

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA DI SDN 101766 BANDAR SETIA

Halomoan Harahap

SDN 101766 Bandar Setia, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email: halomoanhrp70@gmail.com

ANALYSIS:
Journal Of
Education
Vol. 1 No. 2
2023

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar PAI siswa di SDN 101766 Bandar Setia. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua jenis penelitian kuantitatif yakni penelitian deskriptif dan penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas yang memiliki karakteristik yang berbeda, baik segi latar belakang siswa dan kemampuan akademis umum para siswa jenjang usia dasar. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes. Data diolah dengan menggunakan uji statistika regression (regresi). Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil pembelajaran PAI dengan perolehan Nilai Signifikansi $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hal ini, model pembelajaran menggunakan video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran PAI yang memiliki keberagaman latar belakang dalam gaya belajar (kinestetik, audio dan visual).

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Video Animasi.

Abstract: *This research examines the effect of using animated video media on student PAI learning outcomes at SDN 101766 Bandar Setia. This research was carried out using two types of quantitative research, namely descriptive research and experimental research. This research was carried out in two classes which had different characteristics, both in terms of student background and general academic abilities of elementary age students. Data was collected through observation sheets and tests. The data is processed using statistical regression tests (regression). Based on the research results, it was concluded that using animated videos had an effect on PAI learning outcomes with a significance value of $0.001 < 0.05$. Based on this, the learning model using animated videos can be used as an alternative to improve PAI learning outcomes which have a diversity of backgrounds in learning styles (kinesthetic, audio and visual).*

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Islamic Religious Education, Animation Videos.

Pendahuluan

Guru memiliki faktor pengaruh besar dan peran sentral dalam keberhasilan proses pembelajaran. Interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh guru dalam setiap proses pembelajaran mencerminkan sikap atau perilaku kepemimpinan pendidik di dalam kelas. Di samping itu, materi ajar sebagai pesan yang hendak disampaikan harus menjadi prioritas utama bagi perkembangan kognitif siswa. Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran, tergantung pada bagaimana guru mampu menyampaikan pesan (materi ajar) dengan efektif dan efisien terhadap siswa. Untuk itu, guru harus mampu komunikatif dan interaktif dalam implementasi perannya sebagai pemimpin proses pembelajaran (Suminto, 2019).

Pencapaian keberhasilan proses pembelajaran membutuhkan panduan lengkap atau model tepat bagi guru dan siswa dalam praktiknya. Sebab, keduanya ialah komunikan dan komunikator yang memiliki peran penting dalam tersampainya pesan pembelajaran. Atas dasar ini, guru harus mampu melakukan pendekatan dan kerjasama untuk menghadirkan rasa terpenggil jiwa siswa mengikuti setiap proses pembelajaran tanpa ada rasa keterpaksaan. Dengan demikian, dapat dipastikan proses pembelajaran akan berhasil mencapai tujuan pendidikan (Jannah, 2017).

Pembelajaran yang konvensional tanpa ada modifikasi model terbaru, menjadi salah satu pemicu kebosanan dan rasa jenuh bagi siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini seperti tergambar pada metode ceramah atau metode penugasan dan mendikte yang menyebabkan siswa merasa enggan mengikuti pelajaran, bahkan bosan untuk belajar. Menanggapi hal ini, sejatinya pemerintah telah mengeluarkan standar proses pendidikan sebagai acuan dalam penyelenggaraan pembelajaran, sehingga guru harus *update* dalam memilih model pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses perkembangannya (Khoiri, 2017).

Pernyataan di atas, meniscayakan guru untuk memiliki kreativitas dalam mengajar. Mengapa ini dibutuhkan? Karena, melalui kreativitas mengajar, guru tidak hanya menstimulus rasa ingin tahu siswa, melainkan membantu siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kreativitas guru sangat diperlukan, terutama pada lembaga pendidikan yang minim fasilitas belajar, sehingga guru kreatif dapat memanfaatkan barang sekitar sebagai sarana prasarana bahkan media pembelajaran. Lebih lanjut, guru kreatif akan mampu menyalurkan tingkat kesenangan mengajarnya pada siswa, sehingga menjadi motivasi tersendiri bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Musyafira & Hendriani, 2021).

Tugas guru dalam memotivasi belajar siswa, akan berimbang dengan tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran. Sebab, guru kreatif akan menjadi motivator handal bagi perkembangan siswa, di mana guru secara emosional berterima dan dekat dengan siswa, sedangkan di sisi lain guru memiliki berbagai alternatif dalam pemilihan metode atau media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan ketika berlangsungnya pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Oktiani, 2017).

Kreativitas mengajar guru di era modern mendapat tantangan baru, yakni tingkat kreativitas mengajar yang harus berimbang dengan kemampuan digitalisasi guru. Hal ini tidak terlepas dari kecanggihan teknologi dan media komunikasi, sehingga mengharuskan guru untuk memanfaatkan media digital sebagai penghubung pengajaran terhadap siswa. Lebih lanjut, hal ini juga menjadi dampak nyata bagi guru

bahwa pendidikan itu bersifat dinamis, memiliki berbagai macam dinamika, serta mendorong “insan akademis” untuk berinovasi berbasis digital (Fatah, 2014).

Inovasi yang ada di lingkungan dunia pendidikan, tidak hanya menjadi lampu pengingat bahwa pendidikan harus berubah dari masa ke masa. Lebih dari itu, inovasi menjadi alternatif bagi penyelenggara pendidikan bahwa pembelajaran adalah tentang perubahan paradigma dan ilmu pengetahuan. Bahayanya, bila suatu lembaga pendidikan anti terhadap perubahan atau globalisasi, maka sama halnya dengan memicu stagnasi pendidikan (Saat, 2015).

Salah satu bentuk inovasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran adalah penggabungan media konvensional dengan media berbasis digital. Adapun bentuk penggabungan tersebut dikenal dengan istilah multimodal menggunakan video animasi. Melalui media tersebut, siswa akan dihadirkan suasana baru untuk menerima materi pembelajaran, salah satunya pembelajaran tentang kisah Nabi. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengisahkan para Nabi secara lisan (metode ceramah), melainkan dibantu media video animasi yang menstimulus ingatan siswa, dan rasa ingintahu siswa tentang cerita para Nabi (Abidin, 2022).

Konsep kegiatan belajar menggunakan media audio-visual berbasis animasi juga merupakan salah satu metode mengajar yang menggunakan simulasi kata, gambar bergerak dan bersuara dalam sebuah video dan secara tidak langsung telah menyalurkan gaya belajar peserta didik tersebut (Aeni, 2022). Pada materi Kisah Nabi melalui model pembelajaran multimodal menggunakan video animasi dapat melibatkan dua gaya belajar (audio dan visual) sekaligus pada satu model pembelajaran. Pada model tersebut mengembangkan pemahaman dan mengasah daya ingat peserta didik yang dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar pada siswa di kelas VI A dan VI B jenjang usia dasar.

Sejatinya, kajian relevan tentang model pembelajaran multimodal menggunakan media video animasi telah diteliti dari berbagai sudut pandang keilmuan. Di antaranya membahas dari aspek hubungan dan peran orang tua bagi keberhasilan pendidikan anak (Fahriati & Syuraini, 2018), pendidikan karakter disiplin (Wuryandani, *et.al.*, 2014), pengembangan media pembelajaran daring (Saputra, 2022), pembelajaran berbasis digital (Lestari, 2022), pembelajaran multimedia interaktif (Sudiro, 2018), pembelajaran berbasis video animasi (Pangestu, *et.al.*, 2021), video animasi sebagai media edukatif (Qur'aini & Susindra, 2021), dan pembelajaran berbantuan media video animasi bagi peningkatan keterampilan siswa (Saputra & Anshori, 2018).

Sejalan dengan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran menggunakan video animasi terhadap hasil pembelajaran PAI. Kemudian, dirangkum dalam judul, “*Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SDN 101766 Bandar Setia*”. Ada beberapa pertimbangan pentingnya penelitian ini dilaksanakan dalam konteks dunia pendidikan yakni pendidik senantiasa meng-*up grade* dirinya terhadap informasi terutama model pembelajaran dan merealisasikannya ke dalam proses belajar serta mengkorelasikan dengan IT agar terciptanya suasa menyenangkan di kalangan peserta didik dan menimbulkan rasa bangga oleh pendidik dalam hasil pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subjek yang diamati, yaitu peserta didik (kelas enam A dan B) SDN 101766

Bandar Setia. Responden yang terlibat dalam penelitian berjumlah 50 peserta didik. Subjek penelitian ditentukan dengan cara *purposive sampling* (Moleong, 2017). Pemilihan sekolah dasar dilakukan dengan pertimbangan teoritis terutama berkenaan dengan karakteristik akademis dan dilengkapi media pembelajaran yang memadai (Assingkily, 2021). Oleh karenanya, peneliti menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan video animasi pada hasil belajar PAI oleh kelas VI A dan VI B. Penelitian ini hanya menggunakan satu variabel yaitu X (video animasi) dan Y (hasil pembelajaran PAI), sehingga peneliti menganalisis data menggunakan *statistic Regresi Linear Sederhana* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil pembelajaran PAI.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Regresi Data

Tabel 1. Variables Entered / Removed

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Multimodal Video Animasi		Enter

a. Dependent Variable: Hasil Pembelajaran PAI

b. All requested variables entered.

Berdasarkan data di atas (*Variabel Entered Removed*) menunjukkan variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Mltimodal sebagai *variable independent* dan hasil pembelajaran PAI sebagai *variable dependent*. Variabel Independen (X) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variabel terikat.

Tabel 2. Model Summary

No.	Model R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1.	.972 ^a	.944	.943	1.303

a. Predictors: (Constant), Multimodal Video Animasi

Berdasarkan tabel di atas (*Variabel Model Summary*) menunjukkan besarnya nilai hubungan (R) yaitu sebesar 0.972 dan koefisien determinasi (R Square) 0,944 yang artinya pengaruh variabel bebas (multimodal video animasi) terhadap variabel terikat (hasil pembelajaran PAI) sebesar 94,4 %.

Tabel 3. ANOVA

	Sum of Model Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1382.83	1	1382.83	814.58	.000 ^b
Residual	81.485	48	1.698		
Total	1464.32	49			

a. Dependent Variable: Hasil Pembelajaran PAI

b. Predictors: (Constant), Video Animasi

Berdasarkan tabel di atas, (Anova) menunjukkan F hitung dan nilai signifikansi dengan rumus jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (ketentuan baku tabel T),

maka dikatakan valid sedangkan F hitung kebalikannya. Jika F hitung lebih besar dibandingkan dengan F tabel maka dikatakan valid meskipun demikian keduanya memberikan kesimpulan yang sama, seperti diperoleh nilai sigifikansi dari tabel di atas yaitu $0,000 < 0,05$ maka ada pengaruh penggunaan video animasi dengan hasil belajar PAI siswa SDN 101766. Sedangkan untuk F hitung pada tabel di atas sebesar $814,583 > 4,04$ (dilihat dari F tabel yang telah ditentukan dengan acuan dari *df* pada kolom *Residual* tabel di atas) maka ada pengaruh penggunaan video animasi dengan hasil belajar PAI. Terujilah bahwa nilai signifikansi dan F hitung memiliki hasil kesimpulan yang sama.

Coefficients^a

Model B	Unstandardized Coefficients		Standardize	t	Sig.
		Std. Error	d Coefficients		
1 (Constant)	36.09	2.018		17.887	.00
Multimodal Video	2.533	.08	.972	28.541	.00

a. Dependent Variable: Hasil Pembelajaran PAI

Berdasarkan tabel di atas (*Coefficient*) menunjukkan nilai *constant* (a) sebesar 36,092 sedangkan nilai model pembelajaran multimodal video animasi (b/koeffisiensi regresi) sebesar 2,533 sehingga persamaan regresinya:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 36,092 + 2,533X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan tanpa adanya penggunaan video animasi, peserta didik sudah memiliki 36,092 untuk hasil belajar PAI, namun dengan penambahan satu model pembelajaran multimodal menggunakan video animasi menambahkan hasil belajar PAI sebesar 2,533. Sehingga dapat dikatakan variabel X memberi pengaruh positif terhadap variabel Y.

Studi hubungan timbal balik dan saling ketergantungan antara mode komunikasi yang berbeda dalam mewujudkan makna yang melengkapi, memperluas, dan/atau saling bertentangan. Multimodalitas dipahami pula sebagai seperangkat sumber daya yang terorganisir dan teratur untuk pembuatan makna, termasuk, gambar, tatapan, gerakan, gerakan, musik, ucapan dan efek suara. Dari perspektif ini, pemahaman utuh atas sebuah makna tidak mungkin tercipta tanpa memahami dan memperhatikan sumber daya modal lain yang berperan dalam penciptaan makna tersebut (Abidin, 2022).

Pendidikan diartikan sebagai upaya dan proses belajar yang mengajarkan konsep dengan berbagai mode. Mode dalam hal ini merujuk pada saluran informasi atau apa pun yang mampu mengomunikasikan pesan dengan beragam cara dan media (Rahardi, 2022). Multimodal juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Multimodal lebih efektif daripada *Multimodal Learning*, misalnya; gambar, video, musik, audio, beragam teks tertulis, gestur, mimik wajah, dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran multimoda yang melibatkan lebih dari satu alat indra, peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Oleh karena itu, dalam satu waktu pembelajaran, pendidik

dituntut untuk menggunakan lebih dari satu mode untuk mengakomodasi kapasitas kompetensi awal dan gaya belajar peserta didik yang juga beragam (Imron, 2021).

Menurut Cahyani, *et.al.* (2020), istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, video adalah teknologi pengirim sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkap, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam materi Kisah Nabi pada pelajaran PAI.

Media ini dapat membantu pesertadidik untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, peserta didik dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga. Maka media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi.

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil pembelajaran PAI dengan perolehan Nilai Signifikansi $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hal ini, model pembelajaran menggunakan video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran PAI yang memiliki keberagaman latar belakang dalam gaya belajar (kinestetik, audio dan visual).

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2022). "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8(1), 103–116. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1920/1213>.
- Aeni, N. (2022). "Efektifitas Penggunaan Video Animasi DIBA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas", *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 291–301.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Cahyani, C. A., Untari, M. F. A., & Ardiyanto, A. (2020). "Penerapan Media Video Animasi Bencana Alam Gunung Berapi (BELAGUPI) dengan Model Pembelajaran STAD" *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 289. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27189>.
- Fahriati, F., & Syuraini, S. (2018). "Hubungan antara Kepedulian Orang Tua dengan Keberhasilan Pendidikan Anak di Jorong Labuai Kabupaten Pasaman Barat" *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 6(3), 262-268. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/100600>.
- Fatah, A. (2014). "Dimensi Keberhasilan Pendidikan Islam Program Tahfiz Al-Qur'an" *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2). <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/779>.
- Imron, M. A. (2021). "Memanfaatkan Hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) untuk Mendesain Multimodal Learning" *Jurnal Guru Inovatif*, 2(1), 48–62. <https://www.jurnalmadaris.org/index.php/md/article/view/60>.

- Jannah, R. (2017). "Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 47-58. <https://core.ac.uk/download/pdf/229665225.pdf>.
- Khoiri, A. (2017). "Manajemen Pesantren Sebagai Khazanah Tonggak Keberhasilan Pendidikan Islam" *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 127-153. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/manageria/article/view/1404>.
- Lestari, A. P. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital IPA Berorientasi Multimodal pada Materi Sistem Tata Surya di Kelas VI Sekolah Dasar" *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/id/eprint/75905>.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Musyafira, I. D., & Hendriani, W. (2021). "Sikap Guru dalam Mendukung Keberhasilan Pendidikan Inklusi" *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 75-85. <http://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/3105>.
- Nurgiansah, T. H. (2022). "Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1529-1534. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Oktiani, I. (2017). "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>.
- Pangestu, A. R., Purwanto, A., & Rosanti, R. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion pada Mata Pelajaran Geografi" *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 5(2), 216-225. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk/article/view/3807>.
- Qur'aini, A. N., & Susindra, Y. (2021). "Pembuatan Video Berbasis Animasi Sebagai Media dalam Upaya Edukasi Pemenuhan Asupan Kalsium dan Fosfor Bagi Remaja" *HARENA: Jurnal Gizi*, 2(1), 34-41. <https://publikasi.poliije.ac.id/index.php/harena/article/view/2859>.
- Rahardi, R. K. (2022). "Multimodalitas Sebagai Perspektif Baru Pembelajaran Pragmatik Edukasional: Persepsi Urgensi Inklusinya" *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 449-459. <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/10018>.
- Saat, S. (2015). "Faktor-faktor Determinan dalam Pendidikan (Studi tentang Makna dan Kedudukannya dalam Pendidikan)" *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 1-17. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407/392>.
- Saputra, D. Y., & Anshori, D. S. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Model Assure untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah" *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 941-950. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/download/229/218>.
- Saputra, K. A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Daring Multimodal pada Google Classroom untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VII" *Skripsi*, Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/10105/>.
- Sudiro, Y. P. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII di SMP Negeri 15 Malang" *Skripsi*, Universitas Negeri

- Malang. <http://repository.um.ac.id/744/>.
- Suminto, S. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Madiun" *Likhitaprajna*, 21(1), 92-101. <https://www.neliti.com/publications/500092/pengaruh-penggunaan-media-kartun-animasi-terhadap-hasil-belajar-siswa-kelas-vii>.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). "Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar" *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2168>.