PERSETUJUAN TIM PENGUJI MUNAQASAH

Tesis yang judul **"Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur"** yang ditulis oleh **Dertha Mukhtar, NIM. 201.16046,** telah diuji dalam sidang Munaqasah Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, pada hari Rabu tanggal 12 September 2018 dan dinyatakan diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Megister Pendidikan.

Bukittinggi, 12 September 2018

Tim Penguji

Ketua	**Sekretaris**
Dr. Wedra Aprison, M. Ag	**Dr. Iswantir M. M. Ag**
NIP. 19720524 20003 1 001	**NIP. 19760519 200604 1 001**

Anggota

Dr. Wedra Aprison, M. Ag	**Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Ag**
NIP. 19720524 20003 1 001	**NIP. 19810923 200501 2 005**
Dr. Hasnawati, M. Pd	**Dr. Iswantir M. M. Ag**
NIP. 19720104 200003 2 002	**NIP. 19760519 200604 1 001**

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M. Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis yang judul **"Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur"** yang ditulis oleh **Dertha Mukhtar, NIM. 20116046** telah disetujui untuk di ajukan dalam seminar munaqasah tesis Prodi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukuttinggi.

Demikianlah surat ini untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Hasnawati, M. Pd	**Dr. Iswantir M. M. Ag**
NIP. 19720104 200003 2 002	**NIP. 19760519 200604 1 001**

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M. Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	DERTHA MUKHTAR
NIM	201.16.046.
Tempat/ Tanggal Lahir	Sei. Pasak / 10 Mei 1992.
Fakultas/ Prodi	Tarbiyah/ Pascasarjana Pendidikan Agama Islam.
Judul Tesis	**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur**.

Menyatakan bahwa sesungguhnya karya ilmiah (Tesis) dengan judul di atas adalah benar asli karya ilmiah penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tesis ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 06 Agustus 2018
Penulis,

DERTHA MUKHTAR
NIM. 201.16.046

ABSTRAK

Tesis atas nama **Dertha Mukhtar, NIM. 201.16.046, 2018. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur.**

Penelitian ini berangkat dari latar belakang masalah, guru PAI di SDN 05 Air Santok belum pernah menggunakan sarana seperti laptop dan infokus, sehingga menjadikan penggunaan media pembelajaran video belum pernah digunakan sedangkan sarana yang menunjang media video ada di sekolah tersebut. seperti halnya dalam pembelajaran materi pengenalan nama malaikat dan beserta tugasnya di kelas V, seringkali guru merasa susah menerangkan karena dalam menerangkan cukup menggunakan buku cetak dan media papan tulis, sehingga menjadikan pembelajaran kurang menggairahkan. Akibatnya ketika ditanya kembali, seringkali siswa menyebutkan terbalik antara malaikat dan tugasnya. Berarti ada masalah fokus siswa yang kurang dalam mencerna materi nama malaikat serta tugasnya. Penggunaan media yang umum seperti buku cetak dan papan tulis sudah menjadi hal biasa dan bisa menimbulkan kejenuhan oleh siswa.

Jenis Penelitian ini adalah *Experimental Research* dengan disain penelitian *Factorial design* 2x2 Populasi Penelitian ini adalah Siswa Kelas V di di SDN 05 Air Santok Kecematan Pariaman Timur. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas eksperiment dimana pembelajaran menggunakan **media Pembelajaran Video Animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media Pembelajaran Video Animasi. Sampel penelitian adalah kelas V.a sebagai kelas eksperiment dan kelas V.b sebagai kelas kontrol dengan memakai teknik** *random sampling.* **Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar, dianalisis dengan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan menggunakan Uji T.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio. Terdapat interaksi antara media Video Animasi dan aktivitas terhadap hasil belajar siswa.

Key Word : Media Pembelajaran Video Animasi, Aktivitas Belajar, Hasil belajar

ABSTRACT

Thesis in the name of **Dertha Mukhtar, NIM. 201.16.046**, **2018**. . **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur.**

This research departs from the background of the problem, the PAI teacher at Air Santok Elementary School 05 has never used facilities such as laptops and infokus, so that the use of video learning media has never been used while the facilities that support video media are in the school. as well as in the learning of angel name recognition materials and their assignments in class V, teachers often find it difficult to explain because in explaining it is enough to use printed books and blackboard media, making learning less exciting. As a result, when asked again, students often mention upside down between angels and their assignments. Means that there is a problem with the focus of students who are lacking in digesting the material of the names of angels and their duties. The use of general media such as printed books and blackboards has become commonplace and can cause saturation by students.

This type of research is Experimental Research with a Factorial design 2x2 research design. The population of this research is the fifth grade students at Air Santok 05 Elementary School in East Pariaman. The sample in this study is an experimental class where learning uses Video Animation Learning media and control classes without using Animated Video Learning media. The research sample is the V.a class as the experimental class and V.b class as the control class using random sampling technique. Data was collected through observation and learning outcomes tests, analyzed by Normality Test, Homogeneity Test and using Test T.

The results showed that: Student learning outcomes using Video Animation media were higher than student learning outcomes with audio media. Learning outcomes of students who have high activity with Video Animation media are higher than learning outcomes of students who have high activity with audio media. Learning outcomes of students who have low activity with Video Animation media are higher than learning outcomes of students who have low activity with audio media. There is interaction between Video Animation media and activities towards student learning outcomes.

Key Word: Learning Media for Animated Videos, Learning Activities, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **"Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas V di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur "**. Sebagai Salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2), pada program studi Megister Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penghargaan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada **Ayahanda Mukhtar** dan **Ibunda Gusniwarti** yang telah memberikan Banyak cinta dan kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada tara dalam mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi dalam cita-cita penulis, serta kepada adik-adik penulis yang tercinta Doni Hendra Mukhtar, Defri Mukhtar, Difvha Mukhtar, Dael Vero Mukhtar dan Daisya Mukhtar yang selalu memberikan doa terbaiknya buat penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Penulisan tesis ini tidak dapat diselasikan sendiri tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, maka penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ridha Ahida, M.Hum, selaku Rektor beserta Wakil Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, yang telah memberikan berbagai fasilitas kepada penulis selama menempuh pendidikan di Progran Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam IAIN Bukittinggi.
2. Bapak Dekan Dr. Nunu Burhanudin Lc. M.Ag, selaku Dekan beserta Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi yang telah membawa program Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ke arah yang lebih baik dan berkualitas serta menyediakan fasilitas bagi penulis untuk dapat mengikuti kuliah di Progran Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam IAIN Bukittinggi.

3. Bapak Dr.H. Ismail M.Ag, selaku Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, yang telah membawa progran Pascasarjana ke arah yang lebih baik dan berkualitas serta menyediakan fasilitas bagi penulis untuk dapat mengikuti kuliah di Progran Studi Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Bukittinggi.
4. Bapak Dr. Iswatir, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
5. Ibu Dr. Hasnawati, M.Pd, sebagai Pembimbing I dan Bapak Dr. Iswantir M, M.Ag, Sebagai Pembimbing II, dengan penuh kesabaran membimbing penulis dalam menyusun tesis ini. terima kasih yang tak terhingga juga disampaikan kepada Pembimbing Akademik yang telah memberi motivasi, nasehat dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan di di Progran Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
6. Seluruh bapak dan ibu dosen yang mengajar di Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
7. Kepala Sekolah dan Keluarga Besar SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur, yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.
8. Seluruh mahasiswa Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah memberikan rasa kebersamaan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan perkuliahan, terutama kepada lokai PAI C 2016. Teristimewa untuk Ibu Neni Sumanti, Ibu Afridayanti, Kak Dina Hidayati, dan Rahima. Terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.
9. Terima kasih juga untuk sahabat-sahabat penulis, M. Ali Hosen, Arif Rahmad, S. Sos.I, Irvan Efendi, S. Pd. Randi Septian, Novita Qomara, S. Pd, Rika Afrida Yanti, S.Hi, Yulia Anggraini, S. Pd. Dian Feruza, A. Md.Keb, Elia Novita Sari, S. Pd, Resi Jumaita H, dan

Miya Rahmadani Arti, S. Si yang tergabung dalam keluarga Kulahaq atas kebersamaan dalam lika liku dan suka duka penulis dalam penyelesaian kuliah di Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

10. Kepada teman-teman Organisasi yang penulis Ikuti, PPMI Nusantara,DPD PPMI Sumbar, DPC PPMI Kota Pariaman, teristimewa untuk angkatan 2012 dan Ikatan Cik Uniang Cik Ajo Kabupaten Padang Pariaman seluruh angkatan, teristimewa untuk Yogi Afriandi, Soni Putra Abadi, SE, Rahmad Efendi, S.Pd, Randu Darmawan, Indah Amalia Arwan, S.Pd, Elsa Thessia Yeneva, SP, Yaumi Yanfa, SE, Asri Meida Ayudi, S.Pd,Gina Hayatul Salmi.
11. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak tersebut oleh penulis satu persatu.

Atas segala bantuan yang diberikan, penulis ucapkan terima kasih. Semoga amalan dan jasa baik yang telah diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Amiin.

Bukittinggi, 6 Agustus 2018
Penulis,

DERTHA MUKHTAR
NIM. 201.16.046

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN
- **A. Latar Belakang Masalah** **1**
- **B. Identifikasi Masalah** **9**
- **C. Batasan Masalah** **9**
- **D. Rumusan Masalah** **10**
- **E. Tujuan Penelitian** **10**
- **F. Kegunaan Penelitian** **11**

BAB II LANDASAN TEORI
- **A. Media Pembelajaran** **13**
- **B. Media Video Animasi** **29**
- **C. Aktivitas Belajar Siswa** **33**
- **D. Hasil Belajar Siswa** **51**
- **E. Kajian Penelitian Yang Relevan** **58**
- **F. Kerangka Berfikir** **60**
- **G. Hipotesis Penelitian** **62**

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
- **A. Jenis Dan Bentuk Penelitian** **63**
- **B. Tempat, Waktu Dan Subjek Penelitian** **64**
- **C. Populasi Dan Sampel** **65**
- **D. Prosedur Penelitian** **66**
- **E. Variabel Penelitian** **68**
- **F. Instrumen Penelitian** **70**
- **G. Metode Pengumpulan Data** **70**

H. Uji Coba Instrumen 73
I. Pengolahan Dan Analisis Data 76

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskrisi Data Penelitian 87
B. Pengujian Syarat Analisis 90
C. Pengujian Hipotesis 97
D. Pembahasan Hasil Penelitian 103

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 109
B. Implikasi 109
C. Saran 110

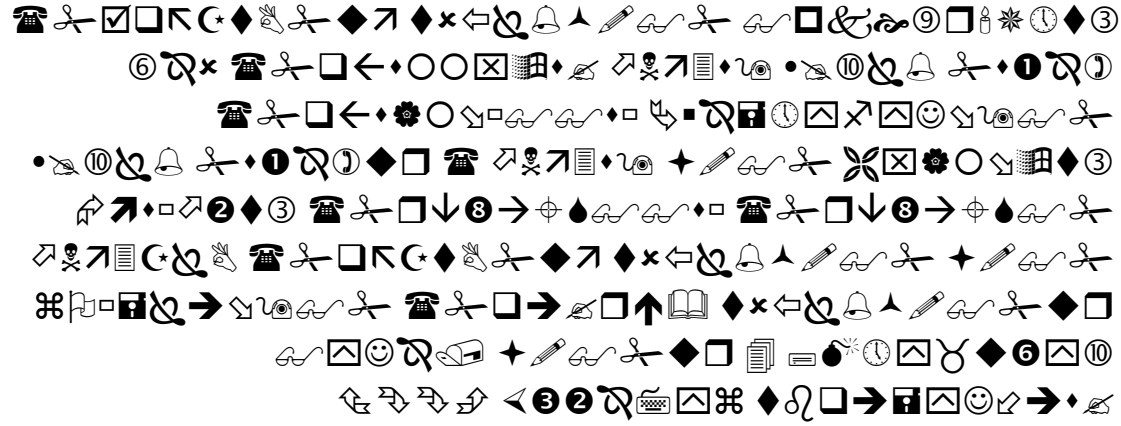
DAFTAR PUSTAKA .....
LAMPIRAN .....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam merupakan proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia serta meningkatkan prestasi belajar bagi siswa-siswa, terutama siswa yang nilainya rendah dan belum berprestasi di dalam kelas masing-masing, karena dengan pendidikan agama Islam umat manusia dapat berkembang sesuai dengan ajaran islam dan mempersiapkan diri untuk kehidupan akhirat nantinya. Selain itu, apabila seseorang mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, maka derajatnya ditinggikan oleh Allah SWT. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surah Al- Mujaadilah ayat 11 yang berbunyi:



Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Tujuan pendidikan agama Islam itu diharapkan menghasilkan manusia yang berguna bagi dirinya dan masyarakatnya serta senang dan gemar mengamalkan dan menerankan ajaran Islam dalam berhubungan dengan Allah dan manusia sesamanya,

dapat mengambil manfaat yang semakin meningkat dari alam semesta ini untuk kepentingan hidup di dunia dan di akhirat.[1]

Selain itu pendidikan agama islam juga merupakan suatu kebutuhan mutlak bagi manusia untuk dapat melaksanakan ajaran Islam sebagaimana yang dikehendaki oleh Allah SWT. Pendidikan agama Islam merupakan aspek yang dapat menata tingkah laku individu yang dapat menyebabkan ia tunduk dan taat kepada ajaran Islam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar tercapai segala tujuan tersebut maka manusia diharapkan untuk dapat belajar.

Tercapai atau tidaknya ketuntasan belajar pada suatu pokok bahasan yang diajarkan di kelas sangat beruntung kepada banyak hal diantaranya, kemampuan guru, potensi peserta didik, metode mengajar dan sistem pengaturan proses pembelajaran. Meskipun banyak faktor yang menentukan dalam peningkatan mutu pendidikan, namun yang penting dalam hal ini adalah perwujudan kinerja tugas dan tanggung jawab guru dalam mengajar di kelas. Hal ini disebabkan guru merupakan pendidik utama dalam proses pembelajaran yang mempunyai multi dimensi, di antaranya :

1. Guru sebagai pengajar, yaitu fungsi yang lebih menekankan tugas dalam merencanakan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar di samping menguasai bahan yang akan diajarkannya.
2. Guru sebagai pembimbing, yaitu memberikan bantuan kepada anak didik dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Tugas ini menyangkut pengembangan kepribadian peserta didik.

[1] Zakiah Darajat, *Ilmun Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1988). Hal. 40

3. Guru sebagai administrator, merupakan jalinan antara ketatalaksanaan bidang pengajaran dan ketatalaksanaan pada umumnya. Namun ketatalaksanaan bidang pengajaran lebih menonjol dan lebih diutamakan bagi profesi guru.

Dalam undang-undang guru dan dosen, selain menjelaskan tentang pengertian guru juga menjelaskan tentang kompetensi guru yang terdapat dalam pasal 10 yang menjelaskan bahwa " kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.[2]

Pengajaran dilaksanakan dalam suatu aktivitas yang kita kenal dengan istilah mengajar. Pengajaran sangat dekat dengan pengertian pedagogi. Pedagogi merupakan seni atau ilmu untuk menjadi guru. Mengajar merupakan upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Mengajar dipandang bersifat mekanistik dan merupakan otonomi guru untuk mengajar, guru menjadi pusat kegiatan.[3] Jadi, dengan pandangan seperti ini guru terdorong menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya, metode yang dominan yaitu ceramah dan tanya jawab, sekali-kali siswa diberikan kesempatan diskusi di bawah pengawasan, bukan bimbingan dan pemberian motivasi dari guru.

Konsep dasar dari mengajar itu sendiri adalah merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi.[4] Konsep ini lah yang menjadi acuan guru dalam mengajar. Tentunya sangat dibutuhkan kreatifitas guru dalam mengatur proses belajar siswa.

Konsep mengajar merupakan telaah penting dalam memetakan secara lengkap tentang perkembangan teori mengajar. Konsep- konsep yang yang diterapkan dalam teori

[2] Undang-undang *Guru dan Dosen* , No.14 Tahun 2005, h.6
[3] Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung : 2015) hal. 16
[4] H. Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Pendidikan.* (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung : 2015) hal.

dan praktik mengajar akan mewarnai perkembangan dan karakteristik teori itu sendiri yang poada gilirannya merupakan bagian rumusan dari teori mengajar yang dibangun.

Pentingnya kepiawaian guru dalam mengajar yaitu akan berpengaruh pada pencapaian tujuan dari pembelajaran dan hasil belajar siswa. Namun, jika dalam proses belajar gairah mengajar guru rendah akan berakibat apa yang direncanakan dan hasil yang di capai akan tidak terlaksana sesuai keinginan.

Konsep mengajar merupakan telaah penting dalam mematangkan secara lengkap tentang perkembangan teori mengajar. Konsep-konsep yang diterapkan dalam teori dan praktik mengajar, akan mewarnai perkembangan dan karakteristik teori itu sendiri yang pada gilirannya merupakan bagian rumusan dari teori mengajar yang di bangun.[5]

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, dalam hal ini terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Komunikasi merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya komunikator, komunikan, pesan dan tanggapan.

Media merupakan bagian dari proses komunikasi, baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. saluran yang dimaksud adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimakasud adalah media pembelajaran.

Beberapa pengertian media yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya :

1. Schram menyatakan media adalah perluasan dari guru

[5]Tim Pengembang Ilmu pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi pendidikan Bagian I Ilmu pendidikan teoretis,* (Bandung : Imtima. 2007) hal. 53

2. National Education Asociation memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya
3. Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar
4. Asociation of Education Comunication Technology memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
5. Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam ligkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[6]

Secara umum media mempunyai kegunaan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, agar menimbulkan gairah belajar dan interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

Menurut bentuk informasi yang digunakan, media dapat di klasifikasikan ke dalam lima kelompok besar yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.[7]

Sebagai seorang guru, dalam memberikan pelajaran kepada siswa tentunya ingin mepunyai cara yang lebih mudah supaya apa yang disampaikan bisa dipahami oleh siswa. Pada masalah ini, penggunaan media menjadi jawaban untuk mempermudah kerja guru, dengan media guru akan bisa merasa ringan dalam menyampaikan materi, nah berarti kreatifitas guru disini sangat dituntut. Banyak media yang dapat digunaka dalam menyampaikan materi, namun itu harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

[6] Rudi Susilana, *Media Pembelajara*, (CV. Wacana Prima 2007 : Bandung) hal. 6
[7] Rudi Susilana, *Media Pembelajara*, (CV. Wacana Prima 2007 : Bandung) hal. 13

Media yang digunakan akan mendukung proses pembelajaran sehingga nanti akan berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar.

Penggunaan media di kelas dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Salah satu media yang sangat menarik dalam pembelajaran adalah media video.

Media video merupakan media yang termasuk kelompok media audio visual bergerak. Media video sangat membantu dalam penyampaian materi pada siswa. Banyak kelebihan yang didapat bila menggunakan media video.

Video yang ditayangkan merupakan video yang berisi materi yang akan diajarkan. Ketertarikan siswa nantinya akan terpukau dengan menonton video, dengan ini guru akan menjadi terbantu dalam penyampaian, komunikasi yang dilakukan akan menjadi lancar. Salah satu keuntungan dari menggunakan media video adalah menjadikan penyemangat siswa dalam aktivitas belajar, karena dapat mengalihkan perhatian siswa sehingga adanya ketertarikan terhadap materi yang disajikan oleh video yang mereka tonton.

Tuntutan pembelajaran dapat tercapai apabila setiap materi dapat diterima oleh siswa, maka setiap guru hendaknya dapat menggunakan media saat melangsungkan pembelajaran. Ketersediaan sarana juga sebagai penunjang dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Pada dasarnya fungsi media pembelajaran menjadi sumber belajar. Menurut Hamalik menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi da rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh psikologis terhadap siswa termasuk juga memakai media pembelajaran video animasi.[8]

SDN 05 Air Santok Pariaman Timur, salah satu sekolah yang memiliki sarana belajar yang cukup memadai. Sekolah tersebut mempunyai satu guru PAI yang

[8] Azhar Asyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), hal 13

mengemban tugas mengajar dari kelas I sampai kelas VI. Tunjangan untuk memungkinkan guru PAI dapat menggunakan sarana tersebut juga berpeluang besar. Namun, karna belum terjangkaunya kreatifitas guru PAI dalam menggunakan media seringkali menjadi susah dalam cepat mengerti akan materi, sarana yang memadai belum tergunakan secara menyeluruh bagi guru. Tentunya aktivitas belajar yang diharapkan adalah pembelajaran yang efektif yang menjadikan adanya gairah belajar yang nantinya juga akan berakibat pada hasil belajar yang didapatkan.

Pada observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 25 Januari 2018, guru PAI di SDN 05 Air Santok belum pernah menggunakan sarana seperti laptop dan infokus, sehingga menjadikan penggunaan media pembelajaran video belum pernah digunakan sedangkan sarana yang menunjang media video ada di sekolah tersebut. seperti halnya dalam pembelajaran materi pengenalan nama malaikat dan beserta tugasnya di kelas V, seringkali guru merasa susah menerangkan karena dalam menerangkan cukup menggunaka buku cetak dan media papan tulis, sehingga menjadikan pembelajaran kurang menggairahkan. Akibatnya ketika ditanya kembali, seringkali siswa menyebutkan terbalik antara malikat dan tugasnya. Berarti ada masalah fokus siswa yang kurang dalam mencerna materi nama malaikat serta tugasnya. Penggunaan media yang umum seperti buku cetak dan papan tulis sudah menjadi hal biasa dan bisa menimbulkan kejenuhan oleh siswa. Terbukti dengan kurang maksimalnya nilai yang didapat siswa pada setiap latihan yang diberikan guru pada evaluasi pembelajaran.

Dari masalah yang di atas, maka dari itu penulis berkeinginan menuangkan dalam karya tulis ilmiah dengan judul **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Aktivitas Terhadap Hasil Belajar PAI Kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur Kota Pariaman.**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dipaparkan, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan sarana laptop dan infokus yang kurang maksimal oleh guru PAI.
2. Guru PAI belum pernah menggunakan media video dalam pembelajaran.
3. Adanya kebosanan yang timbul dari media yang dipakai terlalu umum.
4. Kurang maksimalnya Hasil Belajar yang didapat siswa saat evaluasi pembelajaran.
5. Media yang digunakan guru PAI hanya media papan tulis dalam materi nama malaikat serta tugasnya
6. Fokus siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran materi nama malaikat serta tugasnya.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah, penulis membatasi masalah yang akan di bahas pada penelitian nanti, Agar lebih terarah dan terfokusnya permasalahan tersebut maka penulis membatasi Masalah dalam tesis ini, yaitu:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio
2. Hasil belajar siswa yang memiliki Aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio
3. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio
4. Interaksi strategi Video Animasi dan aktivitas terhadap hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Agar pembahasan dalam Tesis ini lebih terarah, maka masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan adalah:

1. Apakah Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio
2. Apakah Hasil belajar siswa yang memiliki Aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio ?
3. Apakah Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio ?
4. Apakah terdapat Interaksi strategi Media Video Animasi dan aktivitas terhadap hasil belajar. ?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui Apakah Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio .
2. Untuk mengetahui Apakah Hasil belajar siswa yang memiliki Aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio
3. Untuk mengetahui Apakah Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio
4. Untuk mengetahui Apakah terdapat Interaksi strategi Media Video Animasi dan aktivitas terhadap hasil belajar.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

a. Sebagai upaya pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan Islam, dalam membentuk kreatifitas guru dengan menggali teori-teori baru secara relevan tentang Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PAI kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur..
b. Sebagai upaya menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi dan Aktivitas terhadap Hasil Belajar PAI kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur.

2. Secara Praktis

a. Manfaatnya bagi penulis untuk menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran video pada materi pengenalan nama malaikat serta tugasnya, dan untuk menyelesaikan salah satu syarat memperoleh gelar magister pendidikan Islam di Pascasarjana Institut Agama Islam Negri (IAIN) Bukittinggi.
b. Manfaatnya bagi guru, untuk memotivasi peserta didik, agar mereka belajar dengan kesadaran sendiri, meningkatkan potensi diri dan mampu beraktivitas secara maksimal.
c. Manfaatnya bagi lembaga, sebagai sumbangan pemikiran untuk diterapkan di lembaga pendidikan bagi mereka yang membutuhkanya dalam rangka menambah khazanah ilmu tentang media pembelajaran video animasi.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa *latin* medius yang secara *harfiah* berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Carlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media, secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[9]

Beberapa pendapat ahli tentang pengertian media, terangkai sebagai berikut :

a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.
b. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
c. Alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses pembelajaran.
d. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
e. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

[9]Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press,2002) hal 62

f. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar

Media adalah perantara yang dapat menyalurkan pesan kepada sipenerima pesan sehingga pesan dapat diterima dengan baik oleh sipenerima pesan.[10]Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan audien (siswa) sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya.[11]Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang dapat menyalurkan pesan dari seseorang yang menyampaikan pesan pada penerima pesan.

Apabila media itu dibawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau media itu mengandung maksud-maksud pengajaran maka itu disebut dengan media pembelajaran, bahwa media pembelajaran itu meliputi alat yang secara fisik dipergunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambaran bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.[12]

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media *power point hyperlink* berbasiskan pada kontekstual ini dikategorikan pada media audio visual, karena di dalam *power point* yang disajikan terdapat video, gambar dan suara yang akan ditampilkan sesuai dengan isi materi. Media Audio visual merupakan sebuah alat bantu, audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. Media audio-visual adalah media yang

[10]Adripen dan Susi Herawati, *Desain Pembelajaran* (Batusangkar: STAIN Press Batusangkar, 2007) hal,62

[11]Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press,2002) hal 62

[12]Azhar arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2005) hal. 4

mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Macam-macam media *audio visual* yang dapat mendukung tercapainya tujuan dari pembelajaran adalah :

a. Media visual

   Media yang hanya mengandalkan penglihatan saja.

b. Media Audio Visual

   Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

c. Media audio visual Gerak

   Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

d. Media Audio Visual Diam

   Media ini dilihat dari segi kelengkapannya merupakan media kedua setelah media audio visual gerak, perbedaannya hanya pada kemampuan geraknya saja, kemampuan lain ada pada media ini, contohnya film strip bersuara, *slide* bersuara, komik dengan suara.

e. Media Audio Visual semi gerak

   Media ini adalah media *audio* yang disertai dengan gerakan secara linear dan terputus-putus, contohnya, morse dan media board.

f. Media Visual Gerak

Media ini menunjukkan kemampuan *visual* dan gerakanya, tetapi tampa suara, contohnya: film bisu (Mr.Bean)

g. Media Semi Gerak

Media ini adalah media yang mampu menampilkan gerakan titik secara linear (garis dan tulisan) tetapi tanpa suara. Contonnya: Teleautograp.

h. Media *Audio*

Media ini adalah hanya menonjolkan *audio* saja tanpa ada gambar atau gerakan apapun, contohnya: radio, telephn, audio tape (kaset program) dan audio

i. Media cetak Media cetak

Media yang menampilkan informasi melui kata-kata dan simbol-simbol atau diagram saja, contohnya: *Teletipe, papeetap*.

j. Bagan / chart

Merupakan menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.[13]

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Adapun fungsi media pembelajaran difokuskan ada dua hal yaitu fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya.

a. Fungsi yang didasarkan pada media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu:

1). Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber

[13] Abdorrakhman Gintings, *Belajar Pembelajaran,* (Bandung :Humaniora, 2010). hal. 141-147

Fungsi media sebagai sumber belajar adalah fungsi utama. Sumber belajar adalah segalah macam sumber yang ada diluar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar

Adapun menurut edgar dale menjelaskan bahwa sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang dasarnya sangat luas yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, yang dapat menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya adanya perubahan tingkah laku kearah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.[14]

2). Fungsi *Semantic*

Fungsi *semantic* yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar memahami anak didik (tidak verbalistik)

3). Fungsi *Manipulatif*

Fungsi *manipulatif* ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum. Karakteristik umum memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu

b. Fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (peserta didik)

Fungsi media yang didasarkan pada penggunaanya terbagi menjadi dua yaitu fungsi psikologi dan fungsi *cultural*.

1) Fungsi psikologi

Fungsi psikologi terbagi menjadi:

- Fungsi Atensi

  Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi. Bahwa media yang tepat guna adalah media yang mampu menarik perhatian dan menfokuskan perhatian siswa.

[14] Yudi munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta selatan: referensi GP Press Group, 2008), h. 36-37

- Fungsi Afektif

  Fungsi afektif yakni mampu menggugah perasaan, emosi, tingkat penerimaan atau penolakan siwa terhadap sesuatu.

- Fungsi Kognitif

  Media pembelajaran sebagai fungsi kognitif mampu mengembangkan kemampuan kognitif karena dihadapkan pada pikiran dan gagasan siswa.

- Fungsi imajinatif

  Media pembelajaran berfungsi imajinatif karena mampu meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.

- Fungsi motivasi.

  Media sebagai fungsi motivasi karena melalui media guru mampu memotivasi siswa dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan harapan.

2) Fungsi *Sosio Kultural*

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural komunikasi pembelajaran. Karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan rangsangan yang sama.[15]

Adapun peranan media dalam proses pengajaran juga sebagai berikut:

a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelas verbal mengenai bahan pengajaran

[15] Yudi munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta selatan: referensi GP Press Group, 2008), h. 43-48

b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi siswa.

Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.[16]

Berdasarkan fungsi dan peranan dapat dipahami bahwa media berfungsi sebagai pembantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu mempengaruhi semangat belajar serata untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Prestasi belajar siswa di dalam kelas banyak dipengaruhi beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran diantaranya: strategi, metode, pendekatan dan media.Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Hamalik dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran dan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.[17]

Banyak manfaat yang dapat dipetik dari penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Piran Wiroadmodjo dan sasonohardjo (2002), beberapa kegunaan media adalah sebagai Penggunaan media pembelajaran, dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan

[16] Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), h. 8

[17] Azhar Asyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.13

menggunakan media pembelajaran secara tepat dan berfariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna yakni:

a. Menimbulkan motivasi dan gairah belajar
b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
c. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya
d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
    1) Objek terlalu besar, bisa digantikan dengan model, gambar, video dan sebagainya
    2) Objek terlalu kecil, dapat dibantu dengan projector mikro, film, *slide*, gambar dan video dan lain sebagainya
    3) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan serta pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya diatasi secara sendiri. Memberikan Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yakni dengan kemampuan dalam:
        a) Memberikan rangsangan yang sama
        b) Mempersamakan pengalaman
        c) Menimbulkan persepsi yang sama.[18]

Adapun manfaat media pembelajaran selanjutnya dijelaskan dalam buku Azhar Arsyad adalah:

a) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati di dalam kelas.
b) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.

[18] Abdorrakhman Gintings, *Belajar dan pembelajaran, (*Bandung: humaniora), h. 100-103

c) Menunjukkan hubungan antar mata pelajaran dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
d) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
e) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
f) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
g) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
h) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
i) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa
j) Butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.[19]

Dari uraian di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

[19] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000),h 24-25

c) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.[20]

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria pemilihan media yang harus dipertimbangkan dalam memilih media belajar diantaranya:

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media.
b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya materi dan media yang akan digunakanakan berdampak pada hasil pembelajaran siswa
c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi siswa.
d. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat
e. Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai.[21]

Didalam buku Nana Sudjana Pemilihan suatu media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria- kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan- tujan instruksional yang telah ditetapkan.

[20] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000),h. 26-27
[21] Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers 2002), h.15-16

b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang isinya bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik
c. Kemudahan memperoleh; artinya media yang digunakan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu pembelajaran berlangsung
d. Keterampilan guru dalam menggunakanya; apapun jenis mendia yang digunakan syarat utama paham menggunakannya dalam proses pembelajaran
e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut bermamfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung
f. Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik; memilih media dalam pembelajaran harus deduai dengan taraf berfikir peserta didik sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami.[22]

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, Wina Sanjaya menjelaskan:

a. Harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu diketahui, tidak ada satu pun media yang dapat dipakai yang cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
b. Harus berdasarkan konsep yang jelas, artinya pemilihan media tertentu bukan berdasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi pembelajaran siswa.
c. Harus sesuai dengan karakteristk siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.

[22] Nana Sudjana ddk, *Media Pengajaran,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo,2002) hal.4-5

d. Harus sesuai dengan gaya belajar, serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik dan prosedur penggunaan media yang dipilih.
e. Harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.[23]

Dalam buku media pembelajaran karangan Azhar Arsyad bahwa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
c. Praktis, luwes dan bertahan.
d. Guru terampil menggunakannya.
e. Pengelompokkan sasaran.
f. Mutu teknis.[24]

Selain mempertimbangkan hal diatas, untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti: kemudahan untuk mendapatkan media tersebut, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dukungan organisasi seperti dukungan dari kepala sekolah, guru, siswa, lingkungan, kemodrenan atau kecanggihan media, sebab media yang modern dan lebih canggih lebih dapat menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam memilih media supaya tujuan pendidikan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

6. Prinsip – Prinsip Penggunaan Media

[23] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010),h. 224

[24] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000), h. 75-76

Prinsip pokok penggunaan media sebagai sarana komunikasi dalam pembelajaran yaitunya media tersebut dapat memudahkan siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipertimbangkan dari sudut kebutuhan peserta didik. Hal ini perlu ditekankan sebab seringkali media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut pandang guru. Contohnya, seorang guru yang kurang menguasai materi ajar yang akan diajarkannya, maka guru tersebut mempersiapkan media yang diperkirakan bisa membantunya. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu:

a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimamfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekan. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Contohnya, untuk mengajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.
c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat *audiotif*. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit memahami materi pelajaran yang disajikan melalui visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.

d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.
e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Oleh karena itulah, sebaiknya guru mempelajari terlebih dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahn yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa.[25]

Sebagaimana telah diuraikan di atas seorang guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut. Jangan sampai guru menggunakan media pembelajaran dengan motif menutupi kekurangannya karena tidak mampu menguasi materi ajar dengan baik. Tetapi, sebaliknya penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Media Pembelajaran Video Animasi

Video sebagai media Audio-Visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bias bersifat fakta maupun fiktif, bias bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video Merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

[25] Wina Sanjaya, *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 226-227

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Smaldino dkk (310 : 2008), video merupakan media yang cocok untuk berbagai macam pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi. Maka dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Kelebihan video : Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis

- Menghemat waktu
- Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang

tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemons- trasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak- anak dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara berjama'ah. Misalnya tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Kata animasi diambil dari kata *animation*; *to animate*, dan apabila kita lihat dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia artinya kurang lebih adalah hidup atau menghidupkan. Jadi kurang lebih definisinya adalah menghidupkan segala macam benda atau obyek mati seolah-olah terlihat hidup bila dinikmati. Arti kehidupan disini bukan berarti memberi nyawa yang merupakan hak Tuhan, akan tetapi karena animasi itu adalah ilusi sebuah kehidupan walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak namun sekali lagi elemen gerak animasi adalah ilusi.

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan

perubahan posisi sebagai makna dari istilah ‘gerakan’. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

Dari penjelasan di atas media pembelajaran video animasi merupakan suguhan media yang berupa audio visual yang didesain sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa sehingga menambah gairah dalam belajar.

Media pembelajaran video animasi merupakan bagian dari media audio visual maka langkah-lang dalam penggunaan media audio visual tersebut adalah sebagai berikut :

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan audio- visual untuk pembelajaran yaitu:

a. Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
b. Guru juga harus mengetahui durasi media audio-visual misalnya dalam bentuk film ataupun video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
c. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
d. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.[26]

[26] M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Ciputat Pers. 2002) hal.97-98

C. Aktivitas Belajar Siswa

1. Pengetian Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah kegiatan: kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian.[27] Yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Belajar adalah merupakan intraksi individu terhadap lingkungannya.[28] Pendapat mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[29]

Aktifitas belajar adalah kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian dalam suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan.[30]Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku pada diri sendiri berkat adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Sedangkan aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan:

1. Peserta didik aktif bertanya,
2. Mempertanyakan, dan

---

[27] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa undonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, hlm. 23

[28] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran,* Bandung : Alfabeta. 2009, hlm. 12

[29] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.2003 hlm 2

[30] Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar,* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008, hlm.

3. Mengemukakan gagasan.[31]

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengagn aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang adala dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.[32]

Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasir, atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungagn untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu, diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat infomrasi yang baru saja diterima dari guru. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? Karena salah satu factor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah factor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina, Konfusius. Dia mengatakan: apa yang saya dengar saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan, saya paham.[33]

---

[31] Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa, 2008, hlm.11

[32] Hisyam Zaini, dkk, *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: CTSD, 2011, hlm. XVI

[33] Hisyam Zaini, dkk, *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: CTSD, 2011, hlm. XVII

Menurut Agus Suprijono, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan proses aktif dari si pembelajaran dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dalam mengkonfrontif ide itu dengan dunia ralitas yang dihadapinya.[34]

Aktivitas belajar harus menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Semua unsur aktivitas belajar harus berproses dalam ikatan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, aktivitas belajar adalah berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.

Proses aktivitas belajar adalah suatu proses yang mengandung sejumlah norma. Semua norma itulah yang guru harus transfer kepada anak didik. Karena itu, wajarlah bila aktivitas belajar tidak berproses dalam kehampaan, tetapi penuh makna. Aktivitas belajar sebagai jembatan yang menghidupkan persenyawaan antara pengetahuan dan perbuatan, yang mengantarkan kepada tingkah laku sesuai dengan pengetahuan yang diterima anak didik.[35]

Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa aktivitas belajar adalah hubungan dua arah antara guru dan anak didik dengan sejumlah norma sebagai mediumnya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Aktivitas belajar juga dikatakan sebagai:

---

[34] Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Jakarta: CTSD, 2010, hlm. x

[35] Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 20110)* Cetakan ke-4., h. 11

"Peristiwa teguran yang dimaksudakan oleh seseorang untuk mendidik anak bertingkah laku yang sesuai dengan norma tertentu. Jadi pada saat di mana pendidik dengan sadar meletakkan satu tujuan pendidikan pada interaksi yang biasa, berubahlah interaksi itu menjadi aktivitas belajar.[36]

Mudah dipahami sekarang, bahwa bukanlah bentuk interaksi itu yang merupakan dasar yang utama adalah tujuan dari interaksi itu sendiri. Sebab dapat diambil kesimpulan, seperti memukul seorang anak adalah perbuatan yang tidak baik, belum dapat dikatakan baik atau tidak. Apabila diketahui oleh orang dewasa perbedaan menghukum sebagai balas dendam dengan menghukum alat pendidikan, akan lebih jelas lagi perbedaan antara interaksi yang bukan edukatif dengan interaksi yang bersifat edukatif. Itulah sebabnya, tidak selalu dan tidak setiap bentuk kehidupan bersama, baik antara ayah dan anak atau antara guru dan siswa berlangsung secara edukatif. Bentuk kehidupan dan perhubungan itu harus lebih dahulu disesuaikan tingkatannya. Ditempatkan dan diikat dalam rangka tujuan pendidikan untuk dipandang edukatif.

Interaksi harus bersifat edukatif, maksudnya bawah interaksi itu berlangsung dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi interaksi dalam hal ini bertujuan membantu pribadi anak mengembangkan potensi sepenuhnya, sesuai dengan cita-citanya serta hidupnya dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan negara. Dalam interaksi harus ada perubahan tingkah laku dari siswa sebagai hasil belajar.[37]

Melaksanakan atau mengelola program belajar mengajar merupakan tahap pelaksanaan program yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kemampuan yang dituntut adalah keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam perencanaan

---

[36] Winarno Surakhman, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1982), Ed. 4, h. 13

[37] Roestiyah N. K, *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994), Cet. Ke-3, h. 37

pengajaran. Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat, apakah kegiatan belajar mengajar dihentikan atau diubah metodenya, dan apakah mesti mengulang dulu pelajaran yang lalu jika para siswa belum dapat mencapai tujuan pengajaran. Pada tahap ini, di samping pengetahuan teori tentang belajar mengajar, tentang pelajar, diperlukan pula kemahiran dan keterampilan teknik mengajar. Misalnya prinsip-prinsip mengajar, penggunaan alat bantu pengajaran, penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar siswa, keterampilan memilih dan menggunakan strategi pendekatan mengajar.[38]

a. Ciri-ciri aktivitas belajar

Sebagai aktivitas yang bersifat dan bernilai normatif, maka aktivitas belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) Aktivitas belajar mempunyai tujuan

Tujuan dalam aktivitas belajar adalah untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud aktivitas belajar sadar akan tujuan, dengan menempatkan anak didik sebagai pusat perhatian, sedangkan unsur lainnya sebagai pendukung dan pengantar.

2) Mempunyai prosedur yang direncanakan untuk mencapai tujuan

Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematik dan relevan. Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang satu dan yang lain, mungkin akan membutuhkan prosedur dan desain yang berbeda-beda.

3) Ada bahan yang menjadi isi interaksi

Dalam hal ini, materi harus didesain sedemikian rupa, sehingga tepat untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini perlu memperhatikan komponen-komponen

[38] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995), Cet. Ke-3, h. 21

pengajaran yang lain. Materi harus sudah didesain dan disiapkan sebelum berlangsungnya aktivitas belajar.

4) Ditandai dengan aktifitas anak didik

Siswalah yang terutama menentukan berhasil tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar dalam interaksi tersebut.

5) Peranan guru

Peranan dan kedudukan guru yang tepat dalam interaksi belajar mengajar, akan menjamin tercapainya tujuan interaksi belajar mengajar.[39] Adapun peranan gum dalam interaksi belajar mengajar, antara lain:

a) Sebagai fasilitator, ialah menyediakan situasi-kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar.
b) Sebagai pembimbing, ialah memberikan bimbingan siswa dalam interaksi belajar agar siswa mampu belajar dengan lancar dan berhasil secara efektif dan efisien.
c) Sebagai motivator, ialah memberi dorongan semangat agar siswa mau dan giat belajar.
d) Sebagai organisator, ialah mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar siswa maupun guru.
e) Sebagai manusia sumber, di mana guru dapat memberikan informasi apa yang dibutuhkan oleh siswa, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap.[40]

6) Aktivitas belajar membutuhkan disiplin

Disiplin dalan aktivitas belajar diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang sudah ditaati dengan sadar oleh pihak guru, maupun pihak anak didik. Mekanisme kongkrit dan ketaatan pada ketentuan atau

[39] Roestiyah N. K, *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994), Cet. Ke-3, h. 37

[40] Roestiyah N. K, *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994), Cet. Ke-3, h. 38

tata tertib itu akan terlihat dari pelaksanaan prosedur. Jadi langkah-langkah yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah digariskan. Penyimpangan dan prosedur berarti suatu indikator pelanggaran disiplin.

7) Mempunyai batas waktu

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok anak didik), batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan harus sudah dicapai.

8) Diakhiri dengan evaluasi

Dan seluruh kegiatan tersebut, masalah evaluasi merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan atau ditentukan.

Edi Suardi Seperti dikutip Sardiman A. M. dalam bukunya "Pedagogik" (1980) merinci ciri-ciri interaksi belajar mengajar sebagai berikut:

a) Interaksi belajar mengajar memiliki tujuan
b) Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
c) Interaksi belajar mengajar ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus
d) Ditandai dengan adanya aktivitas anak didik
e) Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing
f) Di dalam interaksi belajar mengajar membutuhkan disiplin
g) Ada batas waktu
h) Ada penilaian.[41]

b. Komponen-komponen aktivitas belajar

Dalam proses belajar mengajar di sekolah sebagai suatu sistem interaksi, maka kita akan dihadapkan kepada sejumlah komponen-komponen yang mau

[41] Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 20110)* Cetakan ke-4., h. 101-103

tidak mau harus ada, tanpa adanya komponen-komponen tersebut sebenarnya tidak akan terjadi proses aktivitas belajar antara guru dengan peserta didik (murid).

Proses aktivitas belajar setidaknya mempunyai komponen sebagai berikut:

1) Ada tujuan yang jelas yang akan dicapai
2) Ada bahan yang menjadi isi interaksi
3) Ada pelajar yang aktif mengalami
4) Ada guru yang melaksanakan
5) Ada metoda tertentu untuk mencapai tujuan
6) Ada situasi ruang subur, yang memungkinkan proses interaksi berlangsung dengan baik
7) Dan bahwa ada penilaian terhadap interaksi.[42]

Lebih lanjut Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan komponen-komponen aktivitas belajar yang terjadi antara guru dan anak didik. Sebagai suatu sistem tentu saja aktivitas belajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber, dan evaluasi.[43] Untuk lebih jelasnya berikut akan diuraikan satu persatu:

1) Tujuan

Tujuan pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar. Peranan tujuan ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Karena itu, tujuan pengajaran atau tujuan instruksional sering dinamakan juga sasaran belajar.

Tujuan pengajaran diartikan sebagai:

> "Prilaku hasil belajar yang diharapkan dimiliki siswa-siswa setelah mereka menempuh proses belajar mengajar, seperti siswa memiliki kemampuan membaca yang lebih baik, menguasai keterampilan tangan yang memadai, bersikap disipliri dan percaya diri dapat memecahkan persamaan kuadrat, gemar membuat kerajinan tangan dan lain

[42] Winarno Surakhman, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1982), Ed. 4, h. 16

[43] Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 20110)* Cetakan ke-4., h. 16

sebagainya".[44]

Dengan berpusat kepada tujuan pengajaran pada siswa keberhasilan proses belajar mengajar lebih banyak dinilai dari seberapa jauh perubahan-perubahan prilaku yang diinginkan telah terjadi pada diri siswa. Di samping itu tujuan pengajaran yang berpusat pada siswa dirasakan dapat memberikan petunjuk yang terarah bagi perkembangan alat evaluasi, pemilihan materi dan kegiatan belajar mengajar, serta penempatan media dan alat pengajaran.

Kegiatan aktivitas belajar tidaldah dilakukan secara serampangan dan di luar kesadaran. Kegiatan aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan oleh guru. Atas dasar kesadaran itulah guru melakukan kegiatan pembuatan program pengajaran, dengan prosedur dan langkah-langkah yang sistematik.

Kegiatan yang tidak pemah dan tidak boleh tinggal adalah pembuatan tujuan. Fungsi pembuatan tujuan itu adalah agar jelas di dalam menjalankan proses belajar mengajar. Dengan berpedoman kepada tujuan guru dapat menyeleksi tindakan mana yang harus dilakukan dan tindakan mana yang harus ditinggalkan.

Di dalam tujuan pembelajaran terhimpun sejumlah norma yang akan ditanamkan ke dalam setiap diri anak didik. Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran dapat diketahui dari penguasaan anak didik terhadap bahan yang diberikan.

2. Komponen- Komponen Aktivitas Belajar

Menurut Rahmayulis aktivitas mencakup aktivitas jasmani dan rohani.[45] Kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan di sekolah menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul B. Diedrich meliputi :

[44] R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996), h. 69

a. *Visual activities* meliputi membaca, memperhatiakan gambar, demontrasi
b. *Oral activities* meliputi menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, interviu, dan diskusi
c. *Listening aktivities* meliputi mendengarkan uraian, percakapan diskusi, medengarkan musik, mendengarkan pidato, ceramah dan sebagainya.
d. *Writing activities* meliputi menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin dan sebagainya.
e. *Drawing activities* meliputi menggambarkan, membuat grafik, membuat peta dan sebagainya.
f. *Motor activities* meliputi melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
g. *Mental aktivities* meliputi menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis dan mengambil keputusan.
h. *Emotional activities* meliputi menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang terdiri dari aktivitas jasmani dan rohani menyangkut aktivitas atau kegiatan siswa dalam belajar sebagaimana kegiatan siswa pada umumnya, yaitu aktivitas visual, oral, mendengarkan, mencatat, menggambar, bergerak, mental dan aktivitas emosional.

Lebih lanjut dapat dijelaskan indikator keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah :

a. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi lebih banyak mencari dan memberikan informasi.

---

[45] Rahmayulis, *Ilmu Pendidikan Islam,* Jakarta: Kalamulia, 2002, hlm 35

b. Siswa banyak mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lainnya.
c. Siswa lebih banyak mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.
d. Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
e. Siswa berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna.
f. Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri.
g. Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal.[46]

Dapat disimpulkan indikator keaktifan siswa yang dikemukakan oleh Sudjana meliputi siswa lebih banyak mencari informasi tentang pelajaran, memecahkan permasalahan sendiri serta membuat ringkasan pelajar dengan bahasa sendiri yang dipahaminya.

Bertolak dari beberapa teori tentang aktivitas di atas, Djamarah mengemukakan aktivitas belajar mencakup beberapa aspek yaitu :

a. Mendengarkan
b. Memandang
c. Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap
d. Menulis atau mencatat
e. Membaca
f. Membuat ikhtisar atau ringkasan
g. Mengamati tabel-tabel, diagram, dan bagan-bagan

[46] Nana Sudjana, *CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar,* (Bandung : Sinar Baru 1989), h. 110

h. Menyusun paper atau kertas keja

i. Mengingat

j. Berfikir

k. Latihan atau praktek.

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Ngalim Purwanto terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:[47]

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis).

1). Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada pisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya.[48]

2). Aspek Psikhis (Psikologi)

Menurut Sardiman A.M, sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif. Secara rinci faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:[49]

a). Perhatian

---

[47] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2004, hlm. 107

[48] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2004, hlm. 107

[49] Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 45

Perhatian adalah keaktipan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu obyek, baik didalam maupun di luar dirinya.[50]Makin sempurna perhatian yang menyertai aktivitas maka akan semakin sukseslah aktivitas belajar itu. Oleh karena itu, guru seharusnya selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya agar aktivitas belajar mereka turut berhasil.

b). Pengamatan

Pengamatan adalah cara mengenal duia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indera. Karena fungsi pengamatan sangat sentral, maka alat-alat pengamatan yaitu panca indera perlu mendapatkan perhatian yang optimal dari pendidik, sebab tidak berfungsinya panca indera akan berakibat terhadap jalannya usaha pendidikan pada anak didik. Panca indera dibutuhkan dalam melakukan aktivitas belajar.[51]

c). Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, dalam mana obyek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi, jika prosese pengamatan sudah berhenti, dan hanya tinggal kesan-kesannya saja.[52]

d). Fantasi

Fantasi adalah sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Dengan kekuatan fantasi manusia dapat melepaskan diri dari keadaan yang dihadapinya dan menjangkau ke depan, keadaan-keadaan yang akan mendatang. Dengan

---

[50] Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 145

[51]Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,2008, hlm. 45

[52] Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 145

pantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih longgar karena dididik untuk memahami diri atau pihak lain.[53]

e). Ingatan

Ingatan (memori) ialah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan. Jadi ada tiga unsur dalam perbuatan ingatan, ialah : menerima kesan-kesan, menyimpan, dan mereproduksikan. Dengan adanya kemampuan untuk mengingat pada manusia ini berarti ada suatu indikasi bahwa manusia mampu untuk menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami.

f). Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan intelegensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan :kemampuan" untuk memahami sesuatu. Kemampuan itu menyangkut: achievement, capacity dan aptitude.

g). Berfikir

Berfikir adalah merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis dan menarik kesimpulan.

h). Motif

Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Apabila aktivitas

[53] Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 78

belajar itu didorong oleh suatu motif dari dalam diri siswa, maka keberhasilan belajar itu akan mudah diraih dalam waktu yang relative tidak cukup lama.[54]

b. Faktor Eksternal

Menurut Ngalim Purwanto, faktor eksternal terdiri atas: 1), keadaan keluarga, 2) guru dan cara mengajar 3), alat-alat pelajaran, 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan serta kesempatan. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dibawah ini:

1. keadaan keluarga

   Siswa sebagai peserta didik di lembaga formal (sekolah) sebelumnya telah mendapatkan pendidikan di lingkungan keluarga. Di keluargalah setiap orang pertama kali mendapatkan pendidikan. Pengaruh pendidikan di lingkungan keluarga, suasana di lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, hubungan antar anaggota keluarga, pengertian orang tua terhadap pendidikan anak dan hal-hal laainnya di dalam keluarga turut memberikan karakteristik tertentu dan mengakibatkan aktif dan pasifnya anak dalam mengikuti kegiatan tertentu.

2. guru dan cara mengajar

   Lingkungan sekolah, dimana dalam lingkungan ini siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan segala unsur yang terlibat di dalamnya, seperti bagaimana guru menyampaikan materi, metode, pergaulan dengan temannya dan lain-lain turut mempengaruhi tinggi rendahnya kadar aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

3. alat-alat pelajaran

[54] Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 46

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

4. motivasi sosial

   Dalam proses pendidikan timbul kondisi-kondisi yang di luar tanggung jawab sekolah, tetapi berkaitan erat dengan corak kehidupan lingkungan masyarakat atau bersumber pada lingkungan alam. Oleh karena itu corak hidup suatu lingkungan masyarakat tertentu dapat mendorong seseorang untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar atau sebaliknya.

5. lingkungan dan kesempatan

   Lingkungan, dimana siswa tinggal akan mempengaruhi perkembangan belajar siswa, misalnya jarak antara rumah dan sekolah yang terlalu jauh, sehingga memerlukan kendaraan yang cukup lama yang pada akhirnya dapat melelahkan siswa itu sendiri. Selain itu, kesempatan yang disebabkan oleh sibuknya pekerjaan setiap hari, pengaruh lingkungan yang buruk dan negative serta factor-faktor lain terjadi di luar kemampuannya. Faktor lingkungan dan kesempatan ini lebih-lebih lagi berlaku bagi cara belajar pada orang-orang dewasa.[55]

Aktifitas belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku si subjek belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhinya itu, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor intern (dalam diri) si subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar diri) si subjek belajar.

[55] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2004, hlm. 102-106

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.[56]

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang Kadang-kadang belajar. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Kadang-kadangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.

D. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.[57]

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.[58]

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah "Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan".[59]

---

[56] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.2003 hlm 54-60

[57] Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.

[58] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

[59] Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya,2000), h. 5

Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah "(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkanya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja".[60]

Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah "perubahan" yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

a. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
b. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam driri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
c. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
d. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
e. Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
f. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tekhnik dan sebagainya.[61]

---

[60] Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), h. 249.
[61] Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan:Perdana Publishing, 2012), h. 39-40.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.[62] Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku uyang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimyati dan Mudjiono, Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang

[62] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h.82.

belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:[63]

a. Faktor internal terdiri dari:

   Faktor jasmaniah

   Faktor psikologis

b. Faktor eksternal terdiri dari:

   Faktor keluarga

   Faktor sekolah

   Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:[64]

a. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

   Aspek fisiologis

   Aspek psikologis

b. Faktor eksternal meliputi:

   Faktor lingkungan sosial

   Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

a. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

[63] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 3
[64] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 132.

c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.[65]

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.[66]

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

a. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
b. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.[67]

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.[68]

1) Faktor internal siswa
    a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

---

[65] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 144.
[66] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), h.39
[67] Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Al-Ikhlas, 1994), h. 94.
[68] M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010), h. 59-60.

b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang,

sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

3. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.[69] Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar

[69] Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidika*n (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 3

mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pegetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran *information search* dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang membahas tentang pengaruh media pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar sudah banyak dilakukan, sehingga dapat memberi gambaran bagi penulis untuk meneliti pengaruh media video animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan dengan penilitian ini adalah

1. Muhammad Chusnul Al Fasyi judul skripsi **"Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta".** Penelitian ini di lakukan di SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta pada tahun 2011 dengan hasil penelitian terdapatnya pengaruh penggunaan media pembelajaran video pada hasil belajara bidang study IPA. Sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh media

pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajara PAI kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur.

2. Yunisia Wilman judul tesis **"Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia.** Hasil dari penelitian ini bahwa ada nya pengaruh media Animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok organ pencernaan manusia. Sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajara PAI kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur.
3. Dima' Syuhada Judul skripsi "**Pengaruh Pengugunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di MTs Koto Tangah Kecamatan Bukik Barisan Kabupaten Lima Puluh Kota."** Penelitian ini dilakukan di MTs Koto tangah Kabupaten Lima Puluh Kota pada tahun 2014 dengan hasil penelitian terdapatnya pengaruh penggunaan media pembelajaran Berbasil ICT terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Biologi. Sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajara PAI kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur.
4. Restina Sari Judul Skripsi "**Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajara Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran TIK di SMAN 1 Rao".** Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Rao pada tahun 2015 dengan hasil penelitian terdapatnya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajara PAI kelas V di SDN 05 Air Santok Pariaman Timur..

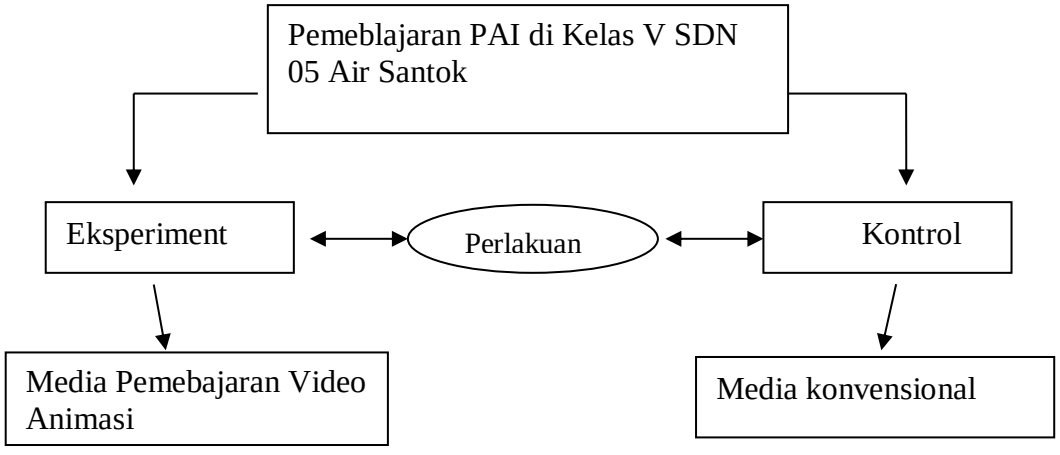
F. Kerangka Berpikir

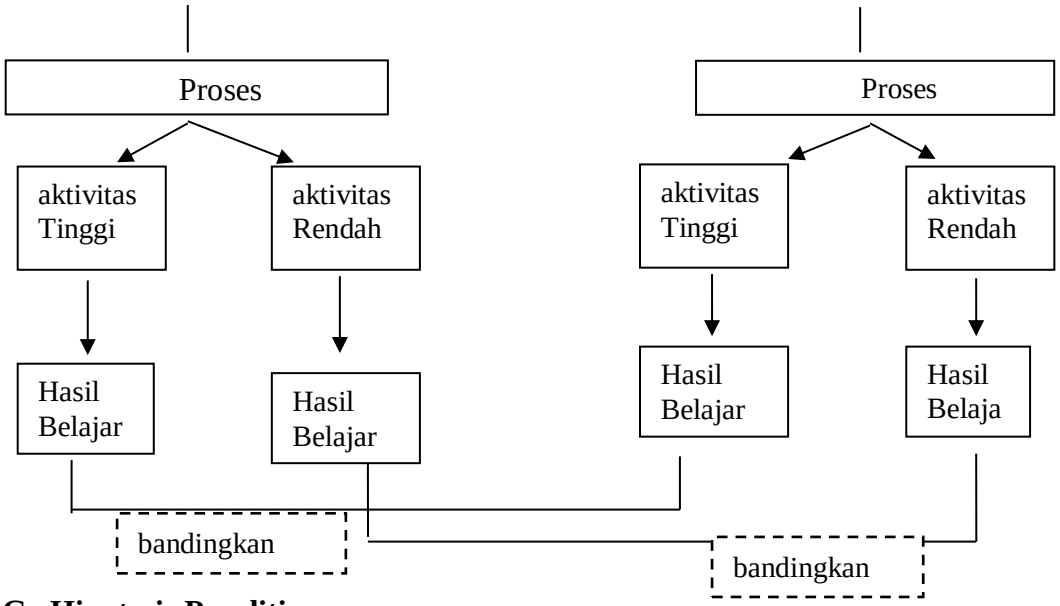
Pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus kepada siswa dengan harapan terjadinya respon yang positif pada diri siswa. Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi pemilihan media yang sesuai dalam pembelajaran yang mempunyai dampak terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Saat ini banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yang sesuai dengan materi pembelajaran adalah media animasi. Media animasi dapat menyajikan informasi secara lebih konkrit, sehingga informasi tersebut lebih mudah dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Animasi dapat menampilkan urutan-urutan gambar dari suatu peristiwa seperti kejadian yang sebenarnya. Selain itu, animasi dapat menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan informasi yang bersifat prosedural atau urutan kejadian. Dengam demikian, diharapkan media animasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Variabel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah varibel bebas, variabel moderat dan variabel terikat. Dimana variabel bebasnya adalah Media animasi, variabel moderatnya adalah aktivitas belajar sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada Pelajaran PAI. Hubungan antara kedua variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut ini:

Lebih jelasnya kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Dalam penelitian ini, penulis akan merumuskan hipotesnya sebagai berikut:

5. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio
6. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan media Video Anmasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki Aktivitas tinggi dengan media audio
7. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki Aktivitas rendah dengan media audio
8. Interaksi strategi Video Animasi dan Aktivitas terhadap hasil belajar

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat yang ditimbulkan dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik dengan cara membandingkan satu atau dua kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau dua kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Dalam penelitian eksperimen ada dua kelompok yaitu kelas ekperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen diberikan treatment atau stimulus sesuai dengan tujuan penelitian sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan yang biasa saja. [70]

Bentuk penelitian ini adalah *Eksperimen* yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara aktivitas belajar dan hasil belajar dengan penerapan media pembelajaran video animasi. Dalam penelitian ini diambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran video animasi, sedangkan pada kelas kontrol tidak diterapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Factorial Design* (2x2).[71] Desain ini diterapkan pada situasi belajar yang berbeda yakni dengan metode Video animasi pada kelas eksperimen dan media audio pada kelas kontrol. Hasil belajar dilihat berdasarkan tingkat aktivitas tinggi dan rendah.

Pola rancangan penelitian ini adalah *factorial design* dapat digambarkan sebagai berikut :

Desain Penelitian *Factorial Design*

Media (A) / aktivitas (B)	Media video animasi (A_1)	Media Audio (A_2) (Kontrol)
	(Eksperiment)	

[70] Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* .....h. 49
[71] Sumardi Suryabrata,*Metodologi Penelitian,*(Jakarta: Grafindo Persada,2014) hlm.111

Aktivitas Tinggi (B_1)	$A_1 B_1$	$A_2 B_1$
Aktivitas Rendah (B_2)	$A_1 B_2$	$A_2 B_2$

Keterangan :

$A_1 B_1$ = Hasil belajar yang menggunakan Media Video Animasi dengan aktivitas Tinggi

$A_1 B_2$ = Hasil belajar yang menggunakan Media Video Animasi dengan Aktivitas Rendah

$A_2 B_1$ = Hasil belajar yang menggunakan Media Audio dengan Aktivitas Tinggi

$A_2 B_2$ = Hasil belajar yang menggunakan Media Audio dengan Aktivitas Rendah

B. Tempat , Waktu dan subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman, yang merupakan salah satu SDN yang berada di lingkungan UPTD Pendidikan Kecamatan Pariaman Timur. SDN 05 Air Santok beralamat di Jalan Husni Tamrin desa Air Santok Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman.

2. Waktu Penelitian

Penelitian direncanakan akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017-2018. Pada tanggal 1 Maret – 30 Mei 2018. Pada saat pembelajaran PAI berlangsung.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa pada kelas V yang terdiri dari 2 Rombel yaitu V.a dan V.b SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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.. [72]

Menurut Rini Indriastuti populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang memiliki satu atau beberapa ciri dan karakteristik yang sama. [73]Menurut Sofyan Siregar Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, peristiwa dan sikap sehingga objek ini dapat dijadikan sumber data penelitian. [74]

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas V SDN 05 Air Santok. Berikut yang tergambar dalam tabel.

No	Kelas	Laki- Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas V.a	13 Orang	7 Orang	20 Orang
2	Kelas V.b	12 Orang	8 Orang	20 Orang
Jumlah		25 Orang	15 Orang	40 Orang

Sumber : absensi siswa kelas V SDN 05 Air Santok

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan adalah *random Sampling*, yang artinya penulis mengambil sampel secara acak.

Maka, secara *random Sampling* kelas yang pertama disebut pertama menjadi kelas eksperimen, penulis menetapkan sampel pada penelitian ini adalah kelas V.a sebagai kelas Experimen yang berjumlah 20 orang dan V.b sebagai kelas Kontrol yang berjumlah 20 orang.

No	Kelas		Laki- Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas V.a	Kelas	13 Orang	7 Orang	20 Orang

[72] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* Alfabeta , Bandung, 2015, h 117
[73] Rini Indriastuti, *Penyajian Data Statistik,* PT Citra Aji Pratama, Yogyakarta, 2012, h 5
[74] Syofyan Siregar, *Statistik Parametrik untuk penelitian Kuantitatif,* Bumi Aksara, Jakarta, 2014, h 56

		Eksperimen			
2	Kelas V.b	Kelas kontrol	12 Orang	8 Orang	20 Orang
Jumlah			25 Orang	15 Orang	40 orang

D. Prosedur Penelitian

Data dari penelitian ini diperoleh melalui teknik tes yang diberikan kepada kedua kelas sampel. Tes yang diberikan sesuai dengan materi yang akan diajarkan selama perlakuan berlangsung dan dilakukan setelah penelitian berakhir. Untuk mendapatkan tes yang baik dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi
2. Menyusun soal sesuai kisi-kisi
3. Memvalidasi tes
4. Uji coba tes
5. Menganalisis soal tes

Agar diperoleh hasil yang benar-benar Valid, Reliabel dan Memiliki daya beda yang tinggi maka terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap soal yang akan diberikan pada kelas sampel.

Adapun tahap yang dilalui dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan (*planning)* atau persiapan, Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :
   a. Meninjau dan melakukan observasi awal terhadap lokasi penelitian
   b. Menetapkan masalah dan menyiapkan proposal penelitian
   c. Mengajukan surat permohonan penelitian kepada pihak-pihak yang terkait
   d. Menetapkan sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol
   e. Menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian

f. Merancang dan memvalidasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kepada dosen dan guru yang berkompeten.

g. Menyusun dan memantapkan instrumen penelitian berupa soal uji coba yang divalidasi oleh dosen yang berkompeten,

h. Mempersiapkan dan mempelajari hal-hal yang mendukung terhadap media pembelajaran video animasi

2. Tahap pelaksanaan

a. Pendahuluan

Pelaksanaan dilakukan berdasarkan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya,Pelaksanaan terdiri dari :

1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Waktu yang direncanakan (RPP)

2) Melakukan tindakan sesuai langkah penggunaan media video animasi dan melakukan observasi terhadap aktivitas siswa.

b. Kegiatan inti

Pengamatan dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat pada saat tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan dengan instrument / lembaran observasi yang telah disediakan.

c. Kegiatan penutup /refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi terhadap semua kegiatan baik kelebihan maupun kekurangan untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi

3. Tahap Penyelesaian. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

a. Memberikan tes akhir pada kelas sampel, guru melihat hasil perlakukan yang diberikan.

b. Mengolah data dari kelas sampel

Menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang didapatkan sesuai dengan teknik analisa data yang digunakan

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal yang diteliti tersebut kemudian diambil suatu kesimpulan.

Adapun variabel yang terdapat dalam suatu penelitian terdiri dari :

a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

   Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun yang menjadi variabel independen pada penelitian ini adalah media Pembelajaran video animasi yang selanjutnya ditulis X1. Pada penelitian ini penulis memakai beberapa video animasi oleh Mastura Jamaludin, Ma'ruf Nurochim, nabilah tasya, Powtoon, Muhammad anang ma'ruf, suara muslim radio network, dan mardiana abdul majid dari situs Youtube. Com.

b. Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan melemahkan) hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, dalam penelitian ini yang menjadi variabel moderator adalah aktivitas belajar siswa (X2)

c. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

   Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat , karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y).

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel dependen, satu variabel moderat, satu independen, model hubungan ganda dengan satu variabel independen X dan dua variabel dependen Y. Untuk mencari hubungan X dengan Y1 dan X dengan Y2 menggunakan teknik

korelasi sederhana. Untuk mencari hubungan Y1 dengan Y2 secara bersama-sama terhadap X menggunakan korelasi Ganda. [75]

Dari aspek-aspek diatas maka akan dikembangkan dalam bentuk instrument. Setelah istrumen penelitian disusun maka instrumen tersebut diuji cobakan di kelas kontrol, setelah diuji cobakan maka instrumen tersebut perlu diukur, karena instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterprestasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan demikian jumlah instrumen yang digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.[76] Instrumen dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar pengamatan penerapan media pembelajaran video animasi sebagai instrumen metode observasi
2. Lembar aktivitas siswa sebagai instrumen metode observasi
3. Rencana pembelajaran (RPP) sebagai instrumen metode observasi
4. Tes sebagai instrumen metode test

G. Metode Penumpulan Data

1. Observasi

   Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.[77] Observasi dilakukan dengan memperhatikan sesuatu yang menggunakan

[75] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan kombinasi*..... h. 71
[76] Sutrisno Hadi, *Metode Research II,* (Yogyakarta: Andi Offset, 1983), h. 136
[77] P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 63

mata.[78] Obeservasi merupakan Observasi adalah alat pengumpul data penelitian lapangan. Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung sistematis. Dalam penelitian ini yang dievaluasi dengan observasi adalah variabel x yaitu media pembelajaran video animasi dan variabel y1 yaitu aktivitas belajar

Contoh lembar ovservasi variabel X1 media pembelajaran video anmasi:

LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PAI KELAS V SDN 05 AIR SANTOK

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan anda.

SS = Sangat Baik
S = Baik
N = Netral
TS = Tidak Baik
STS = Sangat Tidak Baik

NO	**PERNYATAAN**	**JAWABAN**				
		SB			**B**	**TB**
1	Mengikuti pembelajaran menggunakan video merupakan pengalaman baru untuk saya					
2	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi pelajaran					
3	Gambar yang ditampilkan pada video sangat jelas dan menarik.					

Skala tentang media pembelajaran video animasi menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu SB (sangat baik), B (Baik), N (netral), TB (tidak baik) dan STB (sangat tidak baik). Sesuai dengan angket media animasi skor untuk jawaban setiap pertanyaan adalah :

Penyataan media video animasi	**Nilai**
SB	5
B	4
N	3
TB	2
STB	1

[78] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), h. 9

Dalam penelitian ini yang juga dievaluasi dengan observasi adalah aktivitas belajar siswa saat mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini indikator aktivitas belajar yang diukur adalah :

i. *Visual activities*
j. *Oral activities*
k. *Listening aktivities.*
l. Writing activities
m. *Drawing activities*
n. Motor activities
o. *Mental aktivities.*
p. *Emotional activities*

Skala tentang aktivitas belajar menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), sering (SR), Kadang-Kadang (KD), Jarang (JR), dan Tidak pernah (TP). Sesuai dengan indikator aktivitas belajar skor yang di berikan adalah :

Penyataan media video animasi	**Nilai**
SL	5
SR	4
KD	3
JR	2
TP	1

Lembar observasi terlampir

2. Tes

Untuk tes disini adalah berupa soal-soal ulangan secara tertulis dalam bentuk soal uraian. Dalam penelitian ini yang akan dievaluasi dengan tes adalah hasil belajar siswa. Banyak soal pada tes adalah sebanyak 25 butir. Terdiri dari soal berbentuk objektif.

Contoh tes terlampir.

H. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum dipergunakan, instrumen penelitian perlu diuji kelayakanya sebagai pengumpul data. Terdapat dua hal pokok yang berkaitan dengan pengujian instrumen yaitu kesahihan (validitas) dan keajegan (reliabiitas). Dalam penelitian ini untuk uji coba instrument dilakukan terhadap kelas kontrol dalam penelitian ini, ini berpedoman pada

pendapat Suharsimi Arikunto dalam Yohanes Anton Nugroho yang menyatakan bahwa "apabila dimungkinkan sebaiknya subjek uji coba memang diambilkan dari populasi yang nanti tidak dikenai penelitian.[79] Sebagai kelas Uji Coba, penulis melibatkan siswa kelas V dari sekolah tetangga yaitu dari SDN 10 Sungai Pasak Kecamatan Pariaman Timur

1. Validitas intrumen

   Suatu soal dapat dikatakan valid apabila soal tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Tes yang akan disusun berpedoman pada kurikulum yang berlaku standar kopetensi dan kopetensi dasar sesuai dengan materi untuk Mata pelajara PAI kelas V,

   menurut Suharsimi untuk mencari validitas masing-masing butir soal secara keseluruhandigunakan rumus korelasi produc momen.

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

Keterangan : r_{xy} = validitas item

N = jumlah butir soal

X = skor yang diperoleh

Y = skor total

Validitas Isntrument

No Item Soal	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,408	0,461784	Valid
2	0,408	0,601995	Valid
3	0,408	0,431959	Valid
4	0,408	0,5332	Valid
5	0,408	0,571912	Valid
6	0,408	-0,23252	Tidak Valid
7	0,408	0,51629	Valid
8	0,408	-0,23252	Tidak Valid

[79] Yohanes Anton Nugroho, *It's Easy Olah Data dengan SPSS,* .....h 23

9	0,408	0,408677	Valid
10	0,408	0,571912	Valid
11	0,408	0,512952	Valid
12	0,408	0,509512	Valid
13	0,408	0,614192	Valid
14	0,408	0,440867	Valid
15	0,408	0,490646	Valid
16	0,408	-0,23252	Tidak Valid
17	0,408	0,634953	Valid
18	0,408	0,438847	Valid
19	0,408	0,438847	Valid
20	0,408	0,496996	Valid
21	0,408	-0,19727	Tidak Valid
22	0,408	0,438847	Valid
23	0,408	0,46291	Valid
24	0,408	0,614192	Valid
25	0,408	0,496996	Valid
26	0,408	0,46291	Valid
27	0,408	0,614192	Valid
28	0,408	0,496996	Valid
29	0,408	0,496996	Valid
30	0,408	-0,19727	Tidak Valid

Dari 30 soal uji coba instrumen terdapat 5 soal yang gugur. Soal yang gugur dikarenakan R hitung lebih kecil dari pada R tabel. Maka dari hasil uji coba ini soal yang akan di pakai pada kelas eksperimen dan kontrol sebanyak 25 soal

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan taraf kepercayaan dari suatu soal apakah soal memberikan hasil yang tepat atau berulang-ulang.[80] Reliabilitas tes menunjukkan apakah suatu tes cukup baik untuk dipergunakan sebagai alat pengumpul data yang dapat dipercaya.

Tabel 3.09
Kriteria tingkat reliabelitas

Koofisien reliabilitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang

[80]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan…*, hlm..86

0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Merupakan taraf kepercayaan dari suatu soal apakah soal memberikan hasil yang tepat atau berulang-ulang.[81] Reliabilitas tes menunjukkan apakah suatu tes cukup baik untuk dipergunakan sebagai alat pengumpul data yang dapat dipercaya

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner, maksudnya apakan alat ukur tersebut akan mendapatkan pengukuran yang tetap konsisten jika pengukuran diulang kembali.

I. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses dalam memperoleh dan ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu. Data yang diperoleh dari penelitian ini perlu untuk mendapatkan keterkaitan antara variabel. Data yang dianalisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan sampel terdistribusi normal atau tidak, dan memilih varian yang homogen atau tidak. Proses analisis data pada penelitian tindakan mengandung beberapa langkah yang saling terkait yaitu menghimpin data, Menampilkan data, melakukan koding, reduksi data, melakukan verifikasi dan interprestasi untuk menuju kesimpulan.[82]

Teknik analisis data dimaksudkan untuk menguji hipotesis tentang perbedaan dua rata-rata. Apabila kedua kelas sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, memiliki varian yang homogen, dalam uji statistik digunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t tentang kesamaan dua rata-rata terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. uji normalitas dan homogenitas berfungsi untuk

[81]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,2005), hlm. 86.
[82] Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*_____ hal.73

melihat atau menentukan apakah hasil yang telah didapatkan apakah datanya normal dan homogen atau sebaliknya.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan uji liliefort dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Data X_1,X_2, ...Xn yang diperoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.
b. Data X_1, X_2, ...Xn dijadikan bilangan baku Z_1,Z_2, ...Zn dengan rumus: $Zi = \frac{Xi - \bar{X}}{S}$ keterangan: Xi =

keterangan: Xi = skor yang diperoleh siswa ke-1

$\bar{X}$ = skor rata-rata

S = simpangan baku

c. Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang F (Si) = P ($Z \leq$ Zi)
d. Dengan menggunakan populasiZ,Z, ... Zn yang lebih kecil atau sama dengan Zi, jika populasi ini dinyatakan dengan s (Zi), maka:

$$S(Zi) = \frac{banyaknya\ Z_1,Z_2,\ldots\ldots\ldots Zn\ yang \leq zi}{n}$$

e. Menghitung selisih F (Zi) – S (Zi) kemudian tentukan harga mutlaknya.
f. Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut dan disebut Lo

g. Membandingkan nilai Lo dengan nilai kritas L yang terdapat pada taraf nyata α = 0,01 kriteria terima hipotesis yaitu hipotesis tersebut normal jika Lo lebih kecil dari Lt. Selain dari itu ditolak.[83]

Uji Normalitas variable X (Video Animasi)

Penghitungan normalitas yang dilakukan terhadap hasil tes untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnove*. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	11.5000
	Std. Deviation	3.95368
Most Extreme Differences	Absolute	.298
	Positive	.264
	Negative	-.298
Kolmogorov-Smirnov Z		1.332
Asymp. Sig. (2-tailed)		.058

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada hasil pengujian diatas tentang hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorof-Smirnov*. Pada kolom signifikansi didapatkan hasil 0.058 (**warna merah**), karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

1. **Uji Normalitas variable Y1 (Aktivitas)**

Penghitungan normalitas yang dilakukan terhadap hasil tes untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnove*. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

[83]Sudjana, *Metode statistik*, (Bandung: Tarsito, 2002), hlm..466

		Y1
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	6.9000
	Std. Deviation	1.91669
Most Extreme Differences	Absolute	.317
	Positive	.283
	Negative	-.317
Kolmogorov-Smirnov Z		1.418
Asymp. Sig. (2-tailed)		.076

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada hasil pengujian diatas tentang hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorof-Smirnov. Pada kolom signifikansi didapatkan hasil 0.076 (**warna merah**), karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Normalitas Y2 (Hasil Belajar)

Penghitungan normalitas yang dilakukan terhadap hasil tes untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnove*. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Y2
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	87.4000
	Std. Deviation	7.70782
Most Extreme Differences	Absolute	.219
	Positive	.219
	Negative	-.181
Kolmogorov-Smirnov Z		.979
Asymp. Sig. (2-tailed)		.293

a. Test distribution is Normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Y2
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	87.4000
	Std. Deviation	7.70782
Most Extreme Differences	Absolute	.219
	Positive	.219
	Negative	-.181
Kolmogorov-Smirnov Z		.979
Asymp. Sig. (2-tailed)		.293

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada hasil pengujian diatas tentang hasil uji normalitas Liliefors dengan menggunakan Kolmogorof Smirnov dan Shapiro Wilk. Pada kolom signifikansi didapatkan hasil 0.293 (**warna merah**), karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kedua kelompok data mempunyai variensi yang homogen dan tidak. Untuk mengujinya dilakukan uji F. Untuk uji homogenitas dilakukan langkah-langkah menurut Sudjana sebagai berikut:

a. Mencari variansi masing-masing data kemudian dihitung harga F dengan rumus

$$F = \frac{{S_1}^2}{{S_2}^2}$$

Keterangan: F = variansi kelompok data
S_1^2 = variansi terbesar
S_2^2 = variansi terkecil

Jika harga Ftelah didapat makadapat dibandingkan harga F tersebutdengan harga F yang terdapat daftar distribusi F dengan taraf nyata 5% dan drjat kebebasan (dk)

pembilang = $_{n1}$ - 1 dan dk penyebut = $_{n2}$ –1. Bila harga F yang terdapat dalam disrtibusi F_{tabel} lebih besar dari hasil perhitungan maka variansinya homogen dan sebaliknya bila harga F_{tabel} dalam daftar distribusi lebih kecil dari harga F hasil perhitungan, maka variansinya tidak homogen.[84]

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Aktifitas Beajar dan Hasil Belajar mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas (a) uji homogenitas Pengaruh Multimedia terhadap Aktifitas Belajar, (b) uji homogenitas Pengaruh Multimedia terhadap Hasil Belajar.

2. Analisis Data

Saat melakukan proses analisis data maka analisis yang digunakan harus sesuai dengan permasalahan penelitian agar hasil penelitian dapat diinterprestasikan dan bermanfaat. Analisis data meliputi kegiatan sebagai berikut :

1) Penyajian data dalam bentuk tabel

2) Penyajian data dalam bentuk grafik / diagram

3) Deskripsi dan ukuran data. Teknik analisis yang sering digunakan untuk mendeskripsikan data antara lain :

a) Ukuran pemusatan data (rata-rata, median dan modus).

b) Ukuran penyebaran data (rentang, simpang baku dan varian)

c) Uji statistik sebagai alat analisis data

3) Pengolahan data untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka dilakukan uji hipotesis. Untuk menguji hipotesis karena

[84]Sudjana, *Metode statistik*…, hlm..249

populasi disrtibusi normal dan kedua kelompok data miliki varians yang homogen maka digunakan uji-t menurut Sudjana sebagai berikut:

Dimana: $t = \frac{\overline{X1} - \overline{X2}}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$ danuntuk menghitung simpangan baku siswa kedua kelompok digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{(n-1)S_1{}^2 + (n_2 - 1)S_2{}^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\overline{X1}$ = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\overline{X2}$ = nilai rata-rata kelas kontrol

S = standar deviasi gabungan

S_1 = standar deviasi kelas eksperimen

S_2 = standar deviasi kelas kontrol

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} yang terdapat dalam tabel disrtibusi t. Kriteria pengujian hipotesis yang dilakukan adalah Ho, diterima jika $-t_{1-1/2}\alpha < t < t_{1-1/2}\alpha$ dengan derjad kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ dengan peluang (1 – ½ α). Dapat disimpulkan Hi bahwa: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima.[85]

Sedangkan hipotesis keempat diuji dengan analisis varian (anava) dua arah. Rumus-rumus yang digunakan yaitu :

a. Menghitung jumlah kuadrad Total (JK_{tot})

$$JK_{tot} = \sum x_{tot} - \frac{(\sum xtot)2}{N}$$

[85]Sudjana, *Metode statistik*…, hlm..239

b. $JK_{antar}\ A = \sum \frac{(\sum xA)2}{NA} - \frac{(\sum xtot)2}{N}$

$$= \frac{(\sum xA1)2}{NA1} + \frac{(\sum xA2)2}{N\ A2} - \frac{(\sum xtot)2}{N}$$

c. $JK_{antar}\ B = \sum \frac{(\sum xB)2}{NB} - \frac{(\sum xtot)2}{N}$

$$= \frac{(\sum xB1)2}{NB1} + \frac{(\sum xB2)2}{N\ B2} - \frac{(\sum xtot)2}{N}$$

d. $JK_{inter\ AB} = \sum \frac{(\sum xAB)2}{NAB} - \frac{(\sum xtot)2}{N} - JK_A - JK_B =$

e. $JK\ dal = JK_{tot} - JK_{antar}\ A - JK_{antar}\ B - JK_{antar}\ AB$

f. $JK_{tot} = JK_A + JK_B + JK_{AB} + JK_{dal}$

g. Db = a-1

Db = b-1

Db inter AB = db A x db B

Db dalam = N-ab

$RJK_A = JK_A : db_A$

$RJKK_B = JK_B : DB_A$

$RJKK_{AB} = JK_{AB}\ db_{AB}$

$RJKK_{dalam} = JK_{dal} : db_{dal}$

F_A = RJK $_A$: RJK_{dalam}

F_B = $RJKKB_B$: RJK_{dalam}

F_{AB} = RJK_{AB}: RJK_{dalam}

Untuk keperluan uji Hipotesis, diperlukan rumusan hipotesis statistik sebagai berikut :

a. Hipotesis Pertama

Ho : $A_1 = A_2$

H1 : $A_1 > A_2$

Ho : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa dengan media audio

H1 : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio

b. Hipotesis Kedua

Ho : $A_1 = A_2$

H1 : $A_1 > A_2$

Ho : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio

H1 : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio

c. Hipotesis Ketiga

Ho : $A_1 = A_2$

H1 : $A_1 > A_2$

Ho : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio

H1 : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio

d. Hipotesis Keempat

Ho : $A_1 = A_2$

H1 : $A_1 > A_2$

Ho : ada Interaksi strategi Video Animasi dan aktivitas terhadap hasil belajar

H1 : ada Interaksi strategi Video Animasi dan Aktivitas terhadap hasil belajar

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada Bab IV ini akan diuraikan tentang deskripsi data media pembelajaran video animasi terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur, selanjutnya diuraikan analisis data yang akan menjawab hipotesis dalam penelitian ini serta dilanjutkan pembahasan hasil penelitian sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh penerapan media pembelajaran terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar pada Mata Pelajaran PAI di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur.

A. Deskripsi Data

Berdasarkan verifikasi terhadap data penelitian, seluruh data yang diperoleh dari hasil pengadministrasian terhadap siswa layak diolah yaitu sebanyak 20 orang siswa untuk kelas eksperimen dan 20 siswa untuk kelas kontrol. Data penelitian ini meliputi , Aktivitas Belajar dan hasil belajar Berikut ini deskripsi data hasil penelitian tersebut.

1. Aktivitas Belajar

Hasil pengumpulan dan pengolahan data melalui instrumen Aktivitas Belajar dari observasi kepada siswa berjumlah 20 siswa dapat di lihat pada Tabel berikut:

Deskripsi Data Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen (n=20)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 - 50	Aktivitas Rendah	1	5
51 - 100	Aktivitas Tinggi	19	95
Total		20	100
Rata-			**86,25**
Ketera			**Sangat Tinggi**

Berdasarkan Tabel terlihat bahwa dari keseluruhan sampel yang berjumlah 20 orang siswa, sebanyak 19 siswa atau sebesar 95 % berada pada kategori Aktivitas

Tinggi, dan sebanyak 1 siswa pada kategori aktivitas rendah aatau sebesar 5 % , dilihat nilai rata-rata dengan persentase sebesar 86,25%.

Deskripsi Data Aktivitas Belajar Kelas kontrol (n=20)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 – 50	aktivitas Rendah	3	25
51 – 100	Aktivitas Tinggi	17	75
Total		20	100
Rata-rata			**73,125**
Keterangan			**Tinggi**

Berdasarkan Tabel terlihat bahwa dari keseluruhan sampel yang berjumlah 20 orang siswa, sebanyak 17 responden atau sebesar 75 % berada pada kategori aktivitas Tinggi, dan sebanyak 3 responden atau sebesar 25 % berada pada kategori aktivitas rendah , dilihat nilai rata-rata berada pada persentase sebesar 73,125%.

2. Hasil Belajar PAI Kelas Eksperimen

Hasil pengumpulan dan pengolahan data melalui hasil belajar dari keseluruhan sampel (responden) berjumlah 20 siswa dapat di lihat pada Tabel berikut:

Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen (n=20)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 – 50	Aktivitas Rendah	0	0
51 - 100	Aktivitas Tinggi	20	100
Total		20	100
Rata-rata			**87.00**
Keterangan			**Sangat Tinggi**

Berdasarkan Tabel terlihat bahwa dari keseluruhan sampel yang berjumlah 20 orang siswa, sebanyak 20 responden atau sebesar 100 % berada pada kategori hasil belajar dengan aktivitas tinggi , dan sebanyak responden atau sebesar 0% mempunyai

hasil belajar dengan aktivitas rendah. Apabila dilihat nilai rata-rata berada pada persentase sebesar 87.00%.

3. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil pengumpulan dan pengolahan data melalui hasil belajar dari keseluruhan sampel (responden) berjumlah 20 siswa dapat di lihat pada Tabel berikut:

. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol (n=20)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
0 – 50	Aktivitas rendah	10	50
51 - 100	Aktivitas Tinggi	10	50
Total		20	100
Rata-rata			**79.80**
Keterangan			**Tinggi**

Berdasarkan Tabel terlihat bahwa dari keseluruhan sampel yang berjumlah 20 orang siswa, sebanyak 10 responden atau sebesar 50 % berada pada kategori mempunyai hasil belajar dengan aktivitas tinggi, sebanyak 10 responden atau sebesar 50 % berada pada kategori mempunyai hasil belajar dengan aktivitas rendah, Apabila dilihat nilai rata-rata berada pada kategori tinggi (T) dengan persentase sebesar 79,80%.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis dimaksudkan untuk melihat apakah data yang dianalisis memang berasal dari sampel berdistribusi normal dan homogen. Untuk itu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas variable X (Video Animasi)

Penghitungan normalitas yang dilakukan terhadap hasil tes untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnove*. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	11.4500
	Std. Deviation	3.39466
Most Extreme Differences	Absolute	.276
	Positive	.226
	Negative	-.276
Kolmogorov-Smirnov Z		1.234
Asymp. Sig. (2-tailed)		.095

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada hasil pengujian diatas tentang hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorof-Smirnov*. Pada kolom signifikansi didapatkan hasil 0.095 (**warna merah**), karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas variable Y1 (Aktivitas)

Penghitungan normalitas yang dilakukan terhadap hasil tes untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnove*. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Y1
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	6.9000
	Std. Deviation	1.91669
Most Extreme Differences	Absolute	.317
	Positive	.283
	Negative	-.317
Kolmogorov-Smirnov Z		1.418
Asymp. Sig. (2-tailed)		.086

a. Test distribution is Normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Y1
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	6.9000
	Std. Deviation	1.91669
Most Extreme Differences	Absolute	.317
	Positive	.283
	Negative	-.317
Kolmogorov-Smirnov Z		1.418
Asymp. Sig. (2-tailed)		.086

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada hasil pengujian diatas tentang hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorof-Smirnov. Pada kolom signifikansi didapatkan hasil 0.086 (**warna merah**), karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

c. Uji Normalitas Y2 (Hasil Belajar)

Penghitungan normalitas yang dilakukan terhadap hasil tes untuk kelas eksperimen terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnove*. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Y2
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	87.0000
	Std. Deviation	7.21110
Most Extreme Differences	Absolute	.205
	Positive	.195
	Negative	-.205
Kolmogorov-Smirnov Z		.917
Asymp. Sig. (2-tailed)		.369

a. Test distribution is Normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Y2
N		20
Normal Parameters[a,,b]	Mean	87.0000
	Std. Deviation	7.21110
Most Extreme Differences	Absolute	.205
	Positive	.195
	Negative	-.205
Kolmogorov-Smirnov Z		.917
Asymp. Sig. (2-tailed)		.369

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada hasil pengujian diatas tentang hasil uji normalitas Liliefors dengan menggunakan Kolmogorof Smirnov dan Shapiro Wilk. Pada kolom signifikansi didapatkan hasil 0.369 (**warna merah**), karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuesioner, maksudnya apakan alat ukur tersebut akan mendapatkan pengukuran yang tetap konsisten jika pengukuran diulang kembali.

a. Uji Reliabilitas variable X (Video Animasi)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.730	14

Dari output diatas dapat dilihat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,730. Menurut Sekaran (1992), Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan diatas 0,8 adalah baik. Karena nilainya besar dari 0,8 maka hasilnya Reliabel.

b. Uji Reliabilitas variable Y1 (Aktivitas Belajar)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	8

Dari output diatas dapat dilihat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,933. Menurut Sekaran (1992), Reliabilitas kurang dari0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan diatas 0,8 adalah baik. Karena nilainya besar dari 0,8 maka hasilnya Reliabel.

3. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Aktifitas Beajar dan Hasil Belajar mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas (a) uji homogenitas Pengaruh Multimedia terhadap Aktifitas Belajar, (b) uji homogenitas Pengaruh Multimedia terhadap Hasil Belajar.

a. Uji Homogenitas pengaruh Video Animasi terhadap Aktifitas Belajar

Uji homogenitas yang dilakukan terhadap hasil tes kedua kelas tersebut terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan adalah rumus uji F. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk tabulasi data berikut.

Descriptives

Hasil Belajar Kontrol

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
4.00	1	8.0000	.	.	.	.	8.00	8.00
5.00	2	7.0000	1.41421	1.00000	-5.7062	19.7062	6.00	8.00
7.00	1	8.0000	.	.	.	.	8.00	8.00
10.00	1	8.0000	.	.	.	.	8.00	8.00
11.00	1	8.0000	.	.	.	.	8.00	8.00
12.00	2	7.5000	.70711	.50000	1.1469	13.8531	7.00	8.00
13.00	5	5.4000	3.28634	1.46969	1.3195	9.4805	.00	8.00
14.00	7	7.1429	1.06904	.40406	6.1542	8.1316	6.00	8.00
Total	20	6.9000	1.91669	.42858	6.0030	7.7970	.00	8.00

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.791[a]	3	12	.202

a. Groups with only one case are ignored in computing the test of homogeneity of variance for Hasil Belajar Kontrol.

ANOVA

Hasil Belajar Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	17.243	7	2.463	.562	.773
Within Groups	52.557	12	4.380		
Total	69.800	19			

Dari tabel Test of Homogenity of Variances diatas dapat dilihat nilai Signifikan sebesar 0,202 dengan nila α 0.05. jka dibandingkan dengan nilai sig sebesar 0,202, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai sig > α (0,202 > 0,05), maka data dikatakan memenuhi syarat Homogenitas.

b. Uji Homogenitas pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar

Uji homogenitas yang dilakukan terhadap hasil tes kedua kelas tersebut terdapat pada lampiran. Rumus yang digunakan adalah rumus uji F. Selengkapnya dapat disajikan dalam bentuk tabulasi data berikut.

Descriptives

Hasil Belajar Kontrol

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
4.00	1	96.0000	.	.	.	.	96.00	96.00
5.00	2	82.0000	2.82843	2.00000	56.5876	107.4124	80.00	84.00
7.00	1	88.0000	.	.	.	.	88.00	88.00
10.00	1	92.0000	.	.	.	.	92.00	92.00
11.00	1	88.0000	.	.	.	.	88.00	88.00
12.00	2	84.0000	5.65685	4.00000	33.1752	134.8248	80.00	88.00

13.00	5	91.2000	5.21536	2.33238	84.724	97.6757	88.00	100.00
14.00	7	84.0000	9.23760	3.49149	75.456	92.5434	72.00	100.00
Total	20	87.0000	7.21110	1.61245	83.625	90.3749	72.00	100.00

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.933[a]	3	12	.455

a. Groups with only one case are ignored in computing the test of homogeneity of variance for Hasil Belajar Kontrol.

ANOVA

Hasil Belajar Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	327.200	7	46.743	.849	.570
Within Groups	660.800	12	55.067		
Total	988.000	19			

Dari tabel Test of Homogenity of Variances diatas dapat dilihat nilai Signifikan sebesar 0,455 dengan nila α 0.05. jka dibandingkan dengan nilai sig sebesar 0,455, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai sig > α (0,455 > 0,05), maka data dikatakan memenuhi syarat Homogenitas.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat dari perlakuan yang diterapkan sampel penelitian. Rumus yang digunakan adalah uji F.

1. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama berbunyi Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio

Hipotesis ini dinyatakan dengan :

Ho : $\mu A_1 = \mu A_2$

HI : $\mu A_1 > \mu A_2$

H0 : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa dengan media audio

HI : Hipotesis pertama berbunyi Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio

Rekapulasi Uji Hipotesis pertama

Data	Kelas Eksperiment	Kelas Kontrol	X1-X2	t. - Hitung	t. Tabel
N	20	20			
∑ X	1600	1650		1,7745	1.75305
X	88,88	78,57	10,31		
S^2	7,91				

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 1,7745 dan t_{tabel} = 1.75305 pada taraf alpha 0,05, oleh krena itu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nol (H_o) yang mengatakan bahwa Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa dengan media audio ditolak. Dengan demikian hipotesis penelitian (H1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio diterima. Artinya hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang diajar tampa dengan media Video Animasi.

2. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua berbunyi Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio

Ho : $\mu A_1 = \mu A_2$

HI : $\mu A_1 > \mu A_2$

Ho : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio

HI : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio:

Rekapulasi Uji Hipotesis kedua

Data	Kelas Eksperiment	Kelas Kontrol	X1-X2	t. - Hitung	t. Tabel
N	6	6			
∑ X	560	475		10,2347	1,94318
$\underline{X}$	93,33333	79,16667	14,16666		
S^2	2,3958				

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 1,7745 dan t_{tabel} = 1.75305 pada taraf alpha 0,05, oleh krena itu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nol (H_o) yang mengatakan bahwa Hasil belajar siswa yang memiliki

aktivitas tinggi dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio ditolak. Dengan demikian hipotesis penelitian (H1) Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio diterima. Artinya hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang diajar tampa dengan media Video Animasi.

3. Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga berbunyi Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio

Ho : $\mu A_1 = \mu A_2$

HI : $\mu A_1 > \mu A_2$

Ho : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio

HI : Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio

Rekapulasi Uji Hipotesis ketiga

Data	Kelas Eksperiment	Kelas Kontrol	X1-X2	t. Hitung	t. Tabel
N	6	6			
∑ X	485	445		4,950 74	1,943

					18
$\underline{X}$	80,83333	74,16667	14,16666		
S^2	2,33				

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 4,95074 dan t_{tabel} = 1,94318 pada taraf alpha 0,05, oleh krena itu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nol (H_o) yang mengatakan bahwa Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi sama tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah dengan media audio ditolak. Dengan demikian hipotesis penelitian (H1) Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio diterima. Artinya hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang diajar tampa dengan media Video Animasi.

4. Hipotesis Keempat

Hasil perhitungan hipotesis keempat secara lebih lengkap dapat dilihat ringkasannya dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Rekapulasi Uji Hipotesis keempat

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrad (JK)	DK	Rata-rata Kuadrat (RK)	F	
				Hitung	Tabel
Kolom	18739	1	18739	22,49	4,26

	,58		,58		
Antar Baris	18931 ,16	1	18931 ,16	22,75	4,26
Interaksi (Ax B)	18195 ,73	1	18195 ,73	-21,83	4,26
Dalam	19999 ,99	24	833,3 3		
Total	39475	27			

Dari tabel diatas hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa:

a. Untuk antar kolom (Media Video Animasi dan Media Audio) harga hitung 22,49 > F tabel 4,26, maka ini berarti Media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, diantara dua media yang digunakan diperoleh hasil belajar siswa yang diajar dengan media Video Animasi lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang diajar menggunakan media audio saja
b. Untuk antar baris (Aktivitas) diperoleh harga F_{hitung} 22,75 > F_{Tabel} 4,26, ini menunjukan bahwa perbedaan hasil belajar baik untuk kelas eksperiment maupun kelas kontrol berdasarkan aktivitas yang dimiliki siswa
c. Untuk interaksi (media pembelajaran dan aktivitas belajar) harga F_{hitung} -21,83 < F_{tabel} 4,26, ini berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya tidak terdapat interaksi antara Media pembelajarn yang digunakan dan aktivitas terhadap hasil belajar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan antara Media Pembelajaran video Animasi terhadap Aktivitas Belajar dan hasil belajar siswa. Artinya semakin diterapkan Media Pembelajaran Video Animasi maka aktivitas belajar hasil belajar siswa juga semakin tinggi. Pada bagian berikut akan dijelaskan pembahasan untuk masing-masing variabel dalam penelitian.

1. Media Pembelajaran Video Animasi

Media Pembelajaran Video Animasi sudah sangat baik diterapkan di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur. Abdullah Nasih Ulwan dalam bukunya "Tarbiyatul Aulad Fi Al-Islami menyebutkan adalah sesuatu yang sangat mudah bagi orang tua (guru) untuk mengajari anak dengan berbagai materi pendidikan, akan tetapi adalah yang teramati sulit bagi anak melaksanakannya, ketika ia melihat orang yang memberikan pengaruh dan bimbingan kepadanya tidak mengamalkannya.[86]

Melalui media video animasi ini diharapkan bahwa proses yang dijalani oleh siswa, berhasil dengan baik dan hasil dari pendidikan itupun nantinya sesuai dengan target yang telah ditetapkan, baik oleh pihak penyelenggara (sekolah, pemerintah) maupun oleh orang tua sendiri.

Setiap aktivitas yang dilakukan mempunyai tujuan masing-masing, demikian juga dengan kegiatan pembelajaran, mempunyai tujuan yang ingin dicapai baik tujuan itu bersifat sementara maupun tujuan yang bersifat selamanya dengan jalan dan metode masing-masing. Begitu juga dengan media video animasi mempunyai tujuan tersendiri, dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Dari observasi penelitian yang dilakukan media video animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran PAI.

2. Aktivitas Belajar Siswa

[86] Abdul Nasih Ulwan, *Pendidikan Anak dalam Islam*, Terjemahan Jamaluddin, Judul Asli *Tarbiyatul Aulad Fi Al-Islam,* (Jakarta; Pustaka Umami, 1999), juz-2 Cet, ke-2, h. 141-142

Aktivitas Belajar siswa di SDN 05 Air Santok Kecamatan Pariaman Timur sudah memiliki Aktivitas Belajar yang sangat tinggi. Penggunaan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, kerena dalam pelaksanaanya video bisa merangsang dan memberikan keterikan akan pemahaman materi ajar. Sehingga proses sktivitas yang diharapkan akan tampak dan terlihat.

Proses aktivitas belajar adalah suatu proses yang mengandung sejumlah norma. Semua norma itulah yang guru harus transfer kepada anak didik. Karena itu, wajarlah bila aktivitas belajar tidak berproses dalam kehampaan, tetapi penuh makna. Aktivitas belajar sebagai jembatan yang menghidupkan persenyawaan antara pengetahuan dan perbuatan, yang mengantarkan kepada tingkah laku sesuai dengan pengetahuan yang diterima anak didik.[87]

Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa aktivitas belajar adalah hubungan dua arah antara guru dan anak didik dengan sejumlah norma sebagai mediumnya untuk mencapai tujuan pendidikan.Aktivitas belajar juga dikatakan sebagai: "Peristiwa teguran yang dimaksudakan oleh seseorang untuk mendidik anak bertingkah laku yang sesuai dengan norma tertentu. Jadi pada saat di mana pendidik dengan sadar meletakkan satu tujuan pendidikan pada interaksi yang biasa, berubahlah interaksi itu menjadi aktivitas belajar.[88]

Mudah dipahami sekarang, bahwa bukanlah bentuk interaksi itu yang merupakan dasar yang utama adalah tujuan dari interaksi itu sendiri. Sebab dapat diambil kesimpulan, seperti memukul seorang anak adalah perbuatan yang tidak baik, belum dapat dikatakan baik atau tidak. Apabila diketahui oleh orang dewasa perbedaan menghukum sebagai balas dendam dengan menghukum alat pendidikan, akan lebih

[87] Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 20110)* Cetakan ke-4, h. 11

[88] Winarno Surakhman, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1982), Ed. 4, h. 13

jelas lagi perbedaan antara interaksi yang bukan edukatif dengan interaksi yang bersifat edukatif. Itulah sebabnya, tidak selalu dan tidak setiap bentuk kehidupan bersama, baik antara ayah dan anak atau antara guru dan siswa berlangsung secara edukatif. Bentuk kehidupan dan perhubungan itu harus lebih dahulu disesuaikan tingkatannya. Ditempatkan dan diikat dalam rangka tujuan pendidikan untuk dipandang edukatif. Interaksi harus bersifat edukatif, maksudnya bawah interaksi itu berlangsung dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi interaksi dalam hal ini bertujuan membantu pribadi anak mengembangkan potensi sepenuhnya, sesuai dengan cita-citanya serta hidupnya dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan negara. Dalam interaksi harus ada perubahan tingkah laku dari siswa sebagai hasil belajar.[89]

Melaksanakan atau mengelola program belajar mengajar merupakan tahap pelaksanaan program yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan yang dituntut adalah keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam perencanaan pengajaran. Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan atau diubah metodenya, dan apakah mesti mengulang dulu pelajaran yang lalu jika para siswa belum dapat mencapai tujuan pengajaran. Pada tahap ini, di samping pengetahuan teori tentang pembelajaran, tentang pelajar, diperlukan pula kemahiran dan keterampilan teknik mengajar. Misalnya prinsip-prinsip mengajar, penggunaan alat bantu pengajaran, penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar siswa, keterampilan memilih dan

[89] Roestiyah N. K, , *Strategi Belajar mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 37

menggunakan strategi pendekatan mengajar.[90]

3. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI

Hasil analisis persentase menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi dari pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan Media Pembelajaran Video Animasi. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan Media Pembelajaran Video Animasi jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Tujuan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Video Animasi adalah siswa terangsang oleh tayangan video, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Dengan kata lain siswa memahami sumber sendiri dan belajar bersama-sama setelah tayangan video, serta diharapkan juga mampu mengemukakan pendapatnya dan merumuskan kesimpulan nantinya.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa tujuan dari Media Pembelajaran Video Animasi adalah untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa variabel Media Pembelajaran Video Animasi berpengaruh terhadap Aktivitas Belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat Dari t tabel dan t hitung diatas dapat diketahui bahwa t hitung > t tabel (2,087 > 2,101) dan (9,357 > 2,101), dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, jadi Terdapat pengaruh Video Animasi terhadap Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

---

[90] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995), Cet. Ke-3, h. 21

Setiap aktivitas yang dilakukan mempunyai tujuan masing-masing, demikian juga dengan kegiatan pembelajaran, mempunyai tujuan yang ingin dicapai baik tujuan itu bersifat sementara maupun tujuan yang bersifat selamanya dengan jalan dan metode masing-masing. Begitu juga dengan Media Pembelajaran Video Animasi mempunyai tujuan tersendiri, dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan media audio
2. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas tinggi dengan media audio.
3. Hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media Video Animasi lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang memiliki aktivitas rendah dengan media audio
4. Terdapat interaksi antara media Video Animasi dan aktivitas terhadap hasil belajar.

B. Implikasi

Berdasarkana pembahasan dan kesimpulan dapat dilihat bahwa pembelajaran PAI menggunakan media Video Animasi dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media Video Animasi. Media ini memungkinkan siswa untuk termotivasi dalam belajar, ketika aktivitas siswa sudah bagus maka akan berdampak kepada hasil yang akan diperoleh setelah melakukan pembelajan. Media Video Animasi memberikan aktivitas kepada siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan mengajarkan siswa 7 10 aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dengan menggunakan media Video Animasi merupakan suatu media yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan aplikasi yang telah diuraikan sebelumnya , maka dari temuan yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada Kepala Sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar PAI pada sekolah yang dipimpin, karena pentingnya suatu media dalam pendidikan sebagai bentuk pengarah titik kefokusan anak didik kepada pembelajaran sehingga anak didik akan termotivasi dan aktif untuk belajar.

2. Bagi Guru

   Media Video Animasi yang diterapkan oleh peneliti akan dapat menjadi salah satu alternatif yang dilakukan dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan hasil belajar PAI di SDN 05 Air Santok dan hasil penelitian ini dapat berguna untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai dalam pembelajaran tersebut.

3. Bagi Siswa

   Penggunaan media Video Animasi dam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar, karena dengan media yang menyenangkan akan meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga dengan aktivitas akan membawa kepada hasil belajar yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdorrakhman Gintings,2010,, *Belajar Pembelajaran*,Bandung :Humaniora,

Abu Ahmadi,2003, *Psikologi Umum*, Jakarta: Rineka Cipta,

Adripen dan Susi Herawati,2007, *Desain Pembelajaran*,Batusangkar: STAIN Press Batusangkar,

Agus irianto2004,,Statistik Konsep dasar dan aplikasinya,Jakarta,kencana,

Agus Suprijono,2010 *Cooperative Learning*, Jakarta: CTSD,

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, 2002,*Media Pembelajaran*,Jakarta: Ciputat Press,

Aunurrahman,2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta.

Azhar arsyad,2005,*Media Pembelajaran* ,Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,

Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*

Depdikbud, 2005,*Kamus Besar Bahasa undonesia*, Jakarta: Balai Pustaka,

H. Abin Syamsuddin Makmun, 2015,*Psikologi Pendidikan*.PT. Remaja Rosdakarya, Bandung

Hartono,2008, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafa,

Hisyam Zaini, dkk,2011, *Pembelajaran Aktif*, Jakarta: CTSD,

Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar,2011, *Pengantar Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara,

Muhammad Ali,2008, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo,

Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai,2008, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo,

Nana Sudjana,1989, *CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar*,Bandung : Sinar Baru,

Ngalim Purwanto,2004, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya,

Rahmayulis,2002, *Ilmu Pendidikan Islam,* Jakarta: Kalamulia,

Rini Indriastuti, 2012,*Penyajian Data Statistik,* PT Citra Aji Pratama, Yogyakarta,

Rudi Susilana,2007,*Media Pembelajara,* CV. Wacana Prima : Bandung

Sardiman,2008, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,

Slameto,2003,*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono,2015, *Metode Penelitian Pendidikan,* Alfabeta , Bandung,

Suyono,2015, *Belajar dan Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung,

Syofyan Siregar,2014,*Statistik Parametrik untuk penelitian Kuantitatif,* Bumi Aksara, Jakarta,

Tim Pengembang Ilmu pendidikan,2007,*Ilmu dan Aplikasi pendidikan Bagian I Ilmu pendidikan teoretis,*Bandung : Imtima.

Tulus Winarsunu,2008, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan,* Malang: UMM Press,

Undang-undang *Guru dan Dosen* , No.14 Tahun 2005,

Wina Sanjaya,2010, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,* Jakarta: Kencana Prenada Media Group,

Wina Sanjaya,2009, *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group,

Yudi munadi,2008, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta selatan: referensi GP Press Group,

Zakiah Darajat,1998,*Ilmun Pendidikan Islam*,Jakarta : Bumi Aksara,

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: **DERTHA MUKHTAR**
NIM	: 201.16.046
Tempat/Tgl. Lahir	: Sei. Pasak / 10 Mei 1992
Anak Dari	: **Mukhtar** (Ayah)
	Gusniwarti (Ibu)
Alamat	:Jl. H. Samanhudi, Desa Sungai Pasak Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman

PENDIDIKAN :

1. Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyiah Bato tahun 1997 - 1998
2. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 19 Sungai Pasak Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman tahun 1998 - 2004
3. Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Model Padusunan Kota Pariaman tahun 2004 - 2007
4. Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Padusunan Kota Pariaman tahun 2007 - 2010
5. Strata Satu (S1) Jururan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Syekh Burhanuddin Pariaman tahun 2010 - 2014
6. Strata Dua (S2) Program Studi Megister Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi tahun 2016 - 2018