

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang guru sering mengukur berhasil atau tidaknya sebuah proses pembelajaran melalui hasil dari belajar itu sendiri.

Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya menjelaskan bahwa hasil belajar ialah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri siswa yang berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik hasil dari kegiatan pembelajaran. Menurut Nawawi dalam K. Ibrahim yang dikutip oleh Ahmad Susanto yang menyatakan bahwa hasil belajar yaitu sebagai tingkatan hasil siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu.¹

Dengan demikian, hasil belajar ialah suatu kemampuan yang sudah didapatkan oleh peserta didik baik itu sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta adanya kemampuan dasar yang ada dalam aspek-aspek baik itu didapatkan melalui prosedur pencapaian belajar yang berhubungan dengan mata pelajaran maupun kehidupan yang akhirnya pada di diri individu seseorang terlihat adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Darmadi dalam bukunya menjelaskan bahwa dalam hasil belajar siswa terdapat indikator utama yaitu a) tercapainya daya serap pada materi pelajaran yang diajarkan baik itu secara individual maupun kelompok, yang diukur dengan

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm. 5.

dilakukannya penetapan kriteria ketuntasan belajar, b) tercapainya perilaku siswa dalam tujuan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok.²

Hasil penelitian menjelaskan bahwa pokok persoalan pendidikan Indonesia yaitu menurunnya hasil belajar siswa di sekolah yang diakibatkan oleh berbagai macam faktor di antaranya, kurikulum yang padat, materi pelajaran yang sulit, media yang kurang efisien, kurang tepatnya penerapan media yang dipakai oleh guru.³

Hasil observasi pada tanggal 21 Oktober 2019 di SMP Negeri 50 Palembang terlihat bahwa problematika yang terjadi di dalam kelas yaitu daya tarik siswa dalam memperhatikan pelajaran. Pada saat menyampaikan materi menunjukkan kurangnya rasa semangat siswa dalam proses pembelajaran dan menimbulkan peserta didik merasa jenuh atau bosan dalam proses belajar, karena kurangnya alat bantu/media yang kreatif untuk digunakan dalam mengajar. Dengan tidak adanya kreatifitas yang diterapkan oleh guru membuat rendahnya siswa dalam memperhatikan pelajaran, karena pada saat proses pembelajaran yang kurang bersemangat sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari data tersebut maka perlunya pemecahan masalah dalam proses pembelajaran agar lebih menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

² Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2017), hlm. 253.

³ Supardi, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika," *Jurnal Formatif* 2, No. 1 (2015): 72.

Tabel. 1
Data Hasil Belajar Siswa Kelas VII. 3 dan VII. 4 di SMP Negeri 50
Palembang

Kelas VII. 3			Kelas VII. 4		
No	Nilai	Jumlah	No	Nilai	Jumlah
1	21	3 Siswa	1	21	1 Siswa
2	29	6 Siswa	2	29	1 Siswa
3	36	4 Siswa	3	36	6 Siswa
4	43	4 Siswa	4	43	6 Siswa
5	50	5 Siswa	5	50	8 Siswa
6	64	5 Siswa	6	57	4 Siswa
7	71	1 Siswa	7	71	1 Siswa

Media ialah suatu alat untuk menyampaikan informasi secara efektif.⁴ Penggunaan media pembelajaran membawa pengaruh dan manfaat dalam dunia pendidikan untuk pencapaian belajar yang diharapkan peserta didik supaya mudah menerima materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru, memotivasi siswa agar tidak bosan dalam proses belajar, sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.⁵ Media digunakan untuk menimbulkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu adanya inovasi dalam penggunaan medi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menawarkan untuk meningkat hasil belajar siswa SMP Negeri 50 Palembang dengan menggunakan media film animasi.

⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 58.

⁵ Nyayu Khodijah, *Psikologi Belajar* (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2006), hlm. 235.

Menurut Kemp dan Dayton dalam jurnal Isran Rasyid menyebutkan beberapa kegunaan media dalam pembelajaran, di antaranya:

- a. Penyajian materi pembelajaran bisa disamakan.
- b. Memperjelas materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa.
- c. Membuat proses belajar mengajar lebih aktif.
- d. Lebih praktis dalam penggunaan tenaga dan waktu.
- e. Meningkatkan hasil belajar siswa.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g. Timbulnya perilaku positif peserta didik terhadap materi yang disampaikan saat menggunakan media.
- h. Merubah peran guru agar menjadi lebih memperhatikan aspek edukatif peserta didik.⁶

Solusi yang peneliti tawarkan dari uraian permasalahan tersebut agar siswa lebih bersungguh-sungguh mengikuti pelaksanaan pembelajaran, supaya hasil belajar meningkat maka perlu adanya bantuan media pembelajaran, salah satunya melakukan penerapan media film animasi dalam pembelajaran. Menurut Darojah yang dikutip dalam jurnal Trisnawaty Br Ginting, dkk dalam jurnalnya menyatakan bahwa media pembelajaran film animasi merupakan jenis media pembelajaran *audiovisual* yang berbentuk rangkaian gambar yang tidak bergerak serta berurutan pada *frame* pada digambarkan secara sistem elektronis sehingga tampak hidup pada layar.⁷

Menurut Agina yang dikutip oleh Ahmad Susanto menjelaskan mengenai pemanfaatan dari film animasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa pada sejumlah aspek

⁶ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* VII, No. 1 (2018), hlm. 94.

⁷ Trisnawaty Br Ginting, dkk, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quantum Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kemampuan Kosakata Pada Anak Kelompok B," *Jurnal Pendidikan Anak usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 5, No. 1 (2017), hlm. 4.

- b. Memotivasi
- c. Meningkatkan interaktivitas
- d. Mempertahankan perhatian umpan balik siswa
- e. Lebih fleksibel dan aman
- f. Dapat mengeliminasi frustrasi siswa
- g. Mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran
- h. Konsisten
- i. Tanggapan balik yang lebih cepat
- j. Menarik dan mempertahankan minat siswa selama dalam pembelajaran
- k. Mampu menampilkan desain-desain prototype suatu benda yang sering kali sukar dibuat secara nyata
- l. Dapat memudahkan dalam menyuguhkan model-model suatu proses kejadian atau peristiwa yang disajikan
- m. Menunjukkan proses atau hubungan yang biasanya tidak tampak
- n. Menyajikan proses-proses spesifik dari serangkaian proses yang panjang secara terbatas⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian tentang “Penerapan Media Film

Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VII SMP Negeri 50 Palembang” sangat penting untuk dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

1. Lemahnya antusias siswa dalam memperhatikan materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa yang terbelah standar karena monotonnya dalam proses belajar sehingga siswa kurang bersemangat.
3. Media pembelajaran yang masih terbelah rendah yang kurang menumbuhkan daya tarik belajar siswa seperti hanya menggunakan papan tulis, dan lain-lain.
4. Penggunaan media pembelajaran oleh guru yang masih belum bervariasi.

⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 334.

C. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah bertujuan agar penelitian ini tidak meyimpang dari pokok bahasan yang terfokus pada:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian yaitu tentang bersuci/thaharah
2. Film animasi yang digunakan adalah film animasi syamil dan dodo.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas kontrol?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas eksperimen?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperimen di kelas VII SMP Negeri 50 Palembang?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat dalam penelitian ini:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas kontrol yang tidak diterapkannya media film animasi.
 - b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas eksperimen yang diterapkannya media film animasi.
 - c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperimen di kelas VII SMP Negeri 50 Palembang.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu bisa memberikan kajian ilmiah tentang upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media film animasi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penerapan media film animasi pada materi wudhu bisa sebagai media tambahan untuk seorang guru agar materi pelajaran yang disampaikan efektif dan efisien

2) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian yang dilakukan bertujuan sebagai alat penyampaian materi ajar yang lebih efektif dan efisien dalam peningkatan mutu pendidikan.

3) Bagi Peneliti

a) Menambah ilmu dan wawasan yang luas tentang media pembelajaran yang menarik seperti penerapan media film animasi materi wudhu.

b) Menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian untuk mendapat gelar sarjana S1.

F. Kerangka Teori

1. Media Film Animasi

a. Pengertian Media Film Animasi

Kata media merupakan bahasa yang berawal dari bahasa Latin, dalam bentuk jamaknya yaitu kata “*medium*” yang memiliki arti “tengah, perantara, atau pengantar”.⁹

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media diartikan segala bentuk alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi yang memiliki fungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.¹⁰

Menurut Gambel yang dikutip oleh Sri Wahyuningsih, bahwa film merupakan rangkaian gambar yang didemonstrasikan secara berturut-turut dengan cepat.¹¹ Film bergerak dengan cepat secara bergantian sehingga memberikan visual yang berkelanjutan, atau film adalah serangkaian gambar yang ditampilkan ke layar dengan kecepatan tertentu sehingga menjadikan

⁹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2011), hlm. 4.

¹⁰ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audiovisual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video* (Kata Pena, 2016), hlm. 2.

¹¹ Sri Wahyuningsih, *Film & Dakwah Memahami Representasi Pesan-pesan Dakwah Dalam Ilmu Melalui Analisa Semiotik* (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), hlm. 2.

urutan tingkatan yang menggambarkan pergerakan secara normal. Dalam hal ini film tersebut merupakan film sebagai media audiovisual untuk pelajaran.¹²

Menurut Andreas Andi Suciadi yang dikutip oleh Putu Mardiyasa Adi Saputra dalam jurnalnya, bahwa animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya sehingga dapat tampil bergerak¹³

Jadi, media film animasi yaitu salah satu jenis dari media pembelajaran audiovisual yang disajikan dengan serangkaian gambar yang berbeda-beda menjadi sebuah gerakan yang ditampilkan ke layar.

2. Hasil Belajar

Menurut Sudijarto yang dikutip oleh Nyayu Khodijah, hasil belajar ialah sebuah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup tiga aspek, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.¹⁴

Menurut Syafaruddin, dkk dalam bukunya, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa

¹² Putu Mardiyasa Adi Saputra, dkk, "Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016," *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 5, No. 2 (2016), hlm. 3.

¹³ . Putu Mardiyasa Adi Saputra, S.Kom, M.Cs . I Made Agus Wirawan, dan S.T., M.Kom . I Ketut Resika Arthana, "Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar

Tahun Ajaran 2015/2016," *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* 5, no. 2 (16 Agustus 2016): 129–39, doi:10.23887/KARMAPATI.V5I2.8341.

¹⁴ Nyayu Khodijah, *Op. Cit.*

perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan yang akan diukur atau dinilai dalam angka atau pernyataan.¹⁵

Menurut Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (Dale's Cone Experience) yang dikutip oleh Azhar Arsyad, mengatakan bahwa, hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.¹⁶



Gambar. 1 Kerucut Pengalaman Dale

¹⁵ Supiono & Burhanuddin Syafaruddin, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2019), hlm. 80.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 13.

Menurut Liya Efrilianti dalam jurnalnya menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu adanya perubahan pada perilaku siswa secara jelas sesudah melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaranyang akan dicapai.¹⁷ Jadi, hasil belajar ialah tingkat keberhasilan yang didapat siswa karena usaha dalam bentuk pengetahuan melalui kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan angka lewat nilai yang dihasilkan melalui tes materi pelajaran yang telah diuji.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Sebagai sutau system, pendidikan Islam mempunyai dasra yang berupa ajaran-ajaran Islam yang terefleksi dalam Al-Qur'an dan Hadis dan seperangkat kebudayaannya. Serta seiring tujuan datangnya Islam, pendidikan Islam bertujuan menciptakan pribadi-pribadi hamba Allah yang senantiasa bertakwa kepada Allah dan menjadi muslim yang kaffah dan dapat mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.¹⁸

Pendidikan agama Islam ialah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam yang berupa bimbingan dan asuhan kepada anak didik agar kelak selesai dari pendidikan ia bisa memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang diyakininya, serta menjadikan ajaran-ajaran

¹⁷ Liya Efrilianti, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Logis-Matematis Terhadap Hasil Belajar," *Tadrib* 2, no. 1 (2016), hlm. 6.

¹⁸ Irja Putra Pratama dan Zulhijra, "Reformasi Pendidikan Islam Di Indonesia," *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, No. 2 (2019), hlm. 118.

agama Islam itu sebagai pandangan hidupnya di dunia maupun di akhirat demi keselamatan dan kesejahteraan.¹⁹ Pendidikan agama Islam adalah upaya mendidik agama Islam atau ajaran-ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup seseorang).²⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah perubahan tingkah laku atau sikap ataupun kelompok melalui kegiatan jasmani dan rohani yang berlandaskan hukum-hukum atau nilai-nilai ajaran agama Islam untuk mengembangkan potensi diri agar memiliki spiritual keagamaan, berakhlak mulia, budi pekerti serta menjadi seorang muslim yang beriman, bertaqwa dan berakhlak baik sesuai dengan ajaran agama Islam.

G. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa peneliti yang sudah membahas permasalahan ini yang di antaranya:

Putu Mardiyasa Adi Saputra, I Made Agus Wirawan, I Ketut Resika Arthana²¹ dalam jurnalnya yang berjudul “*Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015/2016*” berkesimpulan bahwa dari 31 siswa pada Kelas VIII 3, diketahui 6 siswa memberikan respon yang sangat positif dan 25 siswa memberikan respon yang positif terhadap film animasi ini.

Persamaan dari jurnal penelitian Putu Mardiyasa dkk tersebut dengan peneliti ialah sama-sama membahas tentang penelitian film animasi. Sedangkan perbedaan

¹⁹ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 86.

²⁰ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan* (Palembang: Grafika Telindo Press, 2014), hlm. 1.

²¹ Putu Mardiyasa Adi Saputra, *Op. Cit.*, hlm. 1.

antara jurnal yang disampaikan oleh Putu Mardiyasa dkk dengan peneliti adalah pada jurnal tersebut *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu eksperimen. Jurnal penelitian oleh Putu Mardiyasa dkk menerapkannya pada materi pelajaran sistem pencernaan manusia, sedangkan peneliti menerapkannya pada materi wudhu. Selanjutnya peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan dalam jurnal Putu Mardiyasa dkk hanya melakukan penerapan saja. Fokus penelitiannya yang saya lakukan yaitu penerapan media film animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wudhu.

Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi²² dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*” berkesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.

Persamaan dari penelitian Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi tersebut dengan peneliti yaitu metode yang digunakan sama-sama eksperimen dan sama-sama menggunakan media film animasi. Sedangkan perbedaan antara jurnal yang disampaikan oleh Yanuarita Widi Astuti, Ali Mustadi dengan peneliti adalah pada jurnal tersebut menerapkannya pada materi karangan narasi, sedangkan peneliti menerapkannya pada materi wudhu. Perbedaan selanjutnya dalam jurnal Yanuarita

²² Yanuarita widi Astuti dan Ali Mustadi, “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD,” *Jurnal Prima Edukasia* 2, No. 2 (2014). hlm. 250.

Widi Astuti, Ali Mustadi bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis pada siswa SD, sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siswa SMP. Fokus penelitiannya yang saya lakukan yaitu penerapan media film animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wudhu.

Destiani Rizky Anjarsari, Endang Kurniati, dan Esti Sudi Utami²³ dalam jurnalnya yang berjudul “*Pembelajaran Cerita Rakyat Dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu pada Sd Negeri Maos Kidul 03 Kabupaten Cilacap*” berkesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pembelajaran cerita rakyat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan perilaku siswa pada kelas eksperimen secara umum sudah baik dalam fokus, antusias, keaktifan dan respon yang baik, sedangkan perilaku siswa kelas kontrol masih kurang dalam keaktifan, respon, antusias, dan fokus pada pembelajaran cerita rakyat.

Persamaan dari jurnal penelitian Destiani Rizky Anjarsari dkk tersebut dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen, sama-sama menggunakan media film animasi dan sama-sama bertujuan untuk mengetahui hasil belajar tetapi ada perbedaan dalam jurnal tersebut juga bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa dalam pembelajaran, perbedaan yang selanjutnya dalam jurnal tersebut menerapkannya pada pembelajaran cerita rakyat melalui pendekatan terpadu pada SD sedangkan peneliti menerapkannya pada materi wudhu di SMP. Fokus

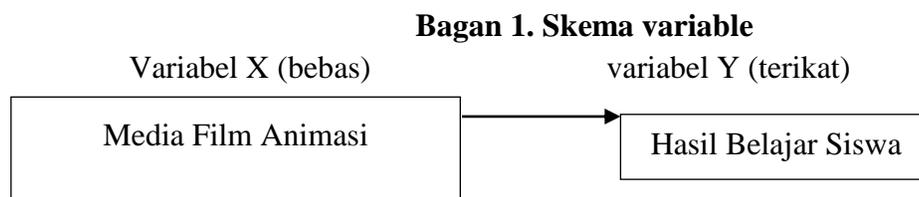
²³ Destiani Rizky Anjarsari, dkk, “Pembelajaran Cerita Rakyat Dengan Media Film Animasi Melalui Pendekatan Terpadu Pada SD Negeri MAOS Kidul 03 Kabupaten Cilacap,” *Lingua* XII, No. 2 (2016), hlm. 152.

penelitiannya yang saya lakukan yaitu penerapan media film animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wudhu.

H. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono dalam bukunya, menjelaskan bahwa arti variabel secara teori ialah sebagai seseorang atau objek yang memiliki "variasi" antara satu orang dengan orang yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.²⁴ Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah media film animasi sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Agar lebih jelas tentang variabel tersebut maka dapat dilihat pada skema di bawah ini.



2. Definisi Operasional

a. Media Film Animasi

Media film animasi merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran audiovisual yang disajikan dengan serangkaian karakter gambar yang tidak sama sehingga menghasilkan sebuah gerakan yang ditampilkan ke layar.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 63.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah tingkatan keberhasilan yang didapat oleh siswa karena usaha dalam bentuk pengetahuan melalui kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan angka lewat dengan angkat lewat nilai yang didapatkan melalui hasil tes materi pelajaran yang sudah diuji.

I. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk 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. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban.²⁵

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Hipotesis alternatif (Ha) adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan di kelas yang diterapkan media film animasi pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 50 Palembang.

²⁵ *Ibid.*

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Hipotesis nihil (Ho) tidak adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dikelas diterapkan media film animasi pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 50 Palembang.

J. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.²⁶

Dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian *The True Experimental Design* yang berbentuk *Posttest-Only Control Design*. Pada saat penelitian dilaksanakan terdapat dua kelas yang diambil sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen setelah diberinya perlakuan menggunakan media film animasi akan diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajarnya. Untuk kelas kontrol, tanpa diberinya perlakuan media film animasi, dan diakhir juga diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajarnya. Maka hasilnya dapat diketahui ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan.

²⁶ *Ibid.*, 109.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Peneliti menggunakan jenis data kuantitatif. Data yang dihasilkan berbentuk angka yang didapatkan langsung melalui responden.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Data primer didapatkan langsung dari siswa sebagai objek dari penelitian ini. Data yang diambil dari siswa ialah berupa data hasil belajar yang menerapkan media film animasi dan yang tidak menerapkan media film animasi.

2) Sumber Data Sekunder

Data-data yang didapatkan melalui bahan-bahan kepustakaan berupa dokumen, jurnal, buku, sarana dan prasarana.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik.²⁷ Siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 50 Palembang dijadikan oleh peneliti sebagai populasi dalam penelitian.

²⁷ *Ibid.*, 119.

Tabel. 2
Jumlah Siswa di Kelas VII SMP Negeri 50 Palembang

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII. 1	32 Siswa
2	VII. 2	32 Siswa
3	VII. 3	28 Siswa
4	VII. 4	27 Siswa
5	VII. 5	32 Siswa
6	VII. 6	32 Siswa
7	VII. 7	32 Siswa
8	VII. 8	32 Siswa

b. Sampel

Menurut Sugiyono dalam bukunya menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²⁸ Teknik sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.²⁹ Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.³⁰ Sehingga peneliti mengambil kelas VII. 3 dan VII. 4 sebagai sampel penelitian.

²⁸ *Ibid.*, 120.

²⁹ *Ibid.*, 121.

³⁰ *Ibid.*, 122.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka sampel yang diambil oleh peneliti yaitu siswa kelas VII.3 dan VII.4 SMP Negeri 50 Palembang

Tabel. 3
Sampel Penelitian Siswa kelas VII SMP Negeri 50 Palembang

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah siswa
	Laki-laki	Perempuan	
VII.3	12	16	28
VII.4	14	13	27
	26	29	55

Dilihat dari hasil tabel di atas, dengan demikian sampel yang digunakan ialah kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen sejumlah 28 siswa dan kelas VII.4 sebagai kelas kontrol sejumlah 27 siswa jadi sampel berjumlah 55 siswa.

4. Teknik Pengumpulan Data

Ada dua teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi yang diperoleh berupa dokumen, foto, dan sejenisnya.

b. Teknik Tes

Menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Edeng Suryana, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat

yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³¹ Tes yang dipakai oleh peneliti yaitu tes tertulis berupa pilihan ganda dengan melakukan *posttest*.

c. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Sugiyono, menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.³²

5. Pengujian Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui keshahihan dan keandalan setiap item dalam instrumen, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut:

a. Uji Validitas

- 1) Mencari mencari mean skor total

$$M_t = \frac{\sum X_t}{N}$$

- 2) Mencari Deviasi Standar Total

$$SD_t = \sqrt{\frac{\sum X_t^2}{N} - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2}$$

- 3) Mencari M_p setiap butir soal (rata-rata hitung dari skor total yang dijawab dengan betul)

$$M_p = \frac{\text{jumlah seluruh skor total setiap siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa yang menjawab betul setiap butir soal}}$$

³¹Edeng Suryana, *Administrasi Pendidikan Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), hlm. 66–67.

³² Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 196.

4) Mencari koefisien korelasi r_{pbi} setiap butir soal

$$R_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

b. Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \frac{\frac{2r_{11}}{22}}{1 + \frac{r_{11}}{22}}$$

6. Teknik Analisis Data

a. Uji T-tes

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

1) Rumusnya:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

2) Langkah perhitungannya:

a) Mencari Mean variable X (Variabel I), dengan rumus:

$$M_1 = M + \left(\frac{\sum fx^1}{N_1} \right)$$

b) Mencari Mean Variabel Y (Variabel II), dengan rumus:

$$M_2 = M + \left(\frac{\sum fx^1}{N} \right)$$

c) Mencari Deviasi Standar variable I dengan rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx^1}{N} - \left(\frac{\sum fx^1}{N} \right)^2}$$

d) Mencari Deviasi standard Variabel II dengan rumus:

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N_2} - \left(\frac{\sum fx^1}{N_2}\right)^2}$$

e) Mencari *Standar Error* Mean variabel I, dengan rumus:

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}}$$

f) Mencari *Standar error* Mean variabel II, dengan rumus:

$$SE_{M2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}}$$

g) Mencari *Standar Error* Perbedaan Mean variabel I dan Mean Variabel II, dengan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

h) Mencari t_0 dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M1-M2}}$$

K. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika pembahasan terdiri dari bab-bab yang akan dibahas lebih cermat dan mendalam tentunya dengan pembahasan yang ilmiah antara lain:

Bab I Pendahuluan, bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, yang digunakan sebagai landasan berfikir dan menganalisis data yang berisikan pengertian media film animasi, pengertian hasil belajar, pengertian materi wudhu.

Bab III Deskripsi Wilayah, SMP Negeri 50 Palembang seperti : Visi, misi dan tujuan sekolah, identitas sekolah, identitas kepala sekolah, staf pembantu kepala sekolah, administrasi dan keuangan, Pembina ekstra/intra, ketenagaan, keadaan siswadan kelas, buku perpustakaan, potensi lingkungan sekolah yang diharapkan mendukung program sekolah, fasilitas, struktur organisasi SMP Negeri 50 Palembang.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisikan tentang penerapan media film animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 50 Palembang.

Bab V Penutup, bab terakhir ini terdiri dari simpulan penelitian, saran-saran, dan daftar pustaka yang kami gunakan

