

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Landasan Teoritis

1. Video Animasi

a. Pengertian Video

Video berasal dari kata *vidi* atau *visium* yang mana berasal dari kata latin yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup, jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.⁵

Menurut Agnew dan Kallerman dalam Munir mengemukakan bahwa video merupakan media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Sedangkan menurut purwati mendefinisikan video sebagai media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatife, edukatif, maupun intruksional.

⁵ Munir, *multimedia : Konsep & Aplikasi dalam pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2015), 289-290

Adapun pengertian video lainnya menyatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita magnetic yang dapat memberikan gambaran yang nyata manipulasi waktu dan tempat.⁶

b. Macam - Macam Video

Ada beberapa macam video yang dapat di gunakan sebagai objek dalam aplikasi, yaitu *live video feed*, *videotape*, *videodisc*, dan *digital video*.

1) *Live Video Feed*

Live video feed menyediakan berbagai objek yang menarik dan waktu yang nyata (*real-time*). Objeknya yaitu saluran televisi atau live camera feed dan diambil dalam waktu yang nyata dan sama, contohnya yaitu pertandingan sepak bola secara langsung.

2) *Videotape*

Ada beberapa format *Videotape*, yaitu VHS, 88 mm, Hi-8 mm, VHS-C, Super VHS dan Betacam. VHS merupakan format yang paling banyak

⁶ Muhammad Ridwan Apriansyah dan Kusno Adi Sambowo, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Progrman Studi di Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta ”, Jurnal Pendidikan Teknk Sipil, Vol. 9 No 1 (Januari 2020), 11

digunakan. Betacam merupakan format untuk siaran, yang memiliki kualitas tertinggi dari jenis kaset video. Jenis media yang paling banyak dijumpai adalah *videotape*. Hampir semua orang memiliki VCR. Banyak perusahaan memanfaatkan *videotape* untuk memberikan *just-in-time training*, dan perpustakaan-perpustakaan umum memiliki koleksi *videotape* untuk berbagai macam panduan. Kaset video juga menjadi objek. Tetapi media ini memiliki dua keterbatasan, yaitu :

Pertama, kaset video sifatnya linier. Informasi tersimpan dalam pita gulungan dan untuk mengaksesnya harus menunggu karena harus menunggu (*fast-forward*) atau menggulung (*rewind*), untuk sampai pada titik yang diinginkan dan sampai tiga menit waspada. Kedua, kebanyakan pemutar kaset video tidak dikontrol lewat komputer. Untuk itu ketika menggunakan *videotape* dalam penyajian multimedia harus menekan tombol *play*, *stop*, *fast-forward*, atau *rewind* secara manual. Pemutar kaset Sony Hi8 bisa dikontrol lewat komputer, melalui

Video System Control Architecture (VISCA), yang dapat mengontrol hingga tujuh peralatan.

3) *Videodisc*

Ada dua format *videodisc*, yaitu CAV dan CLV. Disk dengan format CAV dapat menyimpan data hingga 54.000 frame diam atau setara dengan video gerak 30 menit dengan trek suara stereo. Frame-ramenya ditandai dengan angka dari 1 sampai 54.000. Format CAV memungkinkan menampilkan frame diam dan juga memainkan urutan gerakan. Sedangkan disk dengan format CLV dapat menyimpan hingga satu jam video pada setiap sisi disk atau memiliki putaran yang cepat, yang berarti dua kali kemampuan disk CAV. Tetapi tidak akan dapat menampilkan bingkai diam dari disk CLV, kecuali memiliki pemutar kelas atas seperti Pioneer LD- V8000 yang cukup mahal. Karena *videodisc* memiliki akses acak sangat cepat dan hanya memiliki sedikit saja sumber daya komputer multimedia, maka di abad dua puluh *videodisc* salah satu sarana terpopuler untuk menyediakan video bagi

berbagai aplikasi multimedia, seperti dalam pendidikan, pemerintahan dan industri pelatihan, popularitas *videodisc* telah memudar dengan munculnya video digital dan DVD.

4) *Digital Video*

Video digital merupakan media penyimpanan video yang digunakan pada angkalan komputer. Dalam prosesnya bisa memainkan video dengan layar/ skrin penuh tanpa bantuan alat lainnya. Kualitas film lebih baik. Digital untuk reabilitas yang maksimum.

5) *Hypervideo*

Hypervideo memiliki soundtrack dan dapat dimainkan berulang kali, Video bisa dimainkan bersama dengan penyajian multimedia. Video klip juga dimainkan urut waktu (*over time*). Ada banyak alat kreasi multimedia yang memungkinkan melakukan timing kemunculan objek-objek untuk mensinkronkannya dengan video. Ketika video digunakan untuk memicu objek-objek multimedia, ia Mulanya *hypervideo*. *Hypervideo* seperti dengan

hypertext, yang memungkinkan pembaca untuk mengklik sebuah kata dalam satu dokumen dan mengambil informasi dari dokumen lain atau dari tempat lain dalam dokumen yang sama. Artinya, *hypervideo* menggabungkan video dengan struktur informasi non linier, yang memungkinkan pengguna untuk membuat pilihan berdasarkan isi video dan kepentingan pengguna.⁷

c. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata “*anima*” yang mana berasal dari bahasa latin yang artinya jiwa, hidup, semangat. Selain itu animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar *to anime* dalam kamus Indonesia Inggris yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan yang menggerakkan dan menghidupkan benda mati, yang mana benda mati tersebut diberi dorongan, semangat, kekuatan agar menjadi tampak hidup. Animasi juga dapat diartikan sebagai suatu gambar yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh adanya kumpulan gambar berubah beraturan dan bergantian yang ditampilkan.

⁷ Munir, *multimedia : Konsep & Aplikasi dalam pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2015), 290-292

Adapun objek dalam suatu gambar yaitu berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.⁸

Menurut Buchari media animasi adalah proses memainkan kembali serangkaian gambar atau merekam kembali serangkaian gambar statis agar mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang dapat menghidupkan suatu gambar. Dalam pengertian lain, animasi merupakan buah pergerakan tampilan gambar atau objek yang dapat mengubah posisinya pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga dapat menciptakan sebuah ilusi gambar yang bergerak, pada dasarnya animasi merupakan objek yang tampak agar lebih dinamis.⁹

d. Pengertian Video Animasi

Dapat disimpulkan bahwasannya video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Video animasi juga dapat menyajikan objek secara detail dan dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran

⁸ Munir, *multimedia : Konsep & Aplikasi dalam pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2015), 317-318

⁹ Muhammad Ridwan Apriansyah dan Kusno Adi Sambowo, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Progran Studi di Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta* ”, *Jurnal Pendidikan Teknk Sipil*, Vol. 9 No 1 (Januari 2020), 12

yang bersifat sulit menjadi mudah. Menurut Puspita video animasi juga sangat berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran karena memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya dan terbukti menarik perhatian. Video animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika di gunakan secara tepat. Sebaliknya juga dapat mengalihkan perhatian peserta didik pada materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.¹⁰

e. Langkah - Langkah Pembuatan Video Animasi

Ada beberapa langkah dalam membuat video animasi, antara lain :

- 1) Membuat konsep dan ide cerita dalam animasi, yaitu menentukan tema cerita berupa kehidupan keseharian, cerita-cerita animasi yang sudah ada, komik, dan sebagainya.
- 2) Membuat storyboard animasi. Storyboard umumnya terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan di dalamnya terdapat beberapa bentuk, yaitu :

¹⁰ Munir, *multimedia : Konsep & Aplikasi dalam pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2015), 318

- a) Alur cerita
 - b) Adegan
 - c) Klimaks (adegan yang paling memuncak dalam isi cerita)
 - d) Dramatisasi (adegan yang berisi tentang karakter yang berisi romantisme, lucu, terror, dan takut.
- 3) Menggambar Karakter. Proses pembuatan karakter dimulai dengan pengamatan secara langsung ke objek, sketsa tangan dengan pensil/ spidol/ tinta dan gambar discan
- 4) Menggambar latar belakang dan objek lain. Sebuah animasi tidak akan bagus jika tidak diberi lingkungan. Lingkungan ini yang memberi kesan animasi menjadi hidup. Menggambar latar belakang harus sesuai dengan jalan cerita yang sudah ditentukan sebelumnya dalam storyboard agar gerak tidak terlalu monoton. Gunakan imajinasi untuk menggambar background dalam berbagai sudut pandang.

- 5) Pewarnaan pada teori warna dikenal pembagian warna :
 - a) Warna Primer, yaitu warna dasar untuk menghasilkan warna-warna lain
 - b) Warna Sekunder, yaitu gabungan dari dua warna primer
 - c) Warna Tersier, yaitu gabungan dari warna sekunder

- 6) Proses Animasi. Ada beberapa proses animasi, yaitu :
 - a) Animasi dilakukan per karakter, per objek, latar belakang sesuai dengan jalan cerita
 - b) Untuk memudahkan, sebaiknya semua objek disatukan terlebih dahulu.
 - c) Agar lebih mudah animasi sebaiknya dilakukan per objek, bukan per karakter langsung. Misalnya untuk objek burung/ nyamuk lakukan animasi perbagian (animasi sayap saja, animasi kepala saja, dan sebagainya) lalu satukan dalam movie clip.¹¹

Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Benime*

¹¹ Munir, multimedia : Konsep & Aplikasi dalam pendidikan (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2015), 350-352

untuk membuat video animasi. *Benime* merupakan sebuah aplikasi animation yang di kembangkan oleh Benzveen. Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Adapun kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Benime* ini yaitu sangat tepat digunakan untuk menyampaikan informasi maupun pembelajaran yang menarik, sehingga dapat menarik peserta didik untuk menghasilkan prestasi belajar dengan baik. Terdapat beberapa animasi yang sudah ada di aplikasi *Benime* ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu.¹²

Berikut ini langkah-langkah membuat video animasi menggunakan aplikasi *benime* :

1. Buka aplikasi *benime* kemudian pilih tanda “+” yang ada di bawah untuk membuat video atau film baru.

¹² Dinda Yarshal, " Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Benime* Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo ", Jurnal Handayani, Vol. 12 No. 2 Juni 2021, 128



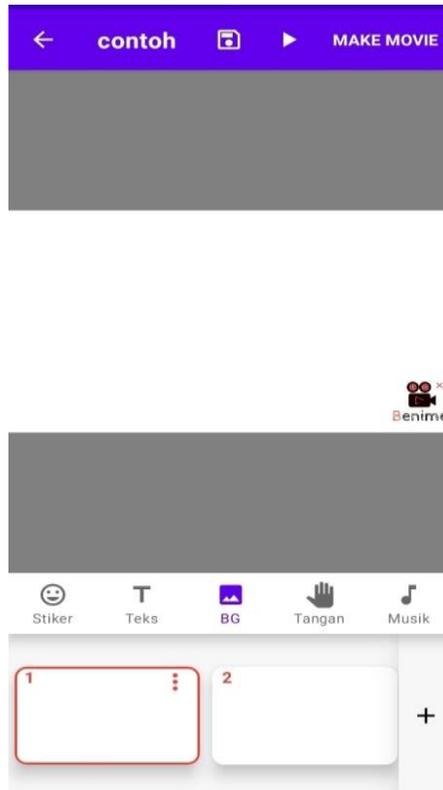
Gambar 2.1 Tampilan halaman depan pada aplikasi benime

2. Beri nama judul video atau film yang akan dibuat. Di bawah judul video ada keterangan untuk ukuran kanvas yang digunakan. Untuk ukurannya yaitu 720 p dan 1080 p, selain itu bisa menggunakan ukuran resolusi instagram dan tiktok. Apabila sudah diberi judul video dan ukuran, kemudian pilih menu “BUAT FILM”



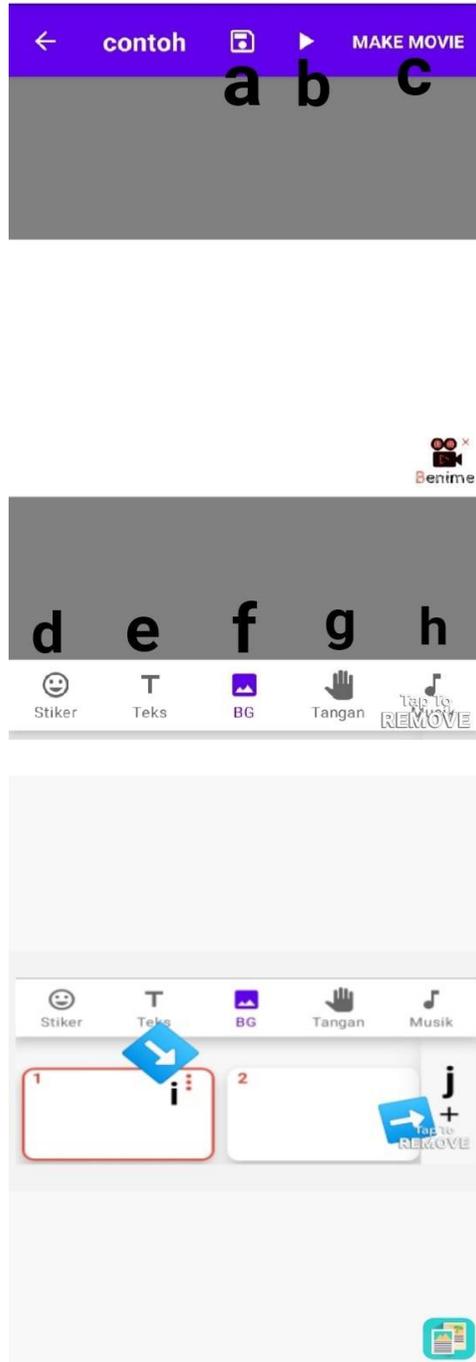
Gambar 2.2 Tampilan nama judul dalam membuat video animasi

3. Kemudian akan ada halaman kosong berwarna putih dan berbagai menu yang bisa digunakan untuk membuat video animasi.



Gambar 2.3 Halaman kosong pada aplikasi *Benime*

4. Anda bisa membuat video berupa tulisan, teks, merubah background dan dapat menambahkan stiker atau gambar yang menarik. Untuk lebih jelasnya, berikut ini penjelasan mengenai menu-menu pada aplikasi benime ini.



Gambar 2.4 Halaman kosong beserta beberapa menu pada aplikasi *Benime*

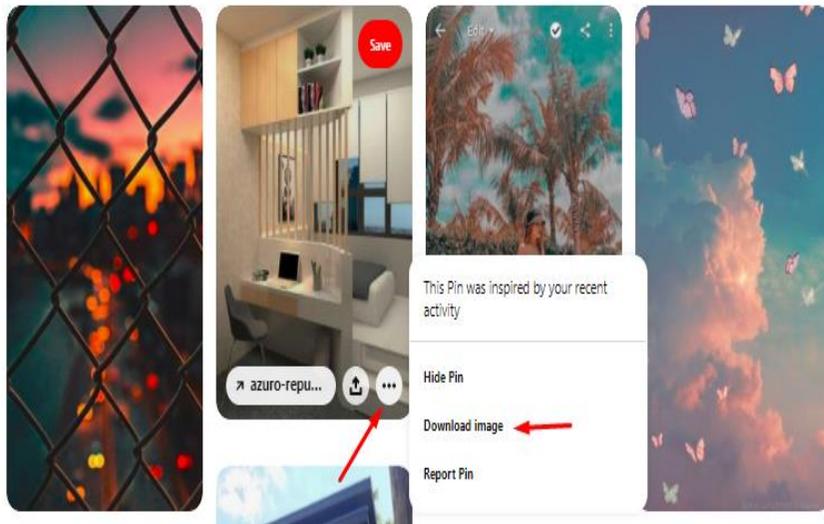
- a. Menu untuk menyimpan video yang sedang dikerjakan. Apabila video yang dibuat ingin dibuka kembali tidak akan hilang.
- b. Menu play, yaitu untuk melihat hasil video yang dibuat.
- c. Menu untuk export video, digunakan pada tahap akhir setelah selesai membuat video.
- d. Menu stiker, yaitu tempat untuk menambah gambar. Didalam menu stiker ada banyak opsi apakah menggunakan gambar dari perangkat hp atau gambar yang disediakan oleh benime.
- e. Menu text, yaitu apabila ingin membuat animasi sebuah kata. Dengan cara masukkan kata, lalu insert kemudian terdapat pengaturan tampilan dan berbagai jenis font kata.
- f. Menu background, untuk mengubah background sesuai keinginan. Terdapat warna pilihan sesuai keinginan atau dapat menggunakan gambar dari perangkat stiker.

- g. Menu tangan, untuk memilih jenis tangan yang dimasukkan dalam video. terdapat pilihan tangan dan bisa juga tidak ingin menggunakannya.
 - h. Menu music, untuk memasukkan music atau suara sendiri (dubbing) sesuai dalam durasi video yang dikerjakan.
 - i. Menu layar, merupakan menu untuk tempat membuat animasinya atau menambah animasi. Terdapat tambahan seperti musik dan background yang berbeda-beda.
 - j. Menu tambah layar. Dapat digunakan apabila membutuhkan layar yang banyak, karena membuat sebuah video membutuhkan layar yang banyak.
5. Apabila video animasi sudah selesai dibuat, langkah terakhir yaitu menyimpan video dengan mengexport menjadi sebuah video yang siap di upload. Hasil video tersebut dapat dilihat dengan menekan tombol *play*.

Adapun aplikasi lainnya, penelitian ini menggunakan aplikasi pinterest. Dalam artikel Kompas.com tahun 2012 Pinterest adalah sebuah media sosial yang mengusung konsep berbagi papan pin virtual sehingga pengguna media online dari berbagai tempat dapat mengakses, mengambil dan berbagi informasi gambar yang mereka inginkan. Kemudian dari hasil pinterest tersebut, akan di simpan kedalam board yang dapat di akses kapanpun diinginkan untuk melihatnya kembali.

Untuk membuat video animasi membutuhkan aplikasi pinterest sebagai tempat mengambil atau mengunduh gambar yang unik dan menarik, berikut langkah langkah menggunakan aplikasi pinterest dalam mengunduh gambar

1. Buka halaman Pinterest melalui browser atau aplikasi.
2. Masuk ke akun Pinterest.
3. Kemudian, cari gambar yang ingin Anda unduh.
4. Klik menu meatballs (titik tiga horizontal) yang berada di pojok kanan bawah pin atau gambar tersebut.



Gambar 2.5 Tampilan halaman pada aplikasi pinterest

5. Pilih Download image. Secara otomatis, gambar tersebut akan tersimpan di perangkat Anda.

f. Manfaat Menggunakan Video Animasi

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai media yang digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya media hiburan, media presentasi, media iklan, media ilmu pengetahuan, media bantu, atau media pelengkap. Animasi digunakan untuk menghibur pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan sebagai produk dagangan yang memiliki harga

jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap sebagai project, contohnya film, video klip, games, dan lain- lain. Media presentasi, animasi digunakan untuk menarik perhatian para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan bervariasi.

Adapun manfaat video animasi dalam presentasi diantaranya:

- 1) Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
- 2) Memperindah tampilan presentasi.
- 3) Memudahkan susunan presentasi.
- 4) Mempermudah penggambaran dari suatu materi.
- 5) Media iklan, animasi dibangun sedemikian rupa agar penonton tertarik untuk membeli atau memiliki atau mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut.
- 6) Media ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata saja.

Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan

- 7) Media bantu, animasi digunakan sebagai perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan menonjolkan, memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu.
- 8) Media pelengkap, animasi digunakan sebagai pelengkap atau hiasan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik atau menarik pada objek yang di tampilkan.

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai media yang digunakan untuk berbagai keperluan, diantaranya media

hiburan, media presentasi, media iklan, media ilmu pengetahuan, media bantu, atau media pelengkap. Media hiburan, animasi digunakan untuk menghibur pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan sebagai produk dagangan yang memiliki harga jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap sebagai project, contohnya film, video klip, games, dan lain- lain. Media presentasi, animasi digunakan untuk menarik perhatian para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan bervariasi.¹³

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya secara fungsional. Hasil produksi merupakan perolehan yang diperoleh karena adanya kegiatan

¹³ Munir, *multimedia : Konsep & Aplikasi dalam pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2015), 290-291

mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hal yang sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.¹⁴

Belajar dilakukan agar proses untuk mengusahakan adanya suatu perubahan perilaku pada seseorang yang belajar. Perubahan perilaku itu yang merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku karena adanya pengalaman yang di peroleh dan latihan, artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dalam kegiatan pembelajaran peran guru sangat penting karena guru yang mengatur seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, mulai dari membuat desain pembelajaran, melaksanakan kegiatan

¹⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016), 44

pembelajaran, bertindak mengajara dan mengevaluasi pembelajaran termasuk proses belajar dan hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. sedangkan peran peserta didik adalah bertindak belajar yaitu mengalami proses pembelajaran, mencapai hasil belajar, menggunakan hasil belajar.

Dalam buku Oemar Hamalik menyatakan bahwa tujuan belajar adalah hasil belajar siswa yang telah melakukan perbuatan kegiatan belajar, yang mencakup meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar juga merupakan gambaran atau pun tingkah laku yang diharapkan pengajar bisa tercapai oleh siswa setelah mengikuti berlangsungnya proses pembelajaran, dan tujuan belajar merupakan cara akurat untuk menentukan hasil pembelajaran atau prestasi.¹⁵

Dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang menjadikan manusia berubah dalam sikap tingkah laku nya, aspek perubahan itu mengarah kepada

¹⁵ Arip Arizal Mustahidin dan Eko Wahyu Wibowo, " *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Kenampakan Bumi Melalui Metode Course Riview Horat* ", Jurnal ibtida'i, Vol.3 No. 2 (Juli-Desember 2016), 213

tujuan pengajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Ada beberapa macam dalam hasil belajar, yaitu kognitif, analisis, sintesis, penilaian, afektif dan psikomotorik.

1) Kognitif

Hasil belajar kognitif mengarah kepada hasil belajar yang mengenai dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Menurut Bloom ada beberapa tingkatan yang dimiliki hasil belajar kognitif, yaitu :

a. Ingatan

Hasil belajar pada tingkat ingatan dilakukan dengan suatu kemampuan peserta didik dalam mengetahui atau menyebutkan berupa fakta-fakta, istilah-istilah, hukum, rumus yang telah dipelajarinya. Misalnya, dibahas materi tentang jenis-jenis danau ditinjau dari segi pembentukannya.

b. Pemahaman

Hasil belajar pada tingkat pemahaman ini yaitu kemampuan peserta didik dalam mengetahui makna atau arti dari sesuatu konsep. Contohnya apabila kita membahas materi mengenai lambang negara, kemudian hasil belajar yaitu peserta didik mampu menjelaskan arti lambang negara.

c. Pemahaman Terjemahan

Hasil belajar pada tingkatan pemahaman jenis terjemahan adalah dalam belajar Bahasa Inggris. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan suatu cerita. Kemudian setelah selesai mengikuti pelajaran ini guru mengharapkan para siswa agar mempunyai kemampuan dalam menjelaskan cerita yang disampaikan guru tersebut. Artinya siswa dapat menerjemahkan kalimat atau cerita bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia.

d. Pemahaman Penafsiran

Pada tingkat pemahaman penafsiran siswa

mampu menjelaskan kesimpulan materi yang telah di sampaikan guru.

e. Pemahaman Ekstrapolasi

Pada tingkat pemahaman ekstrapolasi ini siswa dapat melihat dibalik yang tertulis. Contohnya seorang guru sedang membahas perkembangan Koperasi Unit Desa (KUD) di Indonesia. Setelah mempelajari materi tersebut siswa dapat menunjukkan jumlah KUD di Indonesia yang akan berbadan hukum pada waktu tertentu.

2) Analisis

Hasil belajar analisis merupakan kemampuan untuk memecahkan, menguraikan Suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis dilakukan pada kemampuan siswa dapat menjabarkan dan menguraikan maupun merinci suatu bahan atau keadaan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, unsur-unsur atau komponen-komponen sehingga terlihat jelas hubungan antara komponen

yang satu dengan yang lain. Terdapat tiga tingkatan dalam hasil belajar analisis, yaitu :

a. Analisis elemen

Analisis elemen merupakan kemampuan siswa agar dapat merumuskan asumsi-asumsi serta mengidentifikasi unsur-unsur penting yang mendukung asumsi yang telah ditentukan. Misalnya, siswa dapat mengenal asumsi-asumsi yang tidak ditetapkan dalam suatu uraian, kemampuan membedakan berupa pernyataan-pernyataan yang faktual.

b. Analisis hubungan

Pada hasil belajar tingkat analisis hubungan ini siswa dapat mengenal berbagai unsur-unsur dan pola hubungan serta sistem atau hipotesisnya. Misalnya, siswa mampu menemukan sebab-sebab menurunnya daya beli masyarakat berdasarkan data yang tersedia.

c. Analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi

Pada hasil belajar tingkat ini siswa dapat memisahkan dasar-dasar yang dipergunakan

dalam organisasi suatu komunikasi. Contohnya, siswa dapat menentukan nasihat dari suatu cerita.

3) Sintesis

Hasil belajar sintesis merupakan hasil belajar yang menunjukkan siswa dapat menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Terdapat dua kelompok hasil belajar sintesis yaitu kemampuan melahirkan suatu komunikasi yang baik dan komunikasi membuat rancangan.

4) Penilaian

Hasil belajar penilaian atau evaluasi ini merupakan hasil belajar yang dilakukan untuk dapat memberikan keputusan tentang nilai siswa berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Terdapat dua kriteria yang dapat digunakan untuk hasil belajar penilaian, yaitu kriteria yang dikembangkan sendiri oleh siswa dan kriteria yang diberikan oleh guru.

5) Afektif

Hasil belajar efektif mengarah kepada sikap atau karakter dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Bloom terdapat lima tingkatan pada hasil belajar afektif, antara lain :

a. Menerima

Pada kemampuan menerima ini mengarah kepada kepekaan individu siswa dalam menerima rangsangan dari luar. Siswa dianggap telah mencapai sikap menerima apabila siswa tersebut mampu menunjukkan kesadaran, kemauan dan perhatian terhadap sesuatu serta mengakui kepentingan dan perbedaan. Misalnya, sikap siswa dalam menerima dan menyadari pentingnya belajar, mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu.

b. Menanggapi

Pada kemampuan menanggapi mengarah kepada reaksi yang diberikan terhadap stimulus yang datang dari luar. Siswa dianggap telah

mempunyai sikap yang menanggapi apabila siswa tersebut telah melakukan kepatuhan pada peraturan, tuntutan atau perintah serta berperan aktif dalam berbagai kegiatan. Misalnya, siswa yang bersikap menanggapi adalah mengerjakan tugas kelompok, dapat menjelaskan dalam diskusi kelompok, membantu teman yang kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan guru.

c. Menghargai

Pada kemampuan menghargai ini mengarah kepada kesediaan dan dapat menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. Siswa yang memiliki sikap menghargai yaitu yang menyukai suatu objek atau kegiatan, menyepakati perjanjian, menghargai karya seni, pendapat atau ide, bersikap positif atau negative terhadap sesuatu.

d. Mengatur diri

Pada kemampuan mengatur diri ini mengarah kepada kemampuan yang dapat

membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang baik. Siswa yang memiliki kemampuan sikap mengatur diri yaitu siswa yang telah melakukan dalam membentuk sistem nilai, menangkap hubungan antar nilai, bertanggung jawab dalam melakukan sesuatu. Misalnya, menyadari pada dirinya terdapat kelebihan dan kekurangan, dapat bertanggung jawab dalam kegiatan, melaksanakan hak dan kewajibannya.

e. Menjadikan pola hidup

Pada kemampuan ini yaitu mengarah kepada sikap siswa dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola kepribadian dan tingkah laku. Siswa memiliki kemampuan ini yaitu yang telah menunjukkan kepercayaan diri, disiplin pribadi serta mampu mengontrol perilakunya sehingga tercermin dalam pola hidupnya. Misalnya, siswa mampu disiplin dalam menggunakan waktu luangnya dengan baik, sopan dalam perbuatan serta melakukan

hidup sehat.

6) Psikomotorik

Ada beberapa kemampuan dalam hasil belajar psikomotorik yaitu :

a. Persepsi

Pada kemampuan persepsi ini mengarah kepada kemampuan individu dalam menggunakan indranya, memilih isyarat dan menerjemahkan isyarat tersebut ke dalam bentuk gerakan. Siswa dianggap dapat menguasai kemampuan persepsi yaitu siswa yang telah melakukan kesadarannya pada objek dan sifat-sifatnya. Contohnya, kemampuan memukul bola. Pada tahap ini siswa hanya mampu memukul bola tanpa memperhatikan faktor apapun.

b. Kesiapan

Pada kemampuan tingkat kesiapan ini siswa dituntut agar menyiapkan dirinya untuk melakukan suatu gerakan. Kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional. Kesiapan mental mencakup kesiapan menentukan gerakan,

memperkirakan waktu, memusatkan perhatian. Misalnya, siswa dapat melakukan sikap badan yang tepat untuk memukul bola.

c. Gerakan terbimbing

Pada kemampuan melakukan gerakan terbimbing ini mengarah kepada kemampuan siswa dalam melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk instruktur atau pelatih. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan pada tahap ini apabila siswa tersebut telah meniru gerakan yang dicontohkan atau mencoba-coba sampai gerakan yang benar dikuasainya. Kita ambil contoh kemampuan memukul bola. Apabila pada tingkatan kesiapan siswa hanya memukul bola dengan sikap yang benar maka pada tingkatan gerakan terbimbing siswa sudah dapat meniru gerakan pelatih dalam memukul bola yang benar.

d. Bertindak secara mekanis

Pada kemampuan motorik pada tingkat ini mengarah kepada kemampuan siswa agar

melakukan tindakan yang sudah otomatis. Kemampuan bertindak secara mekanis ditunjukkan oleh kelancaran, kemudahan serta ketetapan melakukan tindakan tersebut. Berknaan dengan kemampuan memukul bola, siswa dianggap telah menguasai kemampuan ini apabila siswa tersebut telah menunjukkan kemampuan memukul bola dengan lancar, mudah, dan tetap.

e. Gerakan kompleks

Pada kemampuan ini merupakan kemampuan bertindak yang paling tinggi pada ranah psikomotorik. Gerakan yang dilakukan sudah didukung oleh suatu keahlian. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan pada tingkatan ini apabila siswa tersebut telah melakukan tindakan tanpa keraguan dan otomatis.¹⁶

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Abdul Majid indikator adalah kompetensi

¹⁶ Zulkarnain, shoffa Saifillah al-Faruq dan Sukatin, *Psikologi pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi utama, 2021), 14-20

dasar yang spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui pencapaian dalam hasil pembelajaran. Indikator dirumuskan dengan kata kerja operasional yang bisa diukur dan dibuat instrumen penilaiannya. Dalam silabus dan RPP Indikator merupakan tanda yang menunjukkan terjadinya perubahan pada perilaku peserta didik. Apabila indikator hasil belajar pada peserta didik sudah terlihat maka target kompetensi dasar sudah tercapai dan terpenuhi.¹⁷

Terdapat dua indikator utama hasil belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketercapaian daya serap pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, secara individual dan kelompok. Pada pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dapat ditentukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- 2) Perilaku siswa dalam menentukan tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain berpendapat

¹⁷ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik terpadu* (Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), 163

bahwasanya indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur pada hasil belajar adalah ketercapaian daya serap.¹⁸

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar individu dari dalam diri individu. Terdapat dua faktor internal, yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, dimana kesehatan jasmani dan rohani harus terjaga dengan baik karena keduanya sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Dan faktor psikologis adalah faktor yang mempengaruhi proses belajar seseorang yaitu kecerdasan siswa, minat, sikap dan bakat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar

¹⁸ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Jakarta : CV Budi Utama, 2017), 253

diri individu siswa. Ada beberapa faktor eksternal, yaitu faktor dari sekolah, masyarakat dan keluarga.

- a. Faktor yang datang dari sekolah, seperti adanya hubungan yang harmonis antara guru, siswa, administrasi, sarana dan prasarana. Dengan adanya hubungan yang baik ini maka akan terciptanya hasil belajar yang optimal.
- b. Faktor yang datang dari masyarakat, yang harus diperhatikan adalah memilih teman sepermainan dan memilih cara hidup di lingkungan. Karena dengan memilih cara yang baik maka akan terciptalah hasil belajar yang di inginkan.
- c. Faktor yang datang dari keluarga, seperti cara mendidik yang baik, suasana keluarga yang harmonis dan perhatian yang lebih dari orang tua.¹⁹

3. Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar

Menurut Alannasir peran animasi dalam media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangatlah

¹⁹ Tiara Ambarwati dan Birru Muqdamien, "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang Pada Pelajaran Matematika Melalui Pendekatan Open-Ended*", Jurnal PRIMARY, Vol.08 No.02 (Juli-Desember, 2016), 223.

berpengaruh terhadap motivasi. Jika dalam proses pembelajaran telah memanfaatkan media , diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa , terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar , dimana dalam menciptakan kesenangan yaitu dengan media video animasi dalam pembelajaran. Animasi juga mengandung unsur interaktif karena ada timbal balik respons dari pengguna . Adanya media pembelajaran interaktif akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dengan menggunakan media video animasi lebih baik dan berpengaruh dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran animasi. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar ke dalam suasana yang senang dan gembira , di mana ada interaksi emosional dan mental serta dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka , serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru masyarakat , dan lingkungannya .²⁰

²⁰ Sri Huning Anwariningsih dan Ahmad Khoirul Anwar, “ *Media Pembelajaran*

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Tayar Yusuf Pendidikan Agama Islam sebagai upaya generasi tua untuk mengalihkan pengalaman pengetahuan dalam beragama kepada generasi muda agar kelak menjadi generasi muslim yang bertakwa kepada Allah SWT, menghayati serta mengamalkan Al-Qur'an dan Hadist dalam kehidupan.

Sedangkan menurut Kurikulum tahun 2006 Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa mengenal, menghayati, hingga mengiman, bertakwa, berakhlak mulia, dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Disertai oleh tuntunan agar menghormati agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat agama di masyarakat sehingga terwujudnya persatuan bangsa.²¹

Berbasis Animasi Menggunakan Video MarkerFX Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring”, (CV Catur Berlian Media Tama , 2022), 12-13

²¹ Dahwadin dan Farhan Sifa Nugrafa, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jawa Tengah : CV Mangku Bumi Media, 2019), 7

b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Secara umum tujuan pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia. Al-Atta mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk menjadi manusia yang baik, kemudian Al-Abrasyi menjelaskan untuk membentuk manusia yang berakhlak mulia. Kemudian dalam konferensi dunia Islam pertama tentang pendidikan Islam tahun 1977 menyimpulkan bahwa tujuan umum pendidikan Islam adalah manusia yang menyerahkan diri kepada Allah secara mutlak. Secara lebih rinci Al-Abrasyi menjelaskan tujuan akhir pendidikan Islam adalah: pembinaan akhlak, menyiapkan anak didik untuk hidup di dunia dan akhirat, penguasaan ilmu dan keterampilan bekerja dalam masyarakat. Berbagai kriteria ini dijadikan sebagai pedoman dalam penjabaran pendidikan Islam.²²

Dalam kurikulum PAI tahun 1994, yang pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok yaitu: Al-Qur'an, hadits, keimanan, syari'ah, ibadah, muamalah, akhlak, dan

²² Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan FIP-UPI : Bagian 3 Pendidikan Disiplin Ilmu*, (PT IMTIMA, 2017), 2-3

tarikh yang menekankan pada perkembangan politik. Pada kurikulum tahun 1999 dipadatkan menjadi lima unsur pokok yaitu: Al-Qur'an, keimanan, akhlak, fiqih, dan bimbingan ibadah, serta tarikh atau sejarah yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Tujuan pendidikan agama Islam identik dengan tujuan agama Islam, karena tujuan agama adalah agar manusia memiliki keyakinan yang kuat dan dapat dijadikan sebagai pedoman hidupnya yaitu untuk menumbuhkan pola kepribadian yang bulat dan melalui berbagai proses usaha yang dilakukan. Dengan demikian tujuan pendidikan agama Islam adalah suatu harapan yang diinginkan oleh pendidik Islam itu sendiri.²³

Adapun ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup empat materi yaitu akidah akhlak, syariah (hukum), Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan Al-Quran dan Hadis. Ruang lingkup ini terdapat di dalam Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211 Tahun 2011 tentang Pedoman Pengembangan Standar

²³ Neni, *Model Pendidikan Agama Islam Berbasis Lingkungan : pendidikan yang memberikan suasana alam pada anak*, (PT Indragiri, 2021), 135

Nasional Pendidikan Agama Islam pada Sekolah.

1) Materi Akidah

Materi aqidah ini mengajarkan kepada peserta didik agar mereka memiliki keyakinan bahwa Allah itu ada, Dia yang menciptakan alam semesta ini, menghidupkan serta mewafatkan manusia, memberi rezeki, Maha Mengetahui terhadap perbuatan hamba-Nya dan mempercayai akan rukun iman yang enam. Dengan memahami dan memiliki akidah yang kuat peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang taat pada perintah-Nya, takut akan azab Allah, menjauhi maksiat dan menjadi pribadi yang saleh untuk diri dan masyarakat sekitarnya.

2) Syariah (hukum).

Peserta didik harus mengetahui hukum atau peraturan Allah yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan, hubungan antara manusia dengan sesama manusia maupun hubungan antara manusia dengan makhluk lain. Secara ringkas ruang lingkup syariah terbagi dua yaitu ibadah dan muamalah. Yang termasuk kategori ibadah syahadat,

shalat, zakat, puasa dan haji, sedangkan muamalah meliputi akhlak kepada Allah, Nabi, orang tua, keluarga, jiran tetangga, diri sendiri, sesama manusia maupun alam semesta.

3) Sejarah Kebudayaan Islam.

Dalam materi sejarah ini dapat mendidik peserta didik untuk mengingat peristiwa masa lalu atau sejarah umat Islam klasik yang memiliki banyak ibrah dan ilmu. Sejarah termasuk sumber ilmu pengetahuan utama setelah Alquran dan Sunnah. Sumber utama hukum dan ilmu pengetahuan adalah Alquran dan Hadis. Dengan materi ini peserta didik diajari untuk memahami Alquran dan Hadis sebagai pedoman hidup untuk menggapai keselamatan di dunia dan akhirat.²⁴

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Kurikulum 2004 pendidikan agama mempunyai fungsi dan tujuan sebagai berikut :

- 1) Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

²⁴ Ismaul Maulana, Soyan, Zainal Arifin, dkk. *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI dimasa Pandemi Covid 19*, (Bandung : Media Sains Indonesia, 2021), 28-29

Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kerukunan hubungan antar umat beragama.

- 2) Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Sedangkan fungsi pendidikan agama Islam adalah untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta membiasakan siswa berakhlak mulia. Hal tersebut sesuai dengan fungsi pendidikan agama adalah untuk:

- 1) Menumbuhkan rasa keimanan yang kuat;
- 2) Mengembangkan kebiasaan dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak mulia
- 3) Menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugrah Allah SWT.²⁵

Azizy menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam mencakup dua hal, yaitu :

²⁵ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan FIP-UPI : Bagian 3 Pendidikan Disiplin Ilmu*, (PT IMTIMA, 2017), 3

- 1) Mendidik siswa agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak islam.
- 2) Mendidik siswa agar mempelajari dan mengetahui ajaran Islam. Adanya anggapan-anggapan yang kurang menyenangkan mengenai materi pelajaran Agama Islam yaitu diajarkan lebih kepada hafalan, padahal Agama Islam penuh dengan nilai-nilai yang harus dipraktikan

d. Pengertian Budi Pekerti

Dalam bahasa Inggris yang di terjemahkan pengertian dari budi pekerti adalah moralitas. Dari pengertian moralitas mempunyai beberapa arti, yaitu : (1) Sopan santun, (2) perilaku, (3) adat istiadat. Budi pekerti merupakan nilai dari suatu sikap atau sifat dari manusia yang dapat di ukur dengan berbuat baik melalui norma yang ada di agama, hokum, sopan santun, budaya dalam masyarakat. Dengan adanya budi pekerti dalam diri seseorang akan memberikan perilaku yang baik kepada seseorang, baik dari perbuatan, perkatan, pemikiran, perasaan, dan kepribadian seseorang.²⁶

²⁶ Nurul Zuriah. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif*

Budi pekerti juga merupakan suatu etika. Dalam bahasa Yunani etika yaitu ethos yang berarti adat kebiasaan. Adapun dari bahasa Latin moral yaitu yang berarti arti kebiasaan. Berkaitan dalam budi pekerti, yaitu etika membahas bahwa seseorang yang sadar membuat moralnya menjadi suatu kewajiban atas dari masalah untuk menghadapinya. Salah satu program di sekolah adalah budi pekerti, agar peserta didik mempunyai etika dan sopan santun kepada semua orang baik yang lebih dewasa maupun yang lebih kecil. Dengan adanya pendidikan budi pekerti ini menambah kekuatan moral pada kehidupannya, masyarakat juga akan mempercayainya, dan menyukainya.

Adanya pembelajaran budi pekerti ini merupakan suatu penghargaan dalam sikap manusia yang mana bukan hanya kebiasaan sehari-hari melainkan kesadaran dari dalam dirinya agar menjadi seseorang yang baik budi pekertinya. Dapat dilalui proses yang tidak instan mengajarkan suatu budi pekerti ini, perlu waktu sebagai proses untuk terbentuknya budi pekerti, maka dari itu di sekolah diadakan pendidikan budi pekerti ini dan guru

berperan dalam mengembangkannya agar peserta didik menjadi seseorang yang baik untuk masa depannya dan tidak berperilaku yang tak pantas di kalangan masyarakat.²⁷

e. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pada Kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang merupakan mata pelajaran Nasional. Dalam Kurikulum 2013 menyatakan bahwa Pendidikan yang dasarnya untuk mengembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengalaman ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*). Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai suatu materi mata pelajaran.

Pendidikan Agama dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang menunnunjukkan untuk menserasikan, menselaraskan dan menyeimbangkan anatara iman, Islam, dan ihsan yang diwujudkan dalam :

- 1) Membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt seta berakhlak mulia dan

²⁷ Nurul Zuriah. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*,(Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008),hlm. 38

berbudi pekerti luhur dalam hubungan manususia dan dengan hubungan kepada Alllah Swt.

- 2) Menhargai, menghormati dan mengermbangkan potensi diri berlandaskan kepada nilai keimanan serta ketaqwaan dalam hubungan manusia dengan diri sendiri.
- 3) Menjaga kedamain dan kerukunan dalam hubungan antar umat beragama serta menumbuhkembangkan akhlak mulia dan budi pekerti luhur.
- 4) Penyesuaian mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.

Pendidikan Agama dan Budi Pekerti berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang keesaan Allah Swt sebagai sumber utama nilai dalam kehidupan bagi umat manusia dan alam semesta. Sumber lainnya adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, yang sekaligus merupakan landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia.²⁸

²⁸ Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), 14-16

B. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti, diantaranya yaitu :

1. Skripsi yang disusun oleh Achmad Mahatir dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar”. Hasil analisis data, dapat diketahui bahwa minat belajar murid setelah melakukan penggunaan media animasi yaitu berada pada internal > 60 dengan nilai rata-rata 60,82, yaitu kategori minat belajar sangat baik. Presentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata-rata perhitungan angket, yaitu :

$$Ta = \frac{x}{N} \times 100\% = \frac{1703}{28} = 60,82$$

Maka dapat disimpulkan bahwa media animasi ini dapat menghasilkan minat belajar menjadi sangat baik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas V di SD Anak Bangsa kota Makassar. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini, yaitu :

- a. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu meneliti tentang minat belajar kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar,

sedangkan penelitian ini meneliti tentang hasil belajar siswa kelas VIII di SMP 2 Ciruas

- b. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan media yang berbentuk video animasi.
2. Skripsi yang disusun oleh Padilatul Husni dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi”. Dari hasil data menggunakan *Phi* (Φ) diperoleh hasil 0,497 dan rtabel diperoleh pada taraf 5% = 0,232 sedangkan pada taraf 1% = 0,302. Dengan demikian *phi* (Φ) yang diperoleh yaitu 0,497 adalah lebih besar jika dibanding dengan rtabel yaitu pada taraf 5% = 0,232 dan 1% = 0,302, Oleh karena itu Hipotesis alternatif diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sistem penemuan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi atau H_a diterima dan H_0 ditolak. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini, yaitu :
- a. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu meneliti tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan

penelitian ini meneliti tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

- b. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan media yang berbentuk video animasi, dan menggunakan penelitian eksperimen.
3. Skripsi yang disusun oleh Dina Akhsanti dengan judul penelitiannya yaitu “Keefektifan Media Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Jambudesa Kabupaten Purbalingga”. Berdasarkan hasil penelitian, yaitu :
 - a. Terdapat perbedaan antara motivasi belajar matematika materi pengukuran sudut yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media animasi dengan media konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jambudesa Kabupaten Purbalingga. Hasil penghitungan menunjukkan $2,546 > 2,021$ atau $-2,546 < -2,021$, dan signifikansi $\leq 0,05$ ($0,15 < 0,05$).
 - b. Terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika materi pengukuran sudut yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media animasi dengan media konvensional pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jambudesa Kabupaten

Purbalingga. Hasil penghitungan menunjukkan $2,156 > 2,021$ atau $-2,156 < -2,021$, dan signifikansi $\leq 0,05$ ($0,037 < 0,05$)

- c. Penggunaan media animasi efektif terhadap motivasi belajar matematika materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jambudesa Kabupaten Purbalingga. Hasil penghitungan menunjukkan $4,071 > 1,721$ dan signifikansi $0,001 < 0,05$.
- d. Penggunaan media animasi efektif terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jambudesa Kabupaten Purbalingga. Hasil penghitungan menunjukkan $2,691 > 1,721$ dan signifikansi $0,014 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian, media animasi efektif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini, yaitu :

- a. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu meneliti terhadap motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini meneliti hanya hasil belajar siswa. Mata pada pelajaran penelitian terdahulu yaitu matematika, sedangkan peneliti mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti.

- b. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan media yang berbentuk video animasi
4. Jurnal ini disusun oleh Mayang Ayu Sunami dan Aslam yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Media pembelajaran video animasi adalah variabel bebas sementara itu minat dan hasil belajar siswa termasuk variabel terikat. Dilihat berapa besar pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap siswa kelas VA–VB. Setelah menggunakan perlakuan, jika terlihat signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ bahwa data yang didapatkan dengan di uji independent sample t test (uji kesamaan mean ganda) analisis standar uji akan menolak H_0 dan menerima H_a . Sedangkan jika terdapat H_0 diterima dan H_a ditolak. otomatis signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan dari nilai (sig.) 0,262 terlihat bahwa data $> 0,05$ yang menunjukkan mengandung data homogenitas. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa membuktikan penggunaan media video animasi berguna terhadap minat belajar siswa kelas V SDN

Kalisari 01 Pagi. Dengan penerapan media pembelajaran video animasi, dalam perkembangan teknologi saat ini minat belajar siswa semakin meningkat. Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini, yaitu :

- a. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu meneliti terhadap minat dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini meneliti hanya hasil belajar. Mata pelajaran penelitian terdahulu yaitu IPA, sedangkan penelitian ini mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. Penelitian terdahulu memakai zoom meeting untuk menampilkan video animasi, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan zoom meeting dalam menampilkan video animasi.
 - b. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan media yang berbentuk video animasi dan meneliti terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kuasi eksperimen.
5. Artikel Penelitian ini disusun oleh Syaila Nurhayati dengan judul “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN Pontianak pada Materi Keseimbangan Kimia”. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media

video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi kesetimbangan kimia di SMAN 5 Pontianak dapat disimpulkan bahwa : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI sebesar 8,52% antara siswa yang diajar dengan menggunakan media video-animasi dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media video animasi pada materi kesetimbangan kimia di SMAN 5 Pontianak. Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memberikan pengaruh sebesar 27,34% terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada materi keseimbangan kimia di SMAN 5 Pontianak . Perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini, yaitu :

- a. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu pada mata pelajaran Kimia, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.
- b. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini yaitu sama-sama menggunakan media yang berbentuk video animasi dan meneliti terhadap hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran. Karna beberapa materi yaitu tentang aqidah, sejarah,

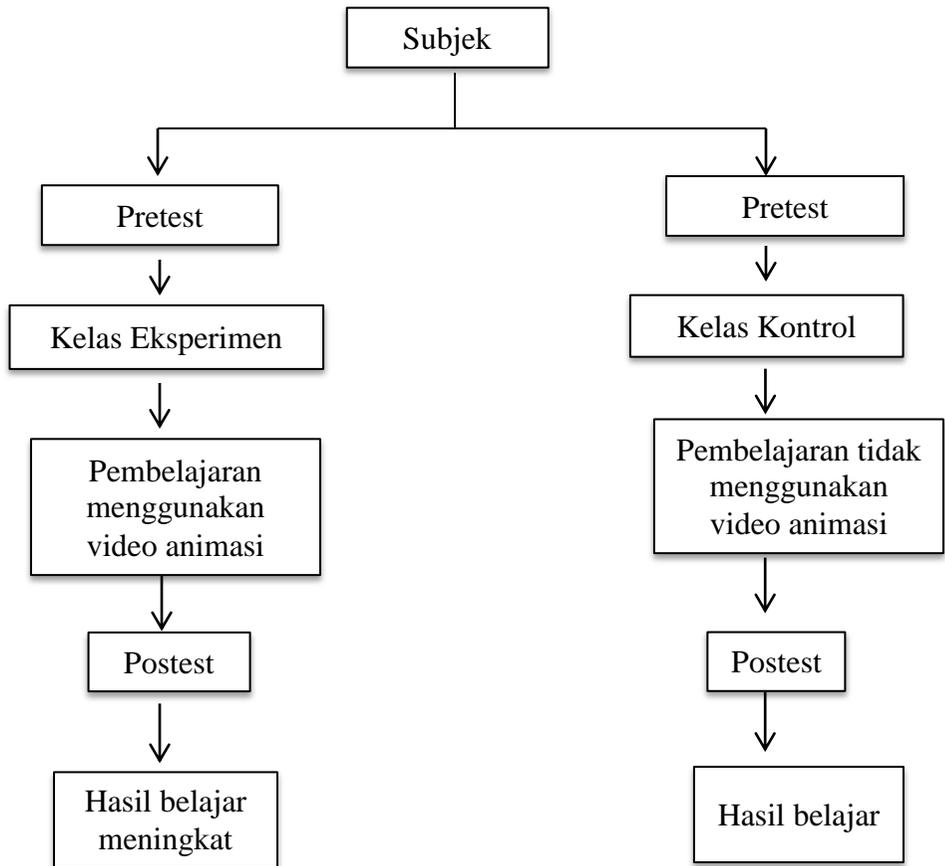
fiqih. Materi seperti ini jika hanya disampaikan dengan metode ceramah tanpa menggunakan media berbentuk video maka siswa tidak dapat memahi materi tersebut dengan baik. Media video animasi yaitu sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah di tentukan setiap waktu, objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan, gambar hewan gedung dan sebagainya. Jenis media berbetuk video animasi ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, melalui video siswa mampu mempelajari suatu proses dengan nyata, fenomena atau kejadian, siswa dapat melakukan *replay* pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambar yang lebih fokus. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yaitu media video animasi sebagaimana yang telah dijelaskan di atas. Penggunaan media video membantu guru memberikan gambaran yang lebih nyata terhadap materi. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti akan menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena proses pembelajarannya yang menyenangkan dan dapat

menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran dalam mata pada pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti. Dengan video animasi ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka

Peneliti akan menguji apakah terdapat pengaruh dalam menggunakan video animasi terhadap hasil belajar siswa, sebelumnya peneliti melakukan *pretest* sebagai test di awal. Peneliti memberikan perlakuan yang berbeda terhadap kelas eksperimen yaitu menggunakan pembelajaran dengan video animasi dan kelas kontrol yaitu tidak menggunakan video animasi, kemudian melakukan *posttest* sebagai test akhir untuk mengukur apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kerangka berfikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.1

Bagan Kerangka Berfikir

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu :

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Terdapat pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP 2 Ciruas.

2. Hipotesis Nihil (H_o)

Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP 2 Ciruas.