NIP. 196906241997031002

Sekretaris Sidang

Nita Yuli Astuti, M.Pd.
NIP. 199407312022032002

Penguji Utama I

Dr. Ridwan, M.Ag.
NIP. 196301061997031001

Penguji Utama II

Nur Khikmah, M.Pd.I
NIP. 199203202023212042

Pembimbing

Dr. Nur Asiyah, M.SI.
NIP. 197109261998032002

Dipindai dengan CamScanner

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 11 Juni 2025

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Judul : **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL AKHLAQIYAH NGALIYAN SEMARANG**
Nama : Luluk Ridotuljana
NIM : 2003016083
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Nur Asiyah, M.SI.
NIP:197109261998032002.

ABSTRAK

Judul : **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI DI KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL AKHLAQIYAH NGALIYAN SEMARANG**
Nama : Luluk Ridotuljana
NIM : 2003016083

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran konvensional yang monoton. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian lapangan (field research) yaitu peneliti mendatangi langsung ke lapangan atau tempat yang menjadi objek penelitian untuk mempelajari secara intensif tentang berbagai masalah yang diteliti Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen dan desain *posttest-only control group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *t* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung = 8,981 > 2,06390. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar, SKI

TRANSLITERASI ARAB

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	ṡ	غ	g
ج	J	ف	f
ح	H	ق	q
خ	L	ك	k
د	D	ل	l
ذ	Ż	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	ه	h
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Mad:
ā = a Panjang
ī = i Panjang
ū= u Panjang

Bacaan Diftong
au =اَوْ
ai =اَيْ
iy =اِيْ

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah Swt., karena telah melimpahkan nikmat yang luar biasa. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad saw. sebagai panutan seluruh manusia. Atas ridho Allah Swt., sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar SKI di Miftahul Akhlaqiyah Naliyan Semarang" ini dengan lancar.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dengan tulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.Nizar,M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr.Ahmad Ismail, M.Ag., M. Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.

4. Dr. Nur Asiyah, M.SI. selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang selalu memberi motivasi dan arahan yang membimbing dengan sabar dan teliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, khususnya Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah membekali ilmu pengetahuan dan motivasi.
6. Pimpinan dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan layanan perpustakaan dan peminjaman buku guna menyusun skripsi ini.
7. Kepala MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang beserta jajaran guru dan pegawai sekolah yang telah memberikan izin dan memfasilitasi dalam proses penelitian.
8. Kepada cinta pertama saya, Bapak Mustahid. Beliau tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, bahkan hanya merasakan bangku Sekolah Dasar, Nanum beliau bekerja keras, memberi motivasi, memberi dukungan sehingga penulis mampu mmyelesaikan masa program studi sampai selesai Terimakasih karna tidak pernah meragukan anak perempuan ini, selalu mengusahakan apapun untuk saya, dan tidak pernah menganggap saya anak yang lemah.
9. Kepada pintu surgaku, Ibu Istiadah. Beliau tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, bahkan hanya merasakan bangku Sekolah Dasar, beliau yang mengajarkan banyak hal dari saya

lahir hingga sebesar sekarang, beliau juga yang selalu mengajarkan saya bahwa berapa pentingnya seorang perempuan berpendidikan agar kelak dapat menjadi ibu yang cerdas untukanak-anaknya. Ibu terimakasih untuk semangat yang diberikan, serta doa yang Ibu panjatkan untuk saya yang selalu mengiringi langkah saya. Penulis yakin 100% bahwa doa Ibu yung telah banyak menyelamatkan saya dalam menjalani hidup.

10. Kepada kakak saya Nurul Mufidah, S.Psi. karna telah memberi semangat dan dorongan kepada saya hingga akhir, dan meyakinkan saya jika saya mampu meyelesaikan studi ini. Dan kepada adik saya Badru Tuja AI Mubarok dan adik saya Iva Raudotul Nikmah yang saya sayangi dan selalu mendoakan, memberikan dukungan kepada saya hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini, dan menjadi alasan saya bertahan sejauh ini.
11. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan, dorongan, motivasi serta semangat kepada penulis sehingga tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan.
12. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tampa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi, namun sering kali sulit ditebak isi pikiran dan hati. Terima kasih kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri, Luluk Ridotuljana. Terimakasih telah turut hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus

berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan, terimakasih telah berani menjadi dirimu sendiri.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini. Besar harapan dari penulis agar skripsi ini dapat membawa manfaat baik bagi penulis maupun bagi siapa pun yang membaca dan mempelajarinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, oleh karena itu adanya kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari berbagia pihak untuk evaluasi. Terimakasih kepada segenap pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semarang, 20 Juni 2025

Penulis,



Luluk Ridotuljana

NIM: 2003016083

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**

PENGESAHAN ..... **iii**

NOTA PEMBIMBING ..... **iv**

ABSTRAK ..... **v**

TRANSLITERASI ARAB ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 10

C. Tujuan dan Manfaat 10

BAB II EFEKTIVITAS MEDIAPEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI……..13

A. Deskripsi Teori 13

1. Media Pembelajaran 13

b. Kategorisasi Penggunaan Media Video Animasi 20

2. Video Animasi 22

3. Hasil Belajar 25

4. Efektivitas Media Pembelajaran Digital Melalui Video Animasi Terhadap Hasil Belajar SKI 29

B. Kajian Pustaka Relevan 31
C. Rumusan Hipotesis 38
BAB III METODE PENELITIAN 39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 39
B. Tempat dan Waktu Penelitian 40
C. Populasi dan Sampel Penelitian 40
D. Variabel dan Indikator Penelitian 43
E. Teknik Pengumpulan Data 45
F. Teknik Analisis Data 47
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA 67
A. Deskripsi Data 67
B. Analisis Data 84
C. Keterbatasan Penelitian 87
BAB V PENUTUP 89
A. Kesimpulan 89
B. Saran 89
C. Kata Penutup 90
DAFTAR PUSTAKA 91
LAMPIRAN – LAMPIRAN 97
RIWAYAT HIDUP 130

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas , 50.

Tabel 3.2 Uji Reliabilitas, 53.

Tabel 3.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal, 54.

Tabel 3.4 Indeks Daya Pembeda, 56.

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda, 57.

Tabel 3.6 Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen, 60 .

Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen , 60.

Tabel 3.8 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen,62.

Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen,62.

Tabel 3.10 Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Kontrol, 65.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Eksperimen, 65.

Tabel 4.1 Nilai Pretest dan Postest Kelas Kontrol, 71.

Tabel 4.2 Nilai Pretest dan Postest Kelas Eksperimen, 72.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas, 73.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas, 75.

Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran Soal, 76.

Tabel 4.6 Kriteria Indeks Daya Pembeda, 77.

Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda, 78.
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen,80.
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen,80.
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen, 81.
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen, 82.
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Kontrol, 84.
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Eksperimen, 85.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang di sediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.[1]

Pendidikan merupakan bagian integral dalam kehidupan manusia. Sebab, dengan adanya pendidikan manusia akan dapat menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

[1] Kustandi Cecep & Darmawan Danddy, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Kancana: Devisi Prenadamedia Group, 2020), hlm. 3-4.

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".[2]

Undang-undang ini menjadi landasan hukum, bahwa seorang pendidik mempunyai tugas dan tangung jawab untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa dengan ditingkatkannya satuan pendidik. Pembelajaran adalah proses interaksi antara perserta didik dengan lingkungannya sehinggah terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.[3]

Pendidikan diketahui memiliki sifat yang sangat menghadirkan pengaruh atau memiliki pengaruh terhadap pada kualitas dari kehidupan bangsa dan agama seperti yang diketahui telah tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa 1 dari beberapa tujuan yang dirumuskan negara Indonesia yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, terkait kualitas yang dimiliki pendidikan dan upaya pembelajaran secara harus dilakukan peningkatan sebagai upaya untuk

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

[3] Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, 2011, hlm. 4.

ditingkatkannya kualitas dari sumber daya manusia di negara Indonesia. [4]

Dengan adanya media pengajaran dan pembelajaran, anak didik dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Biasanya, anak didik bisa dengan mudah menangkap materi pelajaran bila pembelajaran yang diselenggarakan menyenangkan. Pada umumnya, media pembelajaran itu dikemas dengan cara yang menarik. Sedangkan penyajiannya disampaikan secara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Sehingga anak didik akan mudah mencerna pelajaran tersebut. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan efektif dan efisien.[5]

Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran konfensional. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran konfensional seperti papan tulis, dengan metode pembelajaran konfensional seperti ceramah. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pun

---

[4] Siti Julaeha, "Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam 7, no. 2 (2019)*: hlm.157. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367

[5] Dina Indriana. *Ragam alat bantu media pengajaran*. (Yogyakarta. Diva Pres. 2011), hlm. 6.

menunjukkan bahwa media tersebut sangat membosankan dan tidak menarik untuk murid.

Sebab – sebab diatas, penulis mencoba suatu media pembelajaran berupa media Animasi yang diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian murid dan memahami materi yang disampaikan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka, sehingga dapat meningkat hasil belajar khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayan Islam (SKI).

Meskipun guru memakai media video animasi perlu juga sebuah keterampilan karena guru harus mempunyai inovasi dan kreativitas dalam mengajar agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Materi dalam pembelajaran harus disampaikan dengan keadaan yang baik dan menyenangkan, agar materi tersebut dapat dipahami oleh siswa. Media dalam pembelajaran semakin bervariasi, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton, dengan adanya media ini cocok untuk diterapkan kepada siswa yang notabenya dalam masa pertumbuhan dan masa bermain.

Konsep ini sejalan dengan firman Allah dalam Surat Al-Mujadillah ayat 11 mengenai hikmah pendidikan bagi orang-orang yang beriman.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

> 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-Mujadalah: 11).[6]

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.

Pada tingkat pendidikan dasar, pembelajaran sejarah kebudayaan 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

[6] Kementrian Agama RI, *Al-Qur"an dan Tafsirnya jilid x*, (Jakarta: Percetakan Ikrar Mandiri abadi, 2010), hlm. 25.

sejarah kebudayan islam di sekolah dasar perlu dirancang secara komprehensif untuk mengakomodasi perubahan kognitif, sosial, dan emosional yang terjadi pada siswa.

Sejarah kebudayan islam di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan teoritis tentang agama, tetapi juga memiliki relevansi dan aplikabilitas dalam kehidupan sehari-hari siswa.[7] Perlunya pendekatan pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual sangat penting. Guru juga perlu mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang mengaitkan ajaran sejarah kebudayan Islam dengan situasi dan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai agama tersebut dengan lebih baik.[8]

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 sejarah kebudayan Islam perlu mengintegrasikan pendekatan yang mengakomodasi perkembangan teknologi dan memberikan pemahaman yang kritis

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

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

terhadap pengaruh media dan teknologi tersebut terhadap pemahaman agama.

Penggunaan media video dapat memberikan hal baru serta suasana baru bagi peserta didik dalam menerima materi pelajaran dengan menampilkan gambar bergerak serta suara dan dengan media video ini sebagai salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif serta mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Efektivitas merupakan salah satu pencapaian yang ingin diraih oleh sebuah lembaga. Efektivitas berasal dari kata dasar efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya).[9]

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan 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

[9] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi Ke-4 (Cet. VII; Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), hlm. 352.

mereka merasa bosan dan kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran sejarah kebudayan islam, media video animasi juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, karena media video animasi dapat dilihat dan didengar untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.[10]

Berdasarkan penjabaran di atas, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran guna membantu meningkatkan kualiatas hasil belajar siswa untuk lebih baik. Media pembelajaran video animasi dipilih sebagai solusi terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. penerapan media vidio animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penerapan Media Video animasi mempunyai peran yang sangat penting yaitu dapat memberikan

[10] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 249.

banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan penggunaan media maka pembelajaran berlangsung secara efektif karena media dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Untuk 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.Al Bukhari) tentang menjadi pendidik yang baik:

قَبْلَ كِبَارِهِ كُوْنُوْا رَبَّانِيِّيْنَ حُلَمَاءَ فُقَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ اَلرَّبَّانِيُّ الَّذِى يُرَبِّى النَّاسَ بِصِغَارِالْعِلْمِ

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. Al-Bukhari)[11]

Berdasarkan penjelasan dan uraian tersebut, penulis ingin mengeksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran sejarah

[11] kitab Shahih al-Bukhari, dalam Bab *al-'Ilmi Qabla al-Qaul wa al-'Amal* (Bab Ilmu sebelum Perkataan dan Perbuatan).

kebudayaan 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 Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar SKI kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang".

B. Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar SKI kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang dalam penelitian ini?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar SKI kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang.

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritik

a. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai mengetahui efektivitas media pembelajaran melalui video animasi terhadap hasil belajar ski.
b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau penelitian lanjutan baik pada variabel x maupun variabel y.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan sarana untuk belajar dan tempat untuk menuangkan pikiran serta dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah wawasan dan pengalaman di bidang penelitian serta pengetahuan tentang pengaruh dari media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
   b. Bagi pihak sekolah yang diteliti hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pihak sekolah yang bersangkutan untuk dapat mengembangkan usaha-usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan.
   c. Bagi kalangan akademisi termasuk UIN Walisongo Semarang, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi ilmiah dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa, khususnya program studi Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang untuk melakukan penelitian selanjutnya.

BAB II

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SKI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Adapun pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.[1] Gagne dan Briggs menyatakan bahwa guru sebagai tim dalam menyusun pembelajaran harus tepat memilih metode, desain ataupun strategi pembelajaran, salah

[1] Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003). hlm. 2.

satunya ditunjang dengan media yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.[2]

"Instructional media also make use of the power of pictures, words, and sounds to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information too complex for verbal explanation alone, and to help overcome the limitations of time, size and space".[3]

Hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan suara dapat meningkatkan perhatian, membawa siswa memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks dan membutuhkan penjelasan tersendiri, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan tempat. Smaldino, Lowther & Russel mengemukakan media merupakan apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Sumber informasi yang dimaksud adalah peran guru atau media, sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi.[4]

Dari pengertian media dan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran

---

[2] Gagne, R.M. & Briggs, L.J., *Principles of Instructional Design, 2nd Ed* (New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1979).

[3] Kemp. J.E. & Dayton, D.K., *Planning and Producing Instructional Media*, 5th Ed, New York: Harper& Row, 1985).

[4] Smaldino, et al., eds., *Instructional Technology and Media for Learning*, 10th ed (Boston: Pearson, Buku Asli Diterbitkan Tahun, 2012).

adalah alat bantu secara fisik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan merangsang serta membantu peserta didik untuk belajar secara menyeluruh sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sudah di jelaskan dalam Q.S Al-Alaq /96: 1-5 yang berbunyi:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ ٥

(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.[5]

Ayat di atas Quran surah Al-Alaq membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat di lihat pada kata "Bilqalam" dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara kalam maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memerintahkan Nabi untuk mengajarkan manusia dengan penggunaan kalam (baca tulis), sebagai sala satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

[5] Kementerian Agama RI, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya* (Surabaya, 2014), hlm. 597.

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.[6] 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 siswa.[7]

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 merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar mereka terlibat dalam proses pembelajaran.[8]

---

[6] 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.

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). hlm.3.

[8] 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), hlm.2.

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.

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:[9]

Berdasarkan teori Levie dan Lentz dalam Arsyad, indikator fungsi media visual seperti video animasi dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

1) 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.

2) 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.

3) Fungsi kognitif

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

4) Fungsi kompensatoris

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020). hlm. 20.

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:[10]

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.

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

b. Kategorisasi Penggunaan Media Video Animasi

Kategori efektivitas media video animasi dalam pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Kategori	**Kriteria Penilaian**
Sangat Efektif	Penggunaan video sesuai dengan materi, sangat menarik, interaktif, dan berulang.
Cukup Efektif	Video digunakan tetapi tidak interaktif atau kurang mendukung pemahaman materi.
Kurang Efektif	Video digunakan tanpa penyesuaian karakter siswa, tidak menarik, atau jarang ditampilkan.

c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Azhar Arsyad juga berpendapat bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang diantaranya dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang, penggunaannya lebih mudah, mampu digunakan untuk menunjukan kejadian di masa lalu dan di tempat lain, serta harus memiliki teknik khusus dalam penyajiannya agar

mampu menarik motivasi dan minat siswa.[11] Video dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu, kelompok dan mampu membantu siswa melihat benda-benda yang sulit didapatkan oleh pengajar ataupun sekolah serta dibandingkan dengan melaksanakan praktek langsung yang harus memerlukan waktu yang sangat lama menjadikan media video pembelajaran ini cocok dipilih dalam membantu siswa.

Media video pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi siswa apalagi dalam proses pembelajaran online atau dalam jaringan, siswa dapat memutar berulang-ulang apa yang disajikan guru. Selain itu manfaat lain dari media video diantaranya sebagai berikut:

1) Memberikan kesan yang berbeda pada proses pembelajaran
2) Mendorong minat belajar siswa
3) Memudahkan pemahaman siswa
4) Menghemat waktu dalam penyampaian materi
5) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa
6) Memudahkan ingatan terhadap isi dalam materi pembelajaran

[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010). hlm, 37-52.

7) Memberikan pengalaman baru terhadap hal-hal yang belum pernah dilihat.[12]

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.[13] Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman katakata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang

[12] Amir Sahaka. Titi Meldawati & Nura tahirah Umajjah Annisa, Fatmawati, Hikmawati, Rismayanti, Muh Aras, "Penerapan Media Audio Visual (Vidio Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I Dan II SD IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah 1, no. 2 (2018)*: 96–122, https://doi.org/10.5281/zenodo.1419726., hlm,106.

[13] Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi Vol 1 Tahun 2018*, hlm.19-23.

siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.[14]

Media animasi merupakan gambar berrgerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.[15] Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Kelebihan media animasi antara lain:

1) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan

[14] Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018*, hlm. 9-19.

[15] Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018*, hlm. 83.

penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.

2) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
3) Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
4) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
5) Lebih komunikatif informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan inforrmasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit dimenggerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.
6) Mudah dibuat dan dimodifikasi.
7) Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.[16]

Kelemahan dari media animasi Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran memerlukan software khusus untuk membukanya guru sebagai kumonikator, dan fasilitator harus memilki kemampuan memahami supaya,

[16] Wayan Sukanta, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnabhumi Vol 2 No 1 Februari 2017.*

bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka.[17]

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Hasil memiliki pengertian segala sesuatu yang didapatkan setelah melakukan usaha, Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).[18] sedangkan belajar menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman merupakan proses atau aktivitas yang dilakukan dan berdampak pada perubahan tingkah laku bagi siswa.[19]

Sejalan dengan hal tersebut, Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga domain utama:

---

[17] Ahmad Rival, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm. 4.

[18] Suyono Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). hlm.9.

[19] Muhammad Fathurrohman, *Belajar Dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi Dan Teori Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2017). hlm.4.

1) Kognitif: berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2) Afektif: berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan nilai.
3) Psikomotorik: berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan fisik

Sehingga hasil belajar dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu berupa kemampuan atau perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah melakukan usaha atau belajar. Hasil belajar memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang dapat dari perubahan perilaku siswa, diantaranya yaitu:[20]

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.

b. Faktor yang Mempengarui Hasil Belajar

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

[20] Syaffrudin, *Pengantar Pendidikan Islam*, (Depok: Rajawali Pers, 2020). hlm.115.

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.[21] Dengan diketahui faktor internal tersebut dapat menjadi sarana untuk mengetahui dan mengukur kemampuan diri siswa dan hanya dapat dimulai dari diri siswa sendiri.

[21] Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Matery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Hasil Belajar Siswa*, (Sleman: CV Budi Utama, 2020). hlm.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. Keluarga yang harmonis akan memberikan stimulus dan respon yang baik bagi anak, karena perhatian keluarga terhadap kebutuhan belajar anak sangat berpengaruh bagi pola belajar anak. Kedua, faktor sekolah, lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua bagi siswa. Guna mengembangkan diri dengan optimal siswa membutuhkan lingkungan sekolah yang efektif dalam sistem pendidikannya. Cakupan dari faktor lingkungan sekolah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa. Metode mengajar dan kurikulum yang digunakan oleh sekolah dapat menghasilkan pengalaman belajar bagi siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru yang memiliki kompetensi yang mumpuni juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sehingga mampu membimbing

siswa dengan baik.[22] 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.[23] Seperti contoh jika siswa memiliki kesulitan belajar maka jika memiliki teman pergaulan yang baik maka ia akan melakukan berbagai diskusi bersama-sama.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Digital Melalui Video Animasi Terhadap Hasil Belajar SKI

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" atau "keberhasilan (usaha, tindakan)".[24] Efektivitas dari suatu proses pembelajaran dapat dicapai menggunakan penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan media video pembelajaran sebagai alat bantu begi pendidik dalam

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

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

[24] 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. hlm.72.

mempermudah penyampaian materi dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi

Menurut Yusuf Hadi Miarso yang dikutip efektivitas pembelajaran yaitu yang memiliki hasil belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi siswa melalui proses pembelajaran yang tepat.[25] Penggunaan media video dalam proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar kognitif dari siswa. Menurut Sofyan Hadi bahwa media video pembelajaran efektif digunakan ketika pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan yang diantaranya dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan karakter yang berbeda beda baik dari siswa dengan cara belajar audio, visual maupun audio-visual. Selain itu media video juga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga siswa fokus belajar dan pembelajaran menjadi tidak membosankan serta memudahkan siswa dalam mengetahui peristiwa-peristiwa yang belum pernah mereka lihat melalui video.[26] Penggunaan media video animasi pada pemebalajaran pendidikan agama Islam dapat menghilangkan suasana pasif dan jenuh dalam proses pembelajaran.[27]

---

[25] Hadion Wijoyo Dkk, *Efektivitas Pembelajaran Di Masa Pandemi*, ed. Hadion Wijoyo dkk, I (Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2021).

[26] Sofyan Hadi, *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media*, Prosiding TEP & PDs Tema: 1 No (2017): hlm. 96–102.

[27] Dewi Immaniar Desrianti, Sudaryono Sudaryono, and Rahmah Diana, "Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam," *CCIT*

Menurut Hamdan Batubara, penggunaan media video ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemandirian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.[28] Media video pembelajaran ini dipercaya sebagai media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu video merupakan media pembelajaran non cetak yang lebih mampu dilihat langsung oleh siswa secara langsung dan dapat menampilkan segala benda atau hal terlihat secara nyata. Media pembelajaran video juga dapat ditampilkan serentak di tempat yang berbeda.[29]

B. Kajian Pustaka Relevan

1. 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

---

Journal 12, no. 1 (2019): 108–18, https://doi.org/10.33050/ccit.v12i1.606., hlm.170.

[28] Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*. hlm.163.

[29] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tuuan Pembelajaran*., hlm.105.

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).[30] Video animasi tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan video tersebut 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* sedangkan persamaannya yaitu variabel yang diteliti berupa media video animasi dalam pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

2. 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-

[30] 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 Ganesha, (2018), hlm 9-19.

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 guru. 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.[31] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah Penelitian Herman Yulian menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi respons siswa dan aktivitas guru, sementara penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah keduanya sama-sama membahas manfaat media video

[31] 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).

animasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di tingkat dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Rahmah Yanti dengan judul "Efektivitas Media Audio-Visual dalam Pembelajaraan PAI QS. Al-Hujarat Ayat 10 dan 12 Kelas X IPA di SMA Negeri 1 Bukittinggi ". Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan bentuk desain penelitian postest-only control group. Hasil yang didapatkan yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan dibuktikan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diuji menggunakan independent sample t-test. Uji independent sample t-tes menunjukkan $thitung$ > ttabel, yaitu 8,31> 2,39.34.[32] perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini Penelitian Ade Rahmah Yanti dilakukan di tingkat SMA dengan materi QS. Al-Hujarat dan desain posttest-only control group, sedangkan penelitian saya dilakukan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dengan fokus pada video animasi untuk pembelajaran SKI menggunakan desain Quasi Experimental Design. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah Keduanya meneliti efektivitas

[32] Ade Rahmah Yanti, "Efektivitas Media Audio-Visual Dalam Pembelajaraan PAI QS. Al-Hujarat Ayat 10 Dan 12 Kelas X IPA Di SMA Negeri 1 Bukittinggi" (IAIN Bukittinggi, 2018).

media pembelajaran berbasis audio-visual terhadap hasil belajar dengan pendekatan eksperimen dan analisis statistik.

4. Jolly dalam tesisnya yang berjudul "Studying The Effectiveness Of Animation and Graphics With Text On Fourth Fifth and Sixth Grades mengatakan bahwa nilai mean antar pretesi dan posttest pada kelas yang menggunakan media animasi adalah sebesar 5,5 dan 7,1 Sedangkan nilai mean pretest dan posttesi pada kelas yang menggunakan media gambar adalah sebesar 5,1 dan 7.1 Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretesi dan posttest dari kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Oleh karena itu tidak terdapat perbedaan antara media animasi dan media gambar. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media animası, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa media animasi tidak berbeda secara siginifikan dengan media gambar atau dapat dikatakan bahwa media animasi tidak dapat memberikan pengaruh terhadap hasıl belajar siswa jika dibandingkan dengan media gambar, karena kedua media tersebut memberikan pengaruh yang sama besar.[33] Perbedaan

[33] Jolly. S. *Studying the effectiveness of animations and graphics with text on fourth, fifth and sixth graders A thesis in University of Nebraska*, Nebraska, 2003, hlm. 77.

penelitian ini dengan penelitian penulis adalah kedua penelitian sama-sama menguji efektivitas video animasi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menggunakan metode eksperimen dengan pretest dan posttest. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah Penelitian saya berfokus pada efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar SKI, sedangkan Jolly membandingkan efektivitas media animasi dengan media gambar dalam berbagai mata pelajaran. Hasil penelitian saya mungkin menunjukkan bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan tanpa media animasi, sementara Jolly menyimpulkan bahwa video animasi tidak lebih efektif dibandingkan dengan media gambar.

5. Panjang Afra dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Paragraf Berhuruf Jawa Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 32 Purworejo Tahun Pelajaran 2013-2014" menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan membaca paragraf berburuf jawa kelompok eksperimen dengan keterampilan membaca paragraf berhuruf jawa kelompok kontrol. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil perhitungan ujit dan nilai rata-rata posttest kedua kelas Dari hasil perhitungan,

nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata postiesi kelas kontrol Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animası aksara jawa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca paragraf berhuruf jawa pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 32 Purworejo tahun pelajaran 2013-2014.Dalam peneltian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media animası, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media apapun Oleh karena itu, maka sudah sangat jelas bahwa hasil dari peneltian ini membuktikan bahwa media animass memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.[34] Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian saya mungkin membandingkan sebelum dan sesudah penggunaan video animasi, sedangkan penelitian Panjang Afra membandingkan siswa yang menggunakan media animasi dengan siswa yang tidak menggunakan media sama sekali. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian saya berfokus pada pelajaran SKI, sedangkan penelitian Panjang Afra berfokus pada keterampilan membaca aksara Jawa. hasil kedua

[34] Panjang Afra, Pengarah Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Paragraf Berturul Jawa Pada Peserta Dislik Kelas VIII SMP Negeri 32 Purworejo Tahun Pelajaran 2013-2014, *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Arwa*, Vol. 04, 2014. hlm. 1.

penelitian menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar siswa secara signifikan.

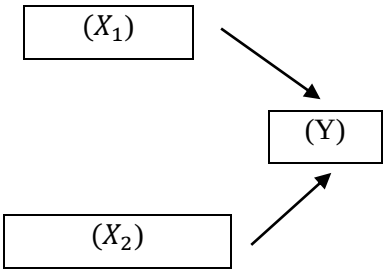
C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang sedang diteliti, yang dituangkan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dinyatakan dalam dua bentuk yaitu Ho (suatu hipotesis yang menyatakan tidak ada pengaruh antara variable yang dipermasalahkan), dan Ha (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 : media pembelajaran video animasi efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah semarang

H_O : media pembelajaran video animasi tidak efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah semarang.



X_1 = Pembelajaran video animasi

X_2 = Pembelajaran tanpa video animasi

Y = Hasil belajar

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan *(field research)* yaitu peneliti mendatangi langsung ke lapangan atau tempat yang menjadi objek penelitian untuk mempelajari secara intensif tentang berbagai masalah yang diteliti. Dalam hal ini adalah tentang efektifitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar ski di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif eksperimen. 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 MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang yang beralamat Jl. Beringin Raya 23 Tambakaji Ngaliyan Semarang 50185. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Febuari, tanggal 10-02-2025 tahun ajaran 2024/2025. 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 SKI.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan untuk diteliti. Menurut Sugiyono, “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri

atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya."[1]

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah seluruh peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 50 siswa, terdiri atas dua kelas paralel, yaitu:

Kelas VA sejumlah 25 siswa.

Kelas VB sejumlah 25 siswa.

Karakteristik dari populasi tersebut dianggap homogen karena berasal dari tingkat kelas dan kurikulum yang sama serta berada dalam lingkungan pendidikan yang serupa, sehingga layak dijadikan populasi penelitian yang representatif.

2. Teknik Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh atau total sampling. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil dan seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.[2]

---

[1] Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2017.

[2] Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2017.

Teknik ini dianggap tepat digunakan dalam penelitian ini karena populasi yang diteliti hanya terdiri dari 50 siswa dan seluruhnya dapat dijangkau oleh peneliti. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa "jika subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi."[3]

Adapun pembagian sampel dilakukan berdasarkan kelas yang sudah ada, yaitu:

Kelas VA sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (konvensional).

Kelas VB sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran SKI.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan Quasi Experimental Design dengan model posttest-only control group design, sehingga pengambilan sampel dilakukan tanpa randomisasi, tetapi tetap mempertimbangkan kesetaraan karakteristik antarkelas.

Dengan penggunaan teknik sampling jenuh, diharapkan hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh, akurat, dan objektif.

[3] Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

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 kesimpulan.[4] 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:

   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.

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

b. 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 hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan (Y). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan pembelajaran. Indikator dalam hasil belajar pada penelitian ini meliputi nilai mata pelajaran SKI, nilai siswa kelas eksperimen dengan kontrol terdapat perbedaan atau tidak, dan peningkatan nilai siswa pada aspek kognitif.

Berikut indikator hasil belajar:

1. Ranah Kognitif (Pengetahuan)
    a. Mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.
    b. Siswa mampu menyebutkan nama dan peran tokoh Islam yang dipelajari.
    c. Siswa mampu menjelaskan peristiwa penting dalam sejarah dakwah Umar bin Khattab.
    d. Siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai keteladanan dari tokoh sejarah Islam.
    e. Siswa mampu menjawab soal pilihan ganda terkait isi materi secara benar.
    f. Siswa mampu membedakan antara perbuatan baik dan tidak baik dalam kisah yang dipelajari.

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

penilaian.[5] Tes juga dapat diartikan sebagai instrumen pengumpul data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau latihan untuk mengukur pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, atau bakat individu atau kelompok.[6] Pada penelitian ini, digunakan tes tertulis yang berisi contoh soal untuk menilai hasil belajar SKI.

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data menganalisis dokumen dokumen, baik secara tertulis maupun elektronik. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal atau variable berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, dan sebaigainya. Pengumpulan data melalui dokumentasi dalam penelitian ini berupa, RPP, lembar soal, dan siswa kelas 5 MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap guru dan murid dalam kaitannya dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar PAI murid kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan, Semarang. Observasi digunakan untuk menampilkan pembelajaran ski untuk melihat video animasi untuk mencapai hasil belajar.

---

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

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

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 dimiliki.[7] 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* Validitas juga dikenal sebagai korelasi pearson, dalam SPSS. Rumusnya adalah:

$$rxy = \frac{N\sum XY - (\sum Y)(Y)}{\sqrt{(N\sum X^{2-}) - (N\sum X^{2-(\sum Y)_2})}}$$

      Keterangan:

      r xy : Indeks korelasi

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

N : Jumlah subjek/responden/sampel

X : Item soal

Y : Total soal.[8]

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal pada instrumen tes dapat mengukur secara tepat apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 30 butir soal yang telah diujicobakan pada 26 siswa kelas uji coba (kelas VC). Analisis validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program SPSS versi 26.

Untuk menguji validitas butir soal, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 26 dengan teknik korelasi Product Moment Pearson. Berikut adalah langkah-langkah praktis penggunaan SPSS dalam uji validitas:

1) Persiapkan Data
    a. Siapkan data hasil jawaban siswa uji coba dalam bentuk skor 1 (benar) dan 0 (salah) untuk setiap butir soal.
    b. Data dimasukkan ke dalam SPSS, di mana setiap kolom mewakili satu soal (misalnya: SOAL_1, SOAL_2, dst).

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

c. Tambahkan satu kolom skor total yang merupakan jumlah dari seluruh skor tiap siswa (misalnya dinamai TOTAL).

2) Buka Menu Analisis Korelasi
   a. Klik Analyze → Correlate → Bivariate.
3) Pilih Variabel
   a. Masukkan seluruh butir soal dan kolom skor total ke dalam kotak "Variables".
4) Pilih Jenis Korelasi
   a. Centang Pearson dan Two-tailed.
   b. Pastikan opsi Flag significant correlations dicentang.
5) Klik OK
   a. SPSS akan menghasilkan output berupa tabel korelasi antara setiap butir soal dengan skor total.
6) Interpretasi Hasil
   a. Bandingkan nilai r hitung (Pearson Correlation) dari setiap soal dengan r tabel (dengan N = jumlah responden dan signifikansi 5%).
   b. Jika r hitung > r tabel, maka butir soal tersebut valid.
   c. Jika r hitung ≤ r tabel, maka soal dinyatakan tidak valid.

Dalam penelitian ini, jumlah responden uji coba sebanyak 26 siswa, sehingga nilai r tabel = 0,388 pada taraf signifikansi 5%.

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*.[9] Conbarch alpha adalah metode yang digunakan untuk mengukur skala jarak atau skala Likert.

Uji reliabilitas menggunakan batasan dari 0,6 hingga lebih besar dari 0,8. Jika hasil yang didapatkan di bawah 0,6, maka item pernyataan dianggap kurang baik/kurang reliabel. Jika hasil yang didapatkan sebesar 0,7 maka item pernyataan dapat diterima, dan jika hasil yang didapatkan lebih besar dari 0,8 maka item pernyataan tergolong sangat

baik/sangat reliabel. Untuk menghitungnya, digunakan rumus berikut:[10]

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

Keterangan:

r_{11}: Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir soal

$\sum s\frac{2}{b}$: Jumah varians butir

S_t^2 : Varians total

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

[10] Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 75.

Instrumen tes dikatakan reliabel apabila nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0,06. Kriteria relibbilitas 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.

Untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan instrumen tes, peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 26 dengan metode Cronbach's Alpha. Uji ini digunakan untuk mengukur seberapa besar instrumen (soal-soal tes) menghasilkan data yang stabil dan konsisten ketika digunakan berulang kali.

Langkah-langkah Uji Reliabilitas dengan SPSS:

1. Persiapkan Data
    a. Gunakan data jawaban siswa pada soal yang telah valid sebelumnya (misalnya 24 soal).
    b. Setiap kolom mewakili satu soal (misalnya: SOAL_1, SOAL_2, ..., SOAL_24).
    2. Buka Menu Reliability Analysis
        a. Klik menu Analyze → Scale → Reliability Analysis.

3. Masukkan Variabel Soal

   a. Masukkan seluruh kolom soal (yang telah valid) kedalam kotak “Items”.

4. Pilih Model

   a. Pada bagian "Model", pilih Alpha (yang berarti Cronbach’s Alpha).

5. Klik OK

   a. Hasil output akan muncul dalam tabel Reliability Statistics yang menunjukkan nilai Cronbach’s Alpha.

Dalam penelitian ini, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach’s Alpha = 0,910, yang berarti termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan dapat digunakan dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkatan kesulitan pada butir soal yang diujikan. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal dari suatu tes menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Tingkat\ Kesukaran = \frac{rata-rata}{skor\ maksimum}$$

Klasifikasi tingkat kesukaran soal menggunakan kriteria sebagai berikut:

0,71 – 1,00 adalah mudah

0,31 – 0,70 adalah sedang

0,00 – 0,30 adalah sulit.

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui seberapa mudah atau sulit suatu butir soal dikerjakan oleh siswa. Butir soal yang terlalu mudah atau terlalu sulit tidak ideal digunakan dalam tes karena tidak dapat mengukur kemampuan siswa secara maksimal.

Dalam penelitian ini, perhitungan tingkat kesukaran soal dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 26 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah-langkah Uji Tingkat Kesukaran dengan SPSS:

1. Persiapkan Data

   a. Masukkan jawaban siswa pada masing-masing soal ke dalam SPSS.

   b. Gunakan format skor 1 (jawaban benar) dan 0 (jawaban salah).

   c. Setiap kolom mewakili satu soal (misalnya: SOAL_1, SOAL_2, dst).

2. Buka Menu Statistik Deskriptif

   a. Klik Analyze → Descriptive Statistics → Descriptives.

3. Masukkan Variabel

   a. Masukkan semua variabel soal yang ingin diuji (yang sudah valid).

4. Pilih Output

a. Klik tombol Options → centang Mean → klik OK.

5. Interpretasi Output

a. Nilai Mean yang muncul menunjukkan proporsi siswa yang menjawab benar pada tiap soal.

b. Nilai mean inilah yang menjadi indeks kesukaran soal.

Berdasarkan hasil output SPSS, soal nomor 1 memiliki mean sebesar 0,462 yang berarti berada dalam kategori sedang. Sedangkan soal nomor 3 memiliki mean sebesar 0,846 sehingga dikategorikan mudah. Dari 24 soal yang diuji, sebagian besar termasuk dalam kategori mudah dan sedang, yang berarti soal-soal tersebut layak digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa.

d. Uji Daya Pembeda

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

$$D = \frac{\sum \quad A}{nA} - \frac{\sum \quad b}{nB}$$

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

Uji daya pembeda bertujuan untuk mengetahui seberapa baik suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Soal yang baik adalah soal yang dapat memberikan skor tinggi kepada siswa yang pandai, dan skor rendah kepada siswa yang kurang menguasai materi.

Dalam penelitian ini, uji daya pembeda dilakukan menggunakan program SPSS versi 26 dengan cara melihat nilai Corrected Item-Total Correlation dari analisis reliabilitas.

Langkah-langkah Uji Daya Pembeda Menggunakan SPSS:

1. Persiapkan Data
    a. Gunakan data hasil tes siswa pada soal yang sudah valid.
    b. Setiap kolom diisi dengan skor 1 (jawaban benar) dan 0 (jawaban salah) untuk masing-masing soal.
2. Buka Menu Reliability Analysis

a. Klik menu Analyze → Scale → Reliability Analysis.

3. Pilih Variabel

a. Masukkan semua butir soal ke dalam kotak "Items".

4. Pilih Model

a. Pastikan opsi model Alpha dipilih (karena kita juga melihat daya pembeda dalam satu rangkaian dengan uji reliabilitas).

5. Klik OK

a. Setelah output muncul, perhatikan bagian Corrected Item-Total Correlation.

Berdasarkan output SPSS, soal nomor 9 memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation sebesar 0,757, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, soal nomor 18 memperoleh nilai 0,295 yang dikategorikan cukup. Secara keseluruhan, mayoritas soal memiliki daya pembeda yang baik, sehingga dapat digunakan untuk mengukur perbedaan kemampuan siswa secara efektif.

2. Analisis Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk

mengetahui apakah data yang terambil merupakan data terdistribusi normal atau bukan. Maksud dari terdistribusi normal adalah data akan mengikuti bentuk distribusi normal dimana data memusat pada nilai rata-rata dan median.

Rumus yang digunakan adalah rumus kai kuadrat (chi kuadrat) dengan simbol X^2.

1) Merumuskan hipotesis

   Ho : data berdistribusi normal

   Ha : data tidak berdistribusi normal

2) Menentukan nilai uji stastistik

$$X^2_{hitung} = \Sigma\left(\frac{(O_i - E_i)}{Ei}\right)$$

   Keterangan :

   X^2 = chi kuadrat

   O_i = frekuensi hasil pengematan pada klasifikasi ke-i

   E_i = frekuensi yang diharapkan pada klasifikasi ke-i

3) Menentukan taraf nyata (a)

   Untuk mendapatkan nilai chi kuadrat tabel:

$$X^2_{tabel} = X^2_{(1-a)(dk) =?}$$

   Keterangan:

   dk = derajat kebebasan = k – 3

   k = banyak kelas intrval

4) menentukan keteria pengujian hipotesis

H_o $ditolak$ $jika$ X^2 hitung $\geq$ X^2 tabel

$H_{o\ diterima\ jika}$ X^2 hitung $<$ X^2 tabel

5) Memberikan kesimpulan

Karena nilai X^2 hitung $<$ X^2 tabel maka Ho diterima. Artinya, data skor siswa dalam menyelesaikan soal-soal ski di suatu bimbingan belajar berdistribusi normal.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa terdistribusi secara normal atau tidak. Hal ini penting dilakukan sebelum pengujian hipotesis, karena beberapa uji statistik parametrik mensyaratkan data harus berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 26 dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.

Langkah-langkah Uji Normalitas dengan SPSS:

1. Persiapkan Data

a. Masukkan data hasil pretest dan posttest dari masing-masing kelas (kelas kontrol dan eksperimen).

b. Misalnya: buat dua variabel, Pretest_Kontrol, Posttest_Kontrol,Pretest_Eksperimen,Posttest_Ekperimen.

2. Buka Menu Uji Normalitas

    a. Klik menu Analyze → Descriptive Statistics → Explore.

3. Masukkan Variabel

    a. Pindahkan variabel yang ingin diuji ke kotak Dependent List.

    b. Di bagian “Display”, pilih Plots.

4. Atur Opsi Statistik

    a. Klik tombol Plots → centang Normality plots with tests (jangan centang histogram).

    b. Klik Continue, lalu OK.

5. Interpretasi Output

    a. Perhatikan output pada bagian Tests of Normality, terutama nilai Sig. (Significance) dari uji Shapiro-Wilk (lebih disarankan jika jumlah sampel < 50).

    b. Bandingkan nilai Sig. dengan taraf signifikansi 0,05.

Uji normalitas ini menjadi syarat untuk menentukan apakah data dapat dianalisis menggunakan uji parametrik seperti uji-t. Dengan demikian, hasil uji ini sangat penting dalam menentukan kelanjutan metode analisis inferensial yang digunakan dalam penelitian.

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) Mencari F hitung dengan dari varians X dan Y, dengan rumus:

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

S_1^2 = variansi kelompok pertama (yang lebih besar)

S_2^2 = variansi kelompok kedua (yang lebih kecil)

Langkah-langkah Uji F:

Tentukan hipotesis:

$H_0 : O_1^2 = O_2^2$ (Variansi homogen).

H_1: $O_1^2 \neq O_2^2$ (Variansi tidak homogen).

Hitung nilai F menggunakan rumus di atas.

Bandingkan dengan nilai kritis F dari tabel distribusi F:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ → Terima H_0 (Data homogen).

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ → Tolak H_0 (Data tidak homogen).

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data (misalnya nilai pretest atau

posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol) memiliki varians yang sama atau tidak. Uji ini penting sebagai syarat sebelum melakukan uji-t, karena uji-t mengasumsikan bahwa varians antar kelompok harus homogen.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan metode Levene's Test for Equality of Variances.

Langkah-langkah Uji Homogenitas Menggunakan SPSS:

1. Persiapkan Data
    a. Buat dua kolom:
    b. Kolom pertama berisi nilai (misalnya: nilai pretest atau posttest).
    c. Kolom kedua berisi kelompok (misalnya: "Eksperimen" dan "Kontrol").
2. Buka Menu Uji-t
    a. Klik Analyze → Compare Means → Independent-Samples T Test.
3. Atur Variabel
    a. Masukkan kolom nilai ke dalam kotak Test Variable.

b. Masukkan kolom kelompok (Eksperimen/Kontrol) ke dalam kotak Grouping Variable.

c. Klik Define Groups, lalu masukkan label nama kelompok sesuai dengan data, misalnya: Eksperimen dan Kontrol.

4. Klik OK

a. SPSS akan menghasilkan output, salah satunya adalah Levene's Test for Equality of Variances.

Uji homogenitas ini penting untuk memastikan bahwa perbandingan antara dua kelompok dilakukan secara adil, dan hasil analisis inferensial tidak bias karena perbedaan varians.

c. Uji hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena 47 jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh memalui pengumpulan data.[11]

Untuk mengetahui perbandingan data hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang

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

menunjukkan apakah efektivitas penggunaan media video animasi siswa dapat meningkatkan pembelajaran SKI atau tidak. Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah:

H_a : Pengguna media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI

H_O : Pengguna media video animasi tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI

$$p = \frac{F}{N} X\ 100\%$$

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

p = Persentase (%)

F = Frekuensi kejadian atau jumlah bagian yang diamati

N = Jumlah total populasi atau sampel

100% = Faktor konversi ke persen

t = Nilai statistik uji-t

$\bar{X}1$ = Rata-rata sampel pertama

$\bar{X}2$ = Rata-rata sampel kedua

S = Simpangan baku gabungan (Pooled Standard Deviation)

n1= Jumlah sampel pada kelompok pertama

n2 = Jumlah sampel pada kelompok kedua

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda (media video animasi dan metode konvensional). Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t, yaitu:

1. Uji t tidak berpasangan (Independent Sample t-test): untuk membandingkan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji t berpasangan (Paired Sample t-test): untuk melihat perbedaan antara nilai pretest dan posttest di masing-masing kelas.

Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.

a. Langkah Uji-t Tidak Berpasangan (Independent Sample t-Test)

Digunakan untuk membandingkan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Langkah-langkah:

1. Siapkan dua kolom:
   a. Kolom 1: nilai posttest semua siswa.
   b. Kolom 2: kelompok siswa (Eksperimen/Kontrol).
2. Klik Analyze → Compare Means → Independent-Samples T Test.
3. Masukkan kolom nilai ke bagian Test Variable.

4. Masukkan kolom kelompok ke bagian Grouping Variable, lalu klik Define Groups.
5. Ketik label grup (misal: Eksperimen dan Kontrol), klik OK.
6. Lihat hasil output pada bagian Independent Samples Test.

Interpretasi hasil:

Lihat nilai pada kolom Sig. (2-tailed).

Jika Sig. < 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok (Ha diterima).

Jika Sig. ≥ 0,05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan (Ho diterima).

b. Langkah Uji-t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

Digunakan untuk mengetahui perbedaan antara pretest dan posttest dalam satu kelompok (misalnya hanya di kelas eksperimen atau hanya di kelas kontrol).

Langkah-langkah:

1. Siapkan dua kolom:
    a. Kolom 1: nilai pretest.
    b. Kolom 2: nilai posttest.
2. Klik Analyze → Compare Means → Paired-Samples T Test.
3. Masukkan kedua variabel ke dalam kolom uji.
4. Klik OK.

5. Hasil akan muncul pada tabel Paired Samples Test.

Interpretasi hasil:

a. Lihat kolom Sig. (2-tailed).
b. Jika Sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest (Ha diterima).
c. Jika Sig. ≥ 0,05, maka tidak ada perbedaan signifikan (Ho diterima).

Uji-t ini menjadi dasar dalam menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Hasil dari pengujian ini juga akan digunakan untuk menyimpulkan apakah Ha diterima atau ditolak.

BAB IV
DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

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 bulan Februari, tanggal 10-02-2025 di MI Miftahul Akhlaqiyah Beringin Ngaliyan Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 50 siswa, dan semua popolasi digunakan sebanyak 50 siswa dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol (V A) sebanyak 25 siswa dan kelas eksperimen (V B) sebanyak 25 siswa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu guru melakukan uji coba instrumen tes kepada kelas V C yang berjumlah 26 siswa. Kemudian menganalisis hasil uji coba dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Setelah semua uji tersebut terpenuhi, maka instrumen tes dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian kelas kontrol dan eksperimen. Pada tahap penelitian, guru memberikan pengajaran yang bersifat konversional 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. Keunikan video animasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berisikan kisah keteladanan Umar bin Khattab dalam berdakwah yang disajikan secara menarik dalam bentuk video animasi bergerak, dijelaskan secara rinci, menggunakan kata yang mudah dipahami, dan terdapat lagu pendukung di dalamnya sehingga siswa akan mudah mengingat materi yang diajarkan. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya efektifitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Dalam proses pelaksanaan penelitian, peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui dokumentasi. Dokumentasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data pelengkap guna memperkuat hasil penelitian. Data dokumentasi yang dikumpulkan antara lain berupa identitas sekolah, jumlah siswa, perangkat pembelajaran (RPP, soal pretest dan posttest), serta

foto-foto kegiatan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Berdasarkan hasil dokumentasi, diperoleh informasi bahwa:

a) Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen, masing-masing terdiri dari 25 siswa.
b) Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan media video animasi yang ditayangkan melalui LCD proyektor. Materi disampaikan dalam bentuk visual bergerak, dilengkapi suara narasi dan musik pendukung, sehingga menarik perhatiansiswa. Mengunakanvideo youtubehttps://youtu.be/MOCjAG6glPI?si=zDZVigZtyqsbSvjI
c) Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah atau konvensional. Guru menjelaskan materi secara lisan dengan bantuan buku paket tanpa menggunakan media visual.
d) Dari dokumentasi berupa foto-foto kegiatan, tampak bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih fokus memperhatikan tayangan video, aktif dalam diskusi, dan menunjukkan ekspresi tertarik terhadap materi yang ditampilkan.

Dokumentasi ini mendukung hasil pengamatan bahwa penggunaan media video animasi memberikan suasana belajar yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil analisis deskriptif data nilai pretest dan postest hasil belajar SKI pada kelas kontrol melalui pemanfaatan media pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nilai Pretest dan Postest Kelas Kontrol

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest_ kontrol	25	12	9	21	16,96	3,272	10,707
Postest _kontrol	25	14	10	24	19,04	3,600	12,957
Valid N (listwise)	25						

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol, hasil belajar sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberi perlakuan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang semula 16,96 meningkat menjadi 19,04. Adapun standar deviasi yang sebelum diberi perlakuan sebesar 3,272 dan sesudah diberi perlakuan sebesar 3,600.

Selanjutnya untuk hasil analisis deskriptif data nilai pretest dan postest hasil belajar SKI pada kelas eksperimen sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan melalui pemanfaatan media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Nilai Pretest dan Postest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
pretest_eks	25	10	13	23	17,84	2,809	7,890
postest_eks	25	10	14	24	20,04	3,155	9,957
Valid N (listwise)	25						

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen, hasil belajar sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberi perlakuan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai yang semula 17,84 meningkat menjadi 20,04. Adapun standar deviasi yang sebelum diberi perlakuan sebesar 2,809 dan sesudah diberi perlakuan sebesar 3,155.

Hasil analisis deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa media pembelajaran konvensional.

1. Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian
    a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya soal yang akan diberikan kepada kelas penelitian. Uji validitas butir soal tes dikonsultasikan dengan harga r_{hitung} pada N = 26 dengan taraf signifikan 5%. Nilai r_{tabel} pada penelitian ini adalah 0,388. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid, begitupun sebaliknya. Berikut merupakan hasil dari uji validitas yang dilakukan terhadap kelas uji coba.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

No Soal	Validitas		Keterangan
	r_{xy}	r_{tabel}	
1	0,634	0,388	Valid
2	0,656	0,388	Valid
3	0,499	0,388	Valid
4	0,641	0,388	Valid
5	0,504	0,388	Valid
6	0,558	0,388	Valid
7	0,443	0,388	Valid
8	0,517	0,388	Valid
9	0,762	0,388	Valid
10	0,178	0,388	Invalid
11	0,682	0,388	Valid
12	0,499	0,388	Valid
13	0,517	0,388	Valid
14	0,479	0,388	Valid
15	0,570	0,388	Valid
16	0,179	0,388	Invalid
17	0,656	0,388	Valid
18	0,499	0,388	Valid
19	0,329	0,388	Invalid
20	0,504	0,388	Valid

21	0,396	0,388	Valid
22	0,126	0,388	Invalid
23	0,517	0,388	Valid
24	0,762	0,388	Valid
25	0,316	0,388	Invalid
26	0,327	0,388	Invalid
27	0,499	0,388	Valid
28	0,646	0,388	Valid
29	0,479	0,388	Valid
30	0,570	0,388	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas, terdapat 24 butir soal valid, dinyatakan valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$.. Adapun butir soal yang tidak valid dengan $r_{hitung} < r_{tabel}$ yakni butir soal nomor 10, 16, 19, 22, 25, dan 26. Sehingga butir soal yang tidak valid tersebut dihilangkan dan butir soal yang valid layak digunakan untuk penelitian.

b. 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 relibbilitas diketahui dari nilai alpha sebagai berikut:

1) Jika alpha >0.90 maka reliabilitas sempurna
2) Jika alpha antara 0.70-0.90 maka reliabilitas tinggi
3) Jika alpha 0.50-0.70 maka reliabilitas moderat
4) Jika alpha < 0.50 maka reliabilitas rendah

5) Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

Berikut ini hasil uji reliabilitas instrumen tes:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.910	.911	24

Uji reliabilitas dari instrumen soal dengan tingkat signifikan 5% ini memperoleh hasil 0,936>0,6 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal reliabel dengan kriteria reliabilitas sempurna. Artinya, instrumen tes ini dapat digunakan beberapa kali dapat menunjukkan jawaban atau hasil yang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

c. 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. Klasifikasi tingkat kesukaran soal menggunakan kriteria sebagai berikut:

0,71 – 1,00 adalah mudah

0,31 – 0,70 adalah sedang

0,00 – 0,30 adalah sulit.

Berikut ini hasil uji tingkat kesukaran soal tes:

Tabel 4.5 Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Mean	Kriteria
1	0,462	Sedang
2	0,500	Sedang
3	0,846	Mudah
4	0,769	Mudah
5	0,731	Mudah
6	0,423	Sedang
7	0,654	Sedang
8	0,731	Mudah
9	0,731	Mudah
10	0,769	Mudah
11	0,808	Mudah
12	0,731	Mudah
13	0,615	Sedang
14	0,692	Sedang
15	0,500	Sedang
16	0,846	Mudah
17	0,731	Mudah
18	0,423	Sedang
19	0,731	Mudah
20	0,731	Mudah
21	0,808	Mudah
22	0,731	Mudah
23	0,615	Sedang
24	0,690	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 10 soal kategori sedang dan 14 soal dengan kategori mudah. Soal tersebut layak digunakan untuk penelitian karena soal dapat dipahami dan diterima baik oleh siswa untuk dikerjakan.

d. Daya Pembeda

Analisis uji daya beda adalah mengkaji soal-soal tes ditinjau dari segi kemampuan tes tersebut untuk membedakan antara siswa yang berprestasi tinggi dan siswa yang berprestasi rendah. Tes tersebut memiliki pembeda jika diujikan kepada siswa yang berprestasi tinggi mendapatkan hasil belajar atau nilai tinggi, dan jika diujikan kepada siswa berprestasi rendah mendapatkan hasil belajar atau nilai rendah.

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

Tabel 4.6 Kriteria Indeks Daya Pembeda

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

Berikut ini hasil uji daya pembeda instrumen soal:

Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda

No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kriteria
SOAL_1	0.557	Baik

SOAL_2	0.634	Baik
SOAL_3	0.421	Baik
SOAL_4	0.556	Baik
SOAL_5	0.525	Baik
SOAL_6	0.484	Baik
SOAL_7	0.373	Cukup
SOAL_8	0.509	Baik
SOAL_9	0.757	Baik sekali
SOAL_10	0.669	Baik
SOAL_11	0.514	Baik
SOAL_12	0.449	Baik
SOAL_13	0.352	Cukup
SOAL_14	0.546	Baik
SOAL_15	0.634	Baik
SOAL_16	0.421	Baik
SOAL_17	0.525	Baik
SOAL_18	0.295	Cukup
SOAL_19	0.509	Baik
SOAL_20	0.757	Baik sekali
SOAL_21	0.514	Baik
SOAL_22	0.601	Baik
SOAL_23	0.352	Cukup
SOAL_24	0.564	Baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat 4 soal dengan kategori “Cukup”, 18 soal dengan kategori “Baik” dan 2 soal dengan kategori “Baik Sekali”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrumen tes ini memiliki

kemampuan yang baik dalam membedakan antara siswa yang berprestasi tinggi dan siswa yang berprestasi rendah.

2. Uji Prasyarat

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data terdistribusi normal atau bukan. Pada pengujian normalitas dengan uji *Kolmogorof Smirnov* ini menggunakan taraf signifikan 5%. Jika nilai *Sig.* > 5%, maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *Sig.* < 5%, maka H_0 ditolak berarti data berdistribusi tidak normal.[1]

      Berikut adalah perolehan hasil uji normalitas dari nilai pretest pada kelas kontrol dan eskperimen:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.
PRETEST	Kontrol	.165	25	.076
	Eksperimen	.138	25	.200*

[1] Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian,* (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017), hlm. 83-87.

Berdasarkan uji normalitas memperoleh hasil bahwa kelompok kontrol dan eksperimen pada pretest berdistirbusi normal, ditunjukkan pada nilai *Sig*. > 0,05. Adapun hasil uji normalitas pada kelompok kontrol dan eskperimen postest adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.
POSTEST	Kontrol	.155	25	.126
	Eksperimen	.146	25	.179

Berdasarkan uji normalitas memperoleh hasil bahwa kelompok kontrol dan eksperimen pada postest berdistirbusi normal, ditunjukkan pada nilai *Sig*. > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjadi sampel penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal untuk menguji homogen atau tidaknya sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene Test.* Suatu data dinyatakan homogen apabila nilai

Sig. > 0,05 maka H_0 diterima berarti data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika nilai *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak sehingga data dikatakan tidak homogen. Berikut ini hasil uji homogenitas pretest pada kelas kontrol dan eskperimen:

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	Based on Mean	1.006	1	48	.321
	Based on Median	.963	1	48	.331
	Based on Median and with adjusted df	.963	1	47.746	.331
	Based on trimmed mean	1.007	1	48	.321

Hasil pengujian homogenitas pada pretest kelompok kontrol dan eskperimen memperoleh hasil nilai *Sig.* = 0,321>0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini homogen. Adapun hasil uji homogenitas pada kelompok kontrol dan eskperimen postest adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTEST	Based on Mean	.078	1	48	.781
	Based on Median	.081	1	48	.778
	Based on Median and with adjusted df	.081	1	44.843	.778
	Based on trimmed mean	.085	1	48	.771

Hasil pengujian homogenitas pada postest kelompok kontrol dan eskperimen memperoleh hasil nilai *Sig.* = 0,781>0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini homogen. Sehingga dapat dilanjutkan pada uji hipotesis t-test.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian dan analisis data di atas, setelah melakukan uji analisis dilanjutkan pengujian hipotesis yang dilakukan pada kelompok sampel yang diteliti. Untuk menguji hipotesis yang diajukan, digunakan uji rerata (t-test) melalui program SPSS versi 16.

Penelitian ini memiliki hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Media pembelajaran video animasi efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang

H_0: Media pembelajaran video animasi tidak efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

Hasil pengujian hipotesis penelitian yang disajikan dalam tabel berikut ini:

a. Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Kontrol

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_KONTROL - POST_KONTROL	-2.080	1.152	.230	-2.555	-1.605	-9.029	24	.000

Berdasarkan tabel di atas, pada N = 25 dan df = 24, maka t tabel = 2,06390. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung = 9,029 > 2,06390 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai probabilitas = *sig* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, H_a diterima, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar SKI siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran konvensional. Dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar SKI.

b. Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Eksperimen

Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis Nilai Pretest dan Postest Hasil Belajar SKI pada Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE_EKS - POST_EKS	-2.200	1.225	.245	-2.705	-1.694	-8.981	24	.000

Berdasarkan tabel di atas, pada N = 25 dan df = 24, maka t tabel = 2,06390. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung = 8,981 > 2,06390 dan taraf signifikansi 0,05,

diperoleh nilai probabilitas = *sig* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, H_a diterima, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran video animasi. Dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar SKI.

B. Analisis Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut, maka dilakukan uji hipotesis T-test yang sebelumnya sudah melakukan serangkaian uji instrumen dan uji prasyarat. Uji instrumen yang terdiri atas uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Uji instrumen pada tes hasil belajar SKI memperoleh 30 butir soal yang layak digunakan untuk penelitian.

Kemudian peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menunjukkan bahwa semua kelompok sampel berdistribusi normal yang ditunjukkan pada tabel 4.8 dan tabel 4.9 dengan nilai *Sig.* > 0,05 dan uji homogenitas pada tabel 4.10 dan tabel 4.11 yang memperoleh hasil nilai *Sig.*> 0,05 menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Dari hasil uji prasyarat tersebut maka peneliti dapat melanjutkan uji hipotesis, yakni uji T-test.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji T-Test, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a: Media pembelajaran video animasi efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang

H_0: Media pembelajaran video animasi tidak efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

Pada pengujian hipotesis nilai pretest dan postest hasil belajar SKI kelas kontrol pada N = 25 dan df = 24, maka t tabel = 2,06390. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung = 9,029 > 2,06390 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai probabilitas = *sig* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, H_a diterima, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar SKI siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar SKI.

Kemudian untuk pengujian hipotesis pada nilai pretest dan postest hasil belajar SKI kelas eksperimen pada N = 25 dan df = 24, maka t tabel = 2,06390. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung = 8,981 > 2,06390 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh

nilai probabilitas = *sig* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, H_a diterima, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran video animasi. Dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar SKI.

Hasil uji hipotesis ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ade Rahmah Yanti dengan judul "Efektivitas Media Audio-Visual dalam Pembelajaraan PAI QS. Al-Hujarat Ayat 10 dan 12 Kelas X IPA di SMA Negeri 1 Bukittinggi ". Hasil yang didapatkan yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan dibuktikan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diuji menggunakan independent sample t-test. Uji independent sample t-tes menunjukkan $thitung > ttabel$, yaitu 8,31> 2,39.34.[2]

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, 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

[2] Ade Rahmah Yanti, "Efektivitas Media Audio-Visual Dalam Pembelajaraan PAI QS. Al-Hujarat Ayat 10 Dan 12 Kelas X IPA Di SMA Negeri 1 Bukittinggi" (IAIN Bukittinggi, 2018).

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 pelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian masih terdapat berbagai hambatan. Kendala ini tidak disebabkan oleh kesenjangan, melainkan adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Beberapa keterbatasan yang dialami peneliti meliputi:

1. Keterbatasan waktu penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, yakni hanya memiliki waktu sesuai dengan keperluan saja. Meskipun waktu penelitian cukup singkat, peneliti sudah dapat memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

2. Keterbatasan instrumen penelitian

Setiap peneliti memiliki tantangan dalam penyusunan instrumen penelitian. Tingkat keakuratan dan kesesuaian menjadi tantangan yang harus diperhatikan secara teliti.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis data, menunjukka bahwa media pembelajaran video animasi efektif terhadap hasil belajar SKI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Semarang. Hal tersebut didasarkan uji t-test, perolehan nilai t hitung = 9,029 > 2,06390 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai probabilitas = *sig* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, H_a diterima pada pretest dan postest kelas kontrol. Sedangkan pada pretest dan postest kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung = 8,981 > 2,06390 dan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai probabilitas = *sig* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, H_a diterima, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar SKI siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pemanfaatan media pembelajaran video animasi.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berperan penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga guru dapat menyesuaikan media pembelajaran pada materi yang akan diajarkan,

sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik dan terjadi interaksi yang efektif di dalam kelas.

2. Kepada peneliti lain dan pemerhati pendidikan, berdasarkan hasil temuan pada penelitian apabila kurang spesifik menjawab hipotesis, maka kiranya ada peneltian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini yang menelusuri media pembelajaran lain yang efektif terhadap hasil belajar siswa.

C. Kata Penutup

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan serta kelemahan karena terbatasnya pengetahuan serta minimnya referensi yang peneliti gunakan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran peneliti harapkan demi kesempurnaan skkripsi ini.

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT karena berkat bimbingan dan petunjuk-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca. *Aamiin Ya Robbal Aalamiin.*

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), 249.

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

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

Ahmad Rival, Media Pembelajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h. 4.

Amir Sahaka. Titi Meldawati & Nura tahirah Umajjah Annisa, Fatmawati, Hikmawati, Rismayanti, Muh Aras, "Penerapan Media Audio Visual (Vidio Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I Dan II SD IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka," Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah 1, no. 2 (2018): 96–122, https://doi.org/10.5281/zenodo.1419726., 106.

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

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

Arif S. Sadiman, Media Pendidikan (jakarta: PT. Raja Grafindo, 1986), Cet. I, h. 7.

Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003).

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)., 37-52.

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)., 37-52.

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

Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009. h. 2.

Batubara, Media Pembelajaran Efektif. 163.

Daryanto, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tuuan Pembelajaran., 105.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi Ke-4 (Cet. VII; Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 352.

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. 31Batubara, Media Pembelajaran Efektif. 163.

Dina Indriana. Ragam alat bantu media pengajaran. (Yogyakarta. Diva Pres. 2011), h. 15

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

Gagne, R.M. & Briggs, L.J., Principles of Instructional Design, 2nd Ed (New York: Holt, Rinehart, and Winston, 1979).

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

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.

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).

Kementerian Agama RI, Al-Qur‟an Al-Karim dan Terjemahnya (Surabaya, 2014), h. 597.

Kementrian Agama RI, Al-Qur‟an dan Tafsirnya jilid x, (Jakarta: Percetakan Ikrar Mandiri abadi, 2010), hlm. 25.

Kemp. J.E. & Dayton, D.K., Planning and Producing Instructional Media, 5th Ed, New York: Harper& Row, 1985).

Kustandi Cecep & Darmawan Danddy, Pengembangan Media Pembelajaran, (Kancana: Devisi Prenadamedia Group, 2020), 3-4.

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

Leslie J. Briggs, Instructional Design, Educational Technology (Publications Inc. New Jersey: Englewood Cliffs, 1977), h. 87.

Moh. Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, 2011, hlm 4.

Moh. Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional, 2011, hlm 4.

Muhammad Fathurrohman, Belajar Dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi Dan Teori Pembelajaran (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2017)., 4.

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

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

Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018 hlm. 9-19

Putu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018 hlm. 83

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

Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". Jurnal Edukasi Vol 1 Tahun 2018 Hlm 19-23

Siti Julaeha, "ProblematikaKurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter." Jurnal Penelitian Pendidikan Islam 7, no. 2 (2019): 157.

Smaldino, et al., eds., Instructional Technology and Media for Learning, 10th ed (Boston: Pearson, Buku Asli Diterbitkan Tahun, 2012).

Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media," Prosiding TEP & PDs Tema: 1 No (2017): 96–102.

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

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

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2017.

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

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

Suyono Hariyanto, Belajar Dan Pembelajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).,9.

Syaffrudin, Pengantar Pendidikan Islam (Depok: Rajawali Pers, 2020). ,115.

Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2011. h. 148.

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

Tutik Rachmawati dan Daryanto. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik Yogyakarta Gava Media, 2015), cet. 1. h. 95

Wayan Sukanta, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". Jurnal Swarnabhumi Vol 2 No 1 Februari 2017

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

Wina Sanjaya, Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, Jakarta Kencana, 2008), cet. 3, h. 23

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Riset

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: http://fitk.walisongo.ac.id

Nomor : 0723/Un.10.3/K/DA.04.10/2/2025 Semarang, 07 Februari 2025
Lamp : -
Hal : Izin Riset/Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi **tugas akhir skripsi** mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Luluk Ridotuljanna
NIM : 2003016083
Semester : 10
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar SKI Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang

Dosen Pembimbing: D.r Nur Asiyah, M.SI

untuk melakukan riset/penelitian di Miftahul Akhlaqiyah yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 10 Febuari 2025 sampai dengan tanggal 28 febuari 2025

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

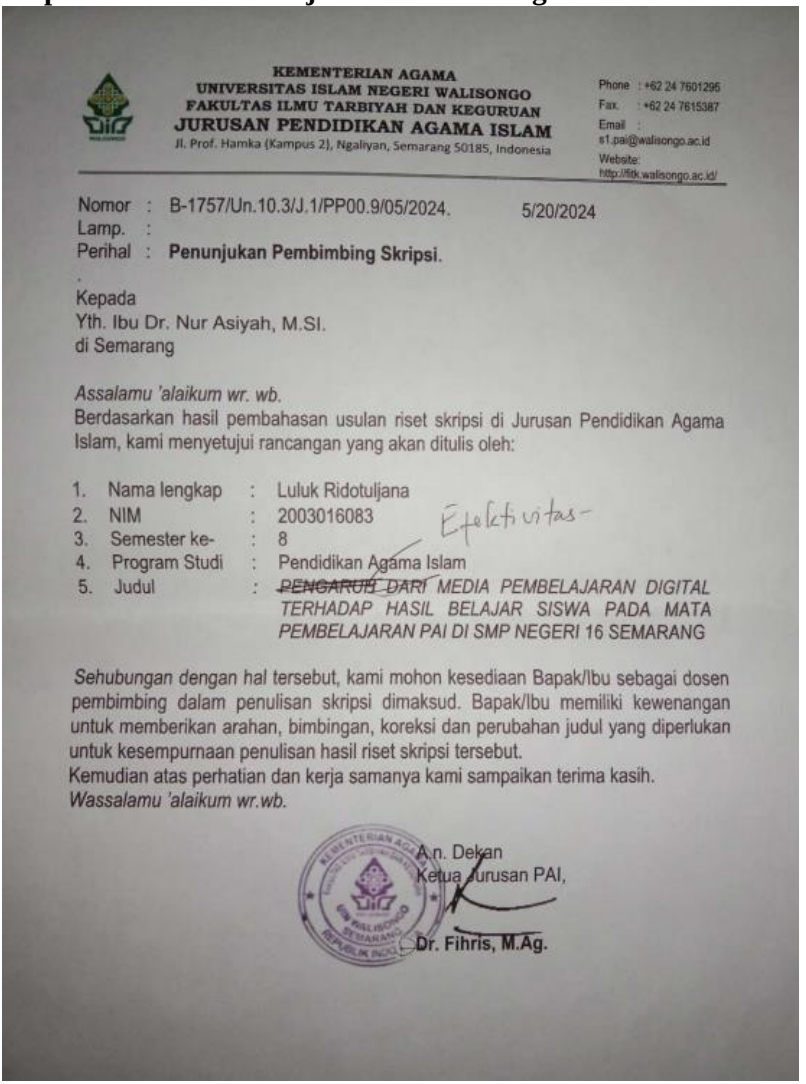
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 2. Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax. : +62 24 7615387
Email : s1.pai@walisongo.ac.id
Website: http://fitk.walisongo.ac.id/

Nomor : B-1757/Un.10.3/J.1/PP00.9/05/2024. 5/20/2024
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada
Yth. Ibu Dr. Nur Asiyah, M.SI.
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.
Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Luluk Ridotuljana
2. NIM : 2003016083
3. Semester ke- : 8
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : ~~*PENGARUH DARI*~~ *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 16 SEMARANG*

Efektivitas -

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.
Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum wr.wb.

A.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 3. Rencana pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

RENCANANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN MATA PEBELAJARAN SKI

Sekolah : MI Miftahul Ahklaqiyah Ngaliyan Semarang
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : 5/Ganjil
Tema : umar bin khatab
Alokasi waktu : 1x25 menit

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

1. Peserta didik menerima, menjalankan dan menhargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Peserta didik menunjukkan perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Peserta didik memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahklak mulia

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

4.3 Menceritakan kepribadian umar bin khattab dan perjuanganya dalam dakwah islam

C. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

4.3.1 menjelaskan kepribadian umar bin khattab
4.3.1 menyebutkan perjuangan dalam berdakwah umar bin khattab

D. ELEMEN CAPAIAN

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

1. dengan mendengar dan melihat video animasi yang telah di tayangkan oleh guru, peserta didik dapat menceritakan kembali kepribadian umar bin khattab dengan benar.
2. dengan mendengar dan melihat video animasi yang telah di tayangkan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan macam macam kepribadian umar bin khattab dengan benar.
3. dengan melihat video animasi yang telah di tayangkan oleh guru, video perjuangan dalam berdakwah umar bin khattab, peserta didik dapat menyebutkan perjuangan dalam berdakwah umar bin khattab dengan benar.

E. MATERI

Kepribadian Umar Bin Khattab

Pada masa jahiliyyah Umar Bin Khattab dikenal sebagai seorang saudagar. Dia mahir berdagang hingga ke luar Jazirah Arab. Umar termasuk orang yang dihormati dan disegani di kalangan kaum Quraisy. Ia seorang yang pemberani, tegas, suka berbicara apa adanya, berkemauan kuat dan sedikit keras. Dia tidak pernah takut berhadapan dengan siapa pun. Keberaniannya itu banyak membantu Rasulullah saw. dalam menyiarkan agama Islam.

Setiap ada orang yang berusaha menyakiti beliau, maka Umar selalu membelanya. Ibnu Mas'ud mengatakan, “Islamnya Umar adalah suatu kemenangan. Hijrahnya adalah suatu pertolongan. Pemerintahannya merupakan rahmat. Mulanya kita tidak dapat mengerjakan shalat karena takut dengan orang Quraisy. Akan tetapi, sesudah Umar masuk Islam, maka dia melawan kaum Quraisy sehingga mereka membiarkan kita mengerjakan shalat.”

Pada saat Nabi saw. dan para sahabat yang lain melakukan hijrah dari Kota Makkah ke Yatsrib dengan cara sembunyi–sembunyi, Umar melakukannya dengan terang–terangan. Bahkan, ia menantang orang Quraisy yang berani menghalangi hijrahnya. Saat itu Umar berkata, “Wahai wajah yang tidak bersinar (maksudnya orang siapa yang ingin ibu kehilangan anaknya, atau anaknya menjadi yatim, atau istrinya jadi janda maka hadapilah aku di balik lembah itu.” Namun, tidak seorang pun Quraisy yang

berani menghadangnya. Mereka takut berhadapan dengan Umar yang dikenal gagah perkasa.

Perjuangan khalifah Umar Bin Khattab dalam berdakwah

Diantara usaha–usaha penting yang dilakukan oleh Umar selama menjadi khalifah adalah sebagai berikut

1. Mendirikan lembaga–lembaga yang mengatur bidang sosial dan Hukum
2. Mendirikan Baitul Mal
3. Menetapkan Tahun Hijriyah
4. Membuat mata uang
5. Membangun angkatan perang
6. Mengatur gaji pegawai dan tentara
7. Memberantas kebatilan dengan berani dan bijaksana
8. Memperluas wilayah kekuasaan Islam

F. PENDEKATAN, STRATEGI, METODE

Pendekatan : Saintifik
Metode : Discovery Learning

G. MEDIA / ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : LCD proyektor, papan tulis dan Video animasi
Sumber : Buku PAI dan budi pekerti SD kelas V, Internet, Youtube.

H. KEGIATAN BM/LANGKAH LANGKAH KBM/SKENARIO PEMBELAJARAN

NO	**Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa**	Alokasi waktu
1	Pendahuluan/Kegiatan Awal A. Orientasi : ✓ Guru mengucapkan salam, meminta siswa berdo'a sebelum pembelajaran, dan guru mengabsen kehadiran siswa. ✓ Guru memberitahukan materi yang dipelajari hari ini. B. Apersepsi ✓ Guru melakukan tanya jawab bersama	5 menit

	siswa berkaitan dengan materi yang sudah di pelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan di pelajari sekarang. C. Tujuan ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. D. Motivasi Guru mengajak siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran sambil menyanyikan yel yel yang dibuat guru.	
2	Kegiatan inti **Mengamati** 1. peserta didik melihat video animasi dari guru tentang kepribadian umar bin khattab 2. peserta didik melihat di layar proyektor tentang bagaimana macam kepribadian yang dimiliki umar bin khattab 3. peserta didik melihat gambar perjuangan dakwah umar bin khattab **Menanya** 1. Guru memotivasi Peserta untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan kepribadian umar bin khattab yang terdapat dalam cerita yang belum dapat peserta didik pahami 2. guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai perjuangan dakwah uma bin khattab yang belum peserta didik pahami. 3. Guru memberikan penjelasan terhadap pertanyaan peserta didik,tanggapan pertanyaan dari peserta didik tentang kepribadian serta perjuangan dakwah umar bin khattab.	20 menit

	Eksplorasi/ Eksperimen Peserta didik diminta maju kedepan untuk menjelaskan kembali kepribadian serta perjuangan dakwah umar bin khattab **Menalar** a. peserta didik diminta membuat rangkman mengenai kepribadian serta perjuangan dakwah umar bin khatab **Mengkomunikasikan** a. Selanjutnya peserta didik menyampaikan pendapatnya terhadap hasil rangkuman yang dibuatnya ke depan	
3	**Penutup** a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pelajaran sambil menunntun siswa untuk melengkapi catatannya. b. Guru Melakukan evalusi /Pos Tes untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran/ketecapaian Tujuan Pembelajaran. c. Refleksi /Umpan Balik terhadap hasil Pos tes d. Guru memberikan tugas pekerjaan rumah yang berkaitan dengan materi yag belum tuntas dipahami peserta didik, atau guru memberikan tugas pekerjaan rumah yang sifatnya untuk memperkuat pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipahami. (sebagai Tindak lanjut hasil Post Test) e. Guru menyampaiakan Informasi untuk Kegiatan Selanjutnya/pertemuan berikutnya. f. Guru memberikan motivasi Akhir pada	5

	peserta didik berkitan dengan penguatan terhadap manfaat apa isi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. g. Guru menutup pelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan menakhirinya dengan Salam	

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

a. Penilaian hasil
   1. Teknik : Tes
   2. Bentuk : Essay/Uraian
   3. Jenis : Test

Teknik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk Instrument	Waktu
1.	Sikap (Afektif)	Observasi	Lembar	Saat pembelajaran berlangsung
2.	Pengetahuan (Kongnitif)	Tertulis	Pilihan ganda	Setelah pembelajaran usai
3.	Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)	Praktik	Sambung Kalimat Dengan Guru Memulai Klimat Tentang Umar Bin Khattab	Sebelum Pembelajaran Dimulai

Lampiran 4. Rencana pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

RENCANANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : MI Miftahul Ahklaqiyah Ngaliyan Semarang
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : 5/Ganjil
Tema : kepribadian umar bin khatab
Alokasi waktu : 1x25 menit

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

1. Peserta didik menerima, menjalankan dan menhargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Peserta didik menunjukkan perilaku jujur, disiplin,tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Peserta didik memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain.
4. Peserta didik menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya karya estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahklak mulia

B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

4.3. menceritakan kepribadian umar bin khattab dan perjuanganya dalam dakwah islam

C. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

4.3.1 menjelaskan kepribadian umar bin khattab
4.3.1 menyebutkan perjuangan dalam berdakwah umar bin khattab

D. ELEMEN CAPAIAN

1. Dengan mendengar penjelasan guru, peserta didik dapat menceritakan kembali kepribadian umar bin khattab dengan benar.

2. Dengan mendengar penjelasan guru, peserta didik dapat menyebutkan macam macam kepribadian umar bin khattab dengan benar.
3. Dengan melihat gambar perjuangan dalam berdakwah umar bin khattab, peserta didik dapat menyebutkan perjuangan dalam berdakwah umar bin khattab dengan benar.

E. MATERI

Kepribadian Umar Bin Khattab

Pada masa jahiliyyah Umar Bin Khattab dikenal sebagai seorang saudagar. Dia mahir berdagang hingga ke luar Jazirah Arab. Umar termasuk orang yang dihormati dan disegani di kalangan kaum Quraisy. Ia seorang yang pemberani, tegas, suka berbicara apa adanya, berkemauan kuat dan sedikit keras. Dia tidak pernah takut berhadapan dengan siapa pun. Keberaniannya itu banyak membantu Rasulullah saw. dalam menyiarkan agama Islam.

Setiap ada orang yang berusaha menyakiti beliau, maka Umar selalu membelanya. Ibnu Mas'ud mengatakan, "Islamnya Umar adalah suatu kemenangan. Hijrahnya adalah suatu pertolongan. Pemerintahannya merupakan rahmat. Mulanya kita tidak dapat mengerjakan shalat karena takut dengan orang Quraisy. Akan tetapi, sesudah Umar masuk Islam, maka dia melawan kaum Quraisy sehingga mereka membiarkan kita mengerjakan shalat."

Pada saat Nabi saw. dan para sahabat yang lain melakukan hijrah dari Kota Makkah ke Yatsrib dengan cara sembunyi–sembunyi, Umar melakukannya dengan terang–terangan. Bahkan, ia menantang orang Quraisy yang berani menghalangi hijrahnya. Saat itu Umar berkata, "Wahai wajah yang tidak bersinar (maksudnya orang siapa yang ingin ibu kehilangan anaknya, atau anaknya menjadi yatim, atau istrinya jadi janda maka hadapilah aku di balik lembah itu." Namun, tidak seorang pun Quraisy yang berani menghadangnya. Mereka takut berhadapan dengan Umar yang dikenal gagah perkasa.

Perjuangan khalifah Umar Bin Khattab dalam berdakwah

Diantara usaha–usaha penting yang dilakukan oleh Umar selama menjadi khalifaH adalah sebagai berikut

1. Mendirikan lembaga–lembaga yang mengatur bidang sosial dan Hukum
2. Mendirikan Baitul Mal
3. Menetapkan Tahun Hijriyah
4. Membuat mata uang
5. Membangun angkatan perang
6. Mengatur gaji pegawai dan tentara
7. Memberantas kebatilan dengan berani dan bijaksana
8. Memperluas wilayah kekuasaan Islam

F. PENDEKATAN, STRATEGI, METODE

Pendekatan : saintifik
Metode : tanya jawab, ceramah

G. MEDIA / ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : buku pelajaran, papan tulis
Sumber : buku sejarah kebudayaan islam

H. KEGIATAN BM/LANGKAH LANGKAH KBM/SKENARIO PEMBELAJARAN

NO	**Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa**	Alokasi waktu
1	Pendahuluan/Kegiatan Awal E. Orientasi : ✓ Guru mengucapkan salam, meminta siswa berdo'a sebelum pembelajaran, dan guru mengabsen kehadiran siswa. ✓ guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu dimana kambing saya dengan liriknya diubah oleh guru ✓ Guru memberitahukan materi yang dipelajari hari ini. F. Apersepsi dan Pre Tes ✓ Guru melakukan tanya jawab bersama siswa berkaitan dengan materi yang sudah di pelajari sebelumnya.	5 menit

	G. Tujuan ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. H. Motivasi Guru mengajak siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran sambil menyanyikan yel yel yang dibuat guru.	
2	Kegiatan inti **Mengamati** **1.** peserta didik mendengarkan cerita dari guru tentang kepribadian umar bin khattab **2.** peserta didik melihat di slide power poin tentang maam macam kepribadian yang dimiliki umar bin khattab 3. peserta didik melihat gambar perjuangan dakwah umar bin khattab **Menanya** 1. Guru memotivasi Peserta untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan kepribadian umar bin khattab yang terdapat dalam cerita yang belum dapat peserta didik pahami 2. guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai perjuangan dakwah uma bin khattab yang belum peserta didik pahami. 3. Guru memberikan penjelasan terhadap pertanyaan peserta didik,tanggapan pertanyaan dari peserta didik tentang kepribadian serta perjuangan dakwah umar bin	20 menit

	khattab. **Eksplorasi/ Eksperimen** Peserta didik diminta maju kedepan untuk menjelaskan kembali kepribadian serta perjuangan dakwah umar bin khattab **Menalar** a. peserta didik diminta membuat rangkman mengenai kepribadian serta perjuangan dakwah umar bn khatab **Mengkomunikasikan** b. Selanjutnya peserta didik menyampaikan pendapatnya terhadap hasil rangkuman yang dibuatnya ke depan	
3	**Penutup** c. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pelajaran sambil menunntun siswa untuk melengkapi catatannya. d. Guru Melakukan evalusi /Pos Tes untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran/ketecapaian Tujuan Pembelajaran. e. Refleksi /Umpan Balik terhadap hasil Pos tes f. Guru memberikan tugas pekerjaan rumah yang berkaitan dengan materi yag belum tuntas dipahami peserta didik, atau guru memberikan tugas pekerjaan rumah yang sifatnya untuk memperkuat pemahaman peserta didik pada materi yang telah dipahami. (sebagai Tindak lanjut hasil Post Test) g. Guru menyampaiakan Informasi	5

	untuk Kegiatan Selanjutnya/pertemuan berikutnya. h. Guru memberikan motivasi Akhir pada peserta didik berkitan dengan penguatan terhadap manfaat apa isi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. i. Guru menutup pelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan menakhirinya dengan Salam	

I. Penilaian

a. Penilaian hasil
   1. Teknik : Tes
   2. Bentuk : Essay/Uraian
   3. Jenis : Test

   Teknik Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk Instrument	Waktu
1.	Sikap (Afektif)	Observasi	Lembar	Saat pembelajaran berlangsung
2.	Pengetahuan (Kongnitif)	Tertulis	Pilihan ganda	Setelah pembelajaran usai
3.	Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)	Praktik	Sambung Kalimat Dengan Guru Memulai Klimat Tentang Umar Bin Khattab	Sebelum Pembelajaran Dimulai

Lampiran 5. Instrumen Tes

INSTRUMEN TES MATA PELAJARAN SKI KELAS V MATERI UMAR BIN KHATTAB Berilah tanda (x) pada jawaban a, b, c atau yang paling benar!

1. Siapa nama lengkap Umar bin Khattab?
a. Umar bin Abdul Aziz
b. Umar bin Al-Khattab bin Nufail
c. Umar bin Affan
d. Umar bin Abi Thalib
2. Umar bin Khattab berasal dari suku...
a. Quraisy
b. Bani Hasyim
c. Bani Umayyah
d. Bani Makhzum
3. Apa julukan yang diberikan kepada Umar bin Khattab?
a. Al-Faruq
b. As-Siddiq
c. Al-Amin
d. Dzun Nurain
4. Umar bin Khattab masuk Islam pada tahun keberapa setelah kenabian Muhammad SAW?
a. Tahun ke-5
b. Tahun ke-6
c. Tahun ke-7
d. Tahun ke-8
5. Siapa yang mengajak Umar bin Khattab masuk Islam?
a. Abu Bakar Ash-Shiddiq
b. Ali bin Abi Thalib
c. Khadijah binti Khuwailid
d. Nabi Muhammad SAW
6. Umar bin Khattab menjadi khalifah setelah wafatnya...
a. Abu Bakar Ash-Shiddiq
b. Ali bin Abi Thalib
c. Utsman bin Affan
d. Muawiyah bin Abu Sufyan

7. Berapa lama Umar bin Khattab memerintah sebagai khalifah?
a. 8 tahun
b. 10 tahun
c. 12 tahun
d. 15 tahun
8. Salah satu kebijakan Umar bin Khattab yang terkenal adalah...
a. Membangun Masjid Nabawi
b. Membentuk sistem administrasi pemerintahan
c. Menetapkan kalender Hijriyah
d. Membangun Baitul Mal
9. Umar bin Khattab dikenal sebagai khalifah yang sangat adil. Apa bukti keadilannya?
a. Membagi harta secara merata
b. Menghukum keluarganya sendiri jika bersalah
c. Membangun banyak masjid
d. Menyebarkan Islam ke seluruh dunia
10. Apa nama lembaga keuangan negara yang dibentuk oleh Umar bin Khattab?
a. Baitul Mal
b. Diwan
c. Hisbah
d. Qadhi
11. Umar bin Khattab wafat karena dibunuh oleh...
a. Abu Lu'luah
b. Abdullah bin Saba'
c. Musailamah Al-Kadzab
d. Abu Sufyan
12. Pada masa pemerintahan Umar bin Khattab, wilayah Islam meluas hingga ke...
a. Persia, Mesir, dan Suriah
b. India, Cina, dan Eropa
c. Afrika Selatan dan Amerika
d. Asia Tenggara dan Australia
13. Apa yang dilakukan Umar bin Khattab untuk memastikan kesejahteraan rakyatnya?
a. Membangun istana megah

b. Membentuk Baitul Mal dan mendistribusikan harta secara merata
c. Menyebarkan agama dengan paksa
d. Menghapuskan zakat
14. Umar bin Khattab dikenal sebagai khalifah yang sangat sederhana. Apa bukti kesederhanaannya?
a. Tidur di atas kasur mewah
b. Memakai pakaian yang bertambal
c. Tinggal di istana megah
d. Memiliki banyak pelayan
15. Siapa yang menggantikan Umar bin Khattab sebagai khalifah?
a. Ali bin Abi Thalib
b. Utsman bin Affan
c. Muawiyah bin Abu Sufyan
d. Abu Bakar Ash-Shiddiq
16. Apa yang dilakukan Umar bin Khattab untuk memajukan pendidikan?
a. Membangun perpustakaan
b. Mendirikan sekolah-sekolah
c. Menulis buku-buku
d. Mengundang guru dari luar negeri
17. Umar bin Khattab dikenal sebagai khalifah yang sangat tegas. Apa bukti ketegasannya?
a. Menghukum siapa saja yang melanggar aturan
b. Membiarkan pelanggaran hukum
c. Memberikan hukuman ringan kepada pelaku kejahatan
d. Tidak peduli dengan keadilan
18. Apa yang dilakukan Umar bin Khattab untuk memastikan keamanan wilayah Islam?
a. Membentuk pasukan khusus
b. Membangun benteng-benteng
c. Menjalin hubungan diplomatik dengan negara lain
d. Membuat perjanjian damai
19. Nama lengkap Umar bin Khattab adalah . . . .
a. Umar bin Hasyim
b. Umar bin Talib
c. Umar bin Abdul Uzza

d. Umar bin Auf
20. Sifat buruk Umar sebelum masuk Islam adalah . . . .
a. memusuhi Islam
b. membantu Islam
c. melindungi sahabat
d. menolong muslim
21. Sifat-sifat Umar bin Khattab adalah sebagai berikut, kecuali . . . .
a. pemberani
b. pemfitnah
c. cerdas
d. tegas
22. Umar wafat pada saat. . . .
a. perang
b. salat
c. musyawarah
d. berpidato
23. Selain bergelar al-Faruq, Umar bin Khattab juga bergelar ...
a. Macan tandus
b. Pedang tajam
c. Singa padang pasir
d. Pahlawan islam
24. Umar bin Khattab adalah Khalifah ke ...
a. 1
b. 2
c. 3
d. 4
25. Siapa sahabat yang mengusulkan pembukuan Al-Qur'an menjadi satu mushaf?
a. Umar bin Khattab
b. Zaid bin Tsabit
c. Abu Ubaidah bin Jarrah
d. Ali bin Abi Thalib
26. Umar bin khattab pernah Berniat..... Nabi muhammad sebelum masuk islam
a. Memeluk
b. Memfitnah

c. Membunuh
d. Menolong
27. Umar bin khattab slalu menjuarai lomba olahraga
a. Panah
b. Berkuda
c. Renang
d. Gulat
28. Al-Faruq gelar yang diberikan Nabi Muhammad saw kepada Umar bin Khattab yang artinya ....
a. pembeda
b. penyampai
c. dapat dipercaya
d. amanah
29. Surah yang membuat Umar bin Khattab merasa damai dan tenang adalah surah ....
a. saba'
b. Al-Mulk
c. Ar-Ra'ad
d. Taha
30. Umar bin Khattab wafat pada usia ... tahun
a. 60
b. 61
c. 62
d. 63

KUNCI JAWABAN :

1. b	11. A	21. b
2. a	12. A	22. b
3. a	13. B	23. c
4. b	14. B	24. b
5. d	15. B	25. a
6. a	16. B	26. c
7. b	17. A	27. d
8. b	18. B	28. a
9. b	19. C	29. d
10. a	20. A	30. d

Lampiran 6. Data Uji Coba Instrumen

KODE	Butir Soal																													TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
R1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	22
R2	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	10
R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
R4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	22
R6	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15
R7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	9
R8	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
R9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27
R10	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	14
R11	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4
R12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27
R13	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	9
R14	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	14
R15	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22
R16	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	20
R17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	24
R18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	21
R19	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	11
R20	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	20
R21	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
R22	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23
R23	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	23
R24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	24
R25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
R26	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24

Lampiran 7. Data Pretest dan Postest Kelas Kontrol

No.	Nama	PRETEST	POSTEST
1	ANGGITA MIKAYLANNISA A	19	20
2	ANINDITA KHAIRINNISWA	17	19
3	AULIA IZZATINNISA	17	18
4	AQILAH NAJWA ELLIANA	15	19
5	CHIKO ALFARO PUTRA	15	17
6	CORA MAURILLA FAUSTINA	15	17
7	DHAFA AL FAHRI PRATAMA	13	15
8	FEBE AINUN MAHYA	12	12
9	FELIX ANNANDA FIRDAUS	15	16
10	HAIDAR ABBAD	15	19
11	HASNA BUDI HANIFAH	19	22
12	IKFI SYIFAUN NAFA	20	22
13	KEYLISHA AZ-ZAHWA PUTRI D.	20	23
14	KHANSA VALIQA AZ ZAHRA P. S.	21	24
15	KIRANA RIZQI FATIHAH	21	23
16	MUHAMAT RAFI ANDIKA P.	21	23
17	MUHAMMAD DZAKIYY S.	20	23
18	MUHAMMAD FIRAS YUSUF ALWI	21	22
19	MUHAMMAD HAFIDZ ASSIDQY	20	22
20	MUSADDAD	14	15
21	ROBEETH ZEIN AULIYA	14	19
22	SATRIA ADITYA PRATAMA	15	17
23	VANESA ADILA	9	10
24	ZAHIDA QOLBI NADHIFA	18	20
25	ZHAFRAN FALAH AKBAR	18	19

Lampiran 8. Data Pretest dan Postest Kelas Eksperimen

No	Nama	PRETEST	POSTEST
1	Alisha Layla Rifnaya	20	24
2	Aqil Rakkan Prasetyo	18	20
3	Aqila Syeilma Putri S.	18	21
4	Arabella Jasmin Fazila	15	16
5	Arika Fatina	16	17
6	Azim Rasi Syiraf Kurniadi	13	14
7	Brian Muhammad Hakim	17	20
8	Danendra Kenzho Apta I.	19	24
9	Dwi Cahyo Muzaki	22	24
10	Fatimah Zahra Syamsiyah	17	19
11	Fatimatuz Zahro	20	23
12	Kenzie Andriya Habibie	16	19
13	M Angga Raflli Novaryan	17	19
14	M Hanif Arifin	20	23
15	Nadhifah Anindya	15	20
16	Nayla Nur Fathssidqiyyah	14	16
17	Rafa Faiz Musthofa	14	15
18	Shafiyya Qatrunnada QA.	23	24
19	Sofiana Talita	18	19
20	Talitha Hafuzha Hanania	22	24
21	Tsaqeeva Qaima El-Haqque	16	17
22	Ufaira Nur Afifa	16	19
23	Yaqdhan Rakha Assaid	21	22
24	Zakata Aqroba Ruhma	17	18
25	Zulfikar Samudra	22	24

Lampiran 9. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen

A. Uji Validitas

Inter-Item Correlation Matrix

	SOAL_1	SOAL_2	SOAL_3	SOAL_4	SOAL_5	SOAL_6	SOAL_7	SOAL_8	SOAL_9	SOAL_10	SOAL_11	SOAL_12	SOAL_13	SOAL_14	SOAL_15	SOAL_16	SOAL_17	SOAL_18	SOAL_19	SOAL_20	SOAL_21	SOAL_22	SOAL_23	SOAL_24	SOAL_25	SOAL_26	SOAL_27	SOAL_28	SOAL_29	SOAL_30
SOAL_1	1	0,309	0,395	0,507	0,388	0,456	0,187	0,214	0,562	0,378	0,324	0,256	0,388	0,256	0,116	0,238	0,309	0,395	0,141	0,388	0,144	-0,225	0,214	0,562	0,238	0,256	0,256	0,388	0,256	0,116
SOAL_2	0,309	1,000	0,213	0,365	0,434	0,389	0,081	0,260	0,434	0,158	0,548	0,488	0,087	0,158	0,333	0,000	1,000	0,213	0,000	0,434	0,389	0,000	0,260	0,434	0,154	0,158	0,488	0,434	0,158	0,333
SOAL_3	0,395	0,213	1,000	0,525	0,462	0,149	0,138	0,222	0,222	0,337	0,272	0,062	-0,018	0,101	0,178	0,247	0,213	1,000	0,019	0,462	0,149	0,019	0,222	0,222	0,461	-0,118	0,062	0,222	0,101	0,178
SOAL_4	0,507	0,365	0,525	1,000	0,079	0,469	0,369	0,285	0,285	0,245	0,350	0,196	0,285	0,318	0,228	0,225	0,365	0,525	0,350	0,079	0,284	-0,083	0,285	0,285	0,408	0,130	0,196	0,491	0,318	0,228
SOAL_5	0,388	0,434	0,462	0,079	1,000	0,169	0,105	0,218	0,414	-0,055	0,491	0,584	0,023	0,055	0,159	0,134	0,434	0,462	-0,332	1,000	-0,007	-0,127	0,218	0,414	0,134	-0,123	0,584	0,218	0,055	0,159
SOAL_6	0,456	0,389	0,149	0,469	0,169	1,000	0,296	0,169	0,520	0,283	0,284	0,220	0,344	0,037	0,065	-0,144	0,389	0,149	0,099	0,169	0,685	-0,085	0,169	0,520	0,480	0,197	0,220	0,344	0,037	0,065
SOAL_7	0,187	0,081	0,138	0,369	0,105	0,296	1,000	0,287	0,470	-0,089	0,177	0,055	0,470	0,089	0,391	-0,025	0,081	0,138	0,177	0,105	-0,031	0,369	0,287	0,470	0,137	0,089	0,055	0,287	0,089	0,391
SOAL_8	0,214	0,260	0,222	0,285	0,218	0,169	0,287	1,000	0,414	-0,055	0,285	0,144	0,609	0,055	0,347	-0,214	0,260	0,222	0,285	0,218	-0,007	0,079	1,000	0,414	-0,214	0,233	0,144	0,609	0,055	0,347
SOAL_9	0,562	0,434	0,222	0,285	0,414	0,520	0,470	0,414	1,000	0,123	0,491	0,364	0,414	0,233	0,535	0,134	0,434	0,222	0,079	0,414	0,344	0,079	0,414	1,000	-0,040	0,233	0,364	0,414	0,233	0,535
SOAL_10	0,378	0,158	0,337	0,245	-0,055	0,283	-0,089	-0,055	0,123	1,000	-0,130	-0,216	-0,233	-0,025	-0,158	-0,061	0,158	0,337	0,245	-0,055	0,283	-0,130	-0,055	0,123	0,573	-0,188	-0,216	0,123	-0,025	-0,158
SOAL_11	0,324	0,548	0,272	0,350	0,491	0,284	0,177	0,285	0,491	-0,130	1,000	0,891	0,285	0,130	0,426	0,408	0,548	0,272	0,133	0,491	0,099	-0,083	0,285	0,491	0,042	0,130	0,891	0,285	0,130	0,426
SOAL_12	0,256	0,488	0,062	0,196	0,584	0,220	0,055	0,144	0,364	-0,216	0,891	1,000	0,144	0,015	0,309	0,331	0,488	0,062	-0,036	0,584	0,023	-0,267	0,144	0,364	-0,060	0,015	1,000	0,144	0,015	0,309
SOAL_13	0,388	0,087	-0,018	0,285	0,023	0,344	0,470	0,609	0,414	-0,233	0,285	0,144	1,000	0,233	0,347	-0,040	0,087	-0,018	0,491	0,023	-0,007	0,079	0,609	0,414	-0,040	0,590	0,144	0,414	0,233	0,347
SOAL_14	0,256	0,158	0,101	0,318	0,055	0,037	0,089	0,055	0,233	-0,025	0,130	0,015	0,233	1,000	0,329	0,220	0,158	0,101	0,318	0,055	0,197	0,318	0,055	0,233	0,220	0,350	0,015	0,411	1,000	0,329
SOAL_15	0,116	0,333	0,178	0,228	0,159	0,065	0,391	0,347	0,535	-0,158	0,426	0,309	0,347	0,329	1,000	0,051	0,333	0,178	0,228	0,159	0,065	0,030	0,347	0,535	-0,116	0,329	0,309	0,159	0,329	1,000
SOAL_16	0,238	0,000	0,247	0,225	0,134	-0,144	-0,025	-0,214	0,134	-0,061	0,408	0,331	-0,040	0,220	0,051	1,000	0,000	0,247	0,042	0,134	-0,300	-0,141	-0,214	0,134	0,071	-0,098	0,331	-0,214	0,220	0,051
SOAL_17	0,309	1,000	0,213	0,365	0,434	0,389	0,081	0,260	0,434	0,158	0,548	0,488	0,087	0,158	0,333	0,000	1,000	0,213	0,000	0,434	0,389	0,000	0,260	0,434	0,154	0,158	0,488	0,434	0,158	0,333
SOAL_18	0,395	0,213	1,000	0,525	0,462	0,149	0,138	0,222	0,222	0,337	0,272	0,062	-0,018	0,101	0,178	0,247	0,213	1,000	0,019	0,462	0,149	0,019	0,222	0,222	0,461	-0,118	0,062	0,222	0,101	0,178
SOAL_19	0,141	0,000	0,019	0,350	-0,332	0,099	0,177	0,285	0,079	0,245	0,133	-0,036	0,491	0,318	0,228	0,042	0,000	0,019	1,000	-0,332	0,099	0,133	0,285	0,079	0,225	0,130	-0,036	0,491	0,318	0,228
SOAL_20	0,388	0,434	0,462	0,079	1,000	0,169	0,105	0,218	0,414	-0,055	0,491	0,584	0,023	0,055	0,159	0,134	0,434	0,462	-0,332	1,000	-0,007	-0,127	0,218	0,414	0,134	-0,123	0,584	0,218	0,055	0,159
SOAL_21	0,144	0,389	0,149	0,284	-0,007	0,685	-0,031	-0,007	0,344	0,283	0,099	0,023	-0,007	0,197	0,065	-0,300	0,389	0,149	0,099	-0,007	1,000	0,284	-0,007	0,344	0,324	0,197	0,023	0,344	0,197	0,065
SOAL_22	-0,225	0,000	0,019	-0,083	-0,127	-0,085	0,369	0,079	0,079	-0,130	-0,083	-0,267	0,079	0,318	0,030	-0,141	0,000	0,019	0,133	-0,127	0,284	1,000	0,079	0,079	0,042	0,130	-0,267	0,285	0,318	0,030
SOAL_23	0,214	0,260	0,222	0,285	0,218	0,169	0,287	1,000	0,414	-0,055	0,285	0,144	0,609	0,055	0,347	-0,214	0,260	0,222	0,285	0,218	-0,007	0,079	1,000	0,414	-0,214	0,233	0,144	0,609	0,055	0,347
SOAL_24	0,562	0,434	0,222	0,285	0,414	0,520	0,470	0,414	1,000	0,123	0,491	0,364	0,414	0,233	0,535	0,134	0,434	0,222	0,079	0,414	0,344	0,079	0,414	1,000	-0,040	0,233	0,364	0,414	0,233	0,535
SOAL_25	0,238	0,154	0,461	0,408	0,134	0,480	0,137	-0,214	-0,040	0,573	0,042	-0,060	-0,040	0,220	-0,116	0,071	0,154	0,461	0,225	0,134	0,324	0,042	-0,214	-0,040	1,000	-0,098	-0,060	0,134	0,220	-0,116
SOAL_26	0,256	0,158	-0,118	0,130	-0,123	0,197	0,089	0,233	0,233	-0,188	0,130	0,015	0,590	0,350	0,329	-0,098	0,158	-0,118	0,130	-0,123	0,197	0,130	0,233	0,233	-0,098	1,000	0,015	0,055	0,350	0,329
SOAL_27	0,256	0,488	0,062	0,196	0,584	0,220	0,055	0,144	0,364	-0,216	0,891	1,000	0,144	0,015	0,309	0,331	0,488	0,062	-0,036	0,584	0,023	-0,267	0,144	0,364	-0,060	0,015	1,000	0,144	0,015	0,309
SOAL_28	0,388	0,434	0,222	0,491	0,218	0,344	0,287	0,609	0,414	0,123	0,285	0,144	0,414	0,411	0,159	-0,214	0,434	0,222	0,491	0,218	0,344	0,285	0,609	0,414	0,134	0,055	0,144	1,000	0,411	0,159
SOAL_29	0,256	0,158	0,101	0,318	0,055	0,037	0,089	0,055	0,233	-0,025	0,130	0,015	0,233	1,000	0,329	0,220	0,158	0,101	0,318	0,055	0,197	0,318	0,055	0,233	0,220	0,350	0,015	0,411	1,000	0,329
SOAL_30	0,116	0,333	0,178	0,228	0,159	0,065	0,391	0,347	0,535	-0,158	0,426	0,309	0,347	0,329	1,000	0,051	0,333	0,178	0,228	0,159	0,065	0,030	0,347	0,535	-0,116	0,329	0,309	0,159	0,329	1,000
TOTAL	0,634	0,656	0,499	0,641	0,504	0,558	0,443	0,517	0,762	0,178	0,682	0,499	0,517	0,479	0,570	0,179	0,656	0,499	0,329	0,504	0,396	0,126	0,517	0,762	0,316	0,327	0,499	0,646	0,479	0,570

B. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.910	.911	24

C. Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		SOAL_1	SOAL_2	SOAL_3	SOAL_4	SOAL_5	SOAL_6	SOAL_7	SOAL_8	SOAL_9	SOAL_11	SOAL_12	SOAL_13	SOAL_14	SOAL_15	SOAL_17	SOAL_18	SOAL_20	SOAL_21	SOAL_23	SOAL_24	SOAL_27	SOAL_28	SOAL_29	SOAL_30
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0,462	0,500	0,846	0,769	0,731	0,423	0,654	0,731	0,731	0,769	0,808	0,731	0,615	0,692	0,500	0,846	0,731	0,423	0,731	0,731	0,808	0,731	0,615	0,690

D. Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL_1	15.81	35.762	.557	.	.905
SOAL_2	15.77	35.305	.634	.	.903
SOAL_3	15.42	37.374	.421	.	.908
SOAL_4	15.50	36.340	.556	.	.905
SOAL_5	15.54	36.338	.525	.	.906
SOAL_6	15.85	36.215	.484	.	.907
SOAL_7	15.62	36.966	.373	.	.909

SOAL_8	15.54	36.418	.509	.	.906
SOAL_9	15.54	35.138	.757	.	.901
SOAL_11	15.50	35.780	.669	.	.903
SOAL_12	15.46	36.738	.514	.	.906
SOAL_13	15.54	36.738	.449	.	.907
SOAL_14	15.65	37.035	.352	.	.910
SOAL_15	15.58	36.094	.546	.	.905
SOAL_17	15.77	35.305	.634	.	.903
SOAL_18	15.42	37.374	.421	.	.908
SOAL_20	15.54	36.338	.525	.	.906
SOAL_21	15.85	37.335	.295	.	.911
SOAL_23	15.54	36.418	.509	.	.906
SOAL_24	15.54	35.138	.757	.	.901
SOAL_27	15.46	36.738	.514	.	.906
SOAL_28	15.54	35.938	.601	.	.904
SOAL_29	15.65	37.035	.352	.	.910
SOAL_30	15.58	36.094	.546	.	.905

Lampiran 10. Hasil Uji Prasyarat

UJI NORMALITAS PRETEST KELAS ESKPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Tests of Normality

	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	KONTR	.165	25	.076	.922	25	.056
	EKSP	.138	25	.200*	.957	25	.355

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

UJI NORMALITAS POSTEST KELAS ESKPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Tests of Normality

	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	KONTR	.155	25	.126	.930	25	.088
	EKSP	.146	25	.179	.919	25	.049

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HOMOGENITAS PRETEST KELAS ESKPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	1.006	1	48	.321
	Based on Median	.963	1	48	.331
	Based on Median and with adjusted df	.963	1	47.746	.331
	Based on trimmed mean	1.007	1	48	.321

UJI HOMOGENITAS POSTEST KELAS ESKPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.078	1	48	.781
	Based on Median	.081	1	48	.778
	Based on Median and with adjusted df	.081	1	44.843	.778
	Based on trimmed mean	.085	1	48	.771

Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis

UJI HIPOTESIS NILAI PRETEST DAN POSTEST KELAS KONTROL

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_KONTROL - POST_KONTROL	-2.080	1.152	.230	-2.555	-1.605	-9.029	24	.000

UJI HIPOTESIS NILAI PRETEST DAN POSTEST KELAS EKSPERIMEN

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_EKS - POST_EKS	-2.200	1.225	.245	-2.705	-1.694	-8.981	24	.000

Lampiran 12. Hasil Analisis Deskriptif

ANALISIS DESKRIPTIF KELAS KONTROL

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest_Kontrol	25	12	9	21	424	16.96	3.272	10.707
Postest_Kontrol	25	14	10	24	476	19.04	3.600	12.957
Valid N (listwise)	25							

ANALISIS DESKRIPTIF KELAS EKSPERIMEN

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest_Eksp	25	10	13	23	446	17.84	2.809	7.890
Postest_Eksp	25	10	14	24	501	20.04	3.155	9.957
Valid N (listwise)	25							

Lampiran 13. Dokumentasi Kelas VA Kontrol



Lampiran 14. Dokumentasi Kelas VB Eksperimen



Lampiran 15. Surat Keterangan Selesai Riset

Yayasan Miftahul Huda Bringin

MI MIFTAHUL AKHLAQIYAH

Terakreditasi A

NSM: 111233740077 NSS: 112030116002 NPSN: 60713871

Jl. Beringin Raya 23 Tambakaji Ngaliyan Semarang 50185

Telp: 024-7615669 Email: info@akhlaqiyah.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 247/ MI.MA/ VII/ 2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama lengkap	: Rif'an Ulil Huda, M.Pd.
No.NUPTK	: 7851763664210122
Guru Mapel	: Kepala Madrasah
Satminkal	: MI Miftahul Akhlaqiyah
Alamat	: Jl. Bringin Raya No. 23 Tambakaji Ngaliyan Kota Semarang
No. Telp./HP	: 085726974115

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: Luluk Ridotuljana
NIM	: 2003016083
Jurusan /Program	: Pendidikan Agama Islam

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di MI Miftahul Akhlaqiyah pada tanggal 10 Februari 2025 – 28 Februari 2025 dengan Judul "Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar SKI di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang" dalam rangka memenuhi tugas skripsi tahap akhir.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 16 Juli 2025
Kepala Madrasah

Rif'an Ulil Huda, M.Pd.

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Luluk Ridotuljana
2. Tempat & Tanggal Lahir : Kupang, 23 Agustus 2002
3. Alamat : Raji, Demak
4. No. Hp : 085329455131

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
   a. MI Nurul Huda
   b. MTS Roudotul Mubtadiin Balekambang Jepara
   c. MA Fahtul Huda Sayung Demak
   d. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 24 Juni 2025



Luluk Ridotuljana
NIM : 2003016083