

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Penelitian dilatarbelakangi suatu preposisi bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bernilai edukatif yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi bernilai edukatif karena kegiatan yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Atas dasar itu, setiap guru dengan penuh kesadaran perlu melakukan kegiatan secara sistematis dan terstruktur dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan dan capaian pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan (Nurhidayah & Wanto, 2023).

Berkenaan dengan hal tersebut di atas, setiap guru selalu dituntut mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar materi belajar yang disampaikan dapat dikuasai dan disampaikan kepada siswa secara tuntas, serta proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif (Santi, 2020). Namun hal ini menjadi permasalahan yang cukup sulit bagi guru, karena siswa bukan hanya sebagai individu dengan semua keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Paling tidak ada tiga aspek yang membedakan siswa dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, aspek psikologis, dan aspek biologis (Frikas dkk, 2024).

Ketiga aspek tersebut diakui sebagai akar permasalahan yang melahirkan sikap dan perilaku siswa bervariasi di sekolah. Hal itu pula yang menjadikan tugas guru cukup berat di dalam mengelola kelas dengan baik. Keluhan-keluhan guru seringkali terlontar bukan hanya karena masalah kesulitan dalam mengelola kelas, tetapi juga dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini telah berimplikasi terhadap belum optimalnya tujuan dan capaian pembelajaran. Oleh karena itu, setiap guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang ada dan mengupayakan pengadaan media pembelajaran baru demi mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Mahyudin, 2023).

Seiring dengan kemajuan sistem informasi teknologi dewasa ini tentu sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah. Penggunaan alat-alat

atau media pembelajaran juga hendaknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Dengan penggunaan media teknologi tentu akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Lebih dari itu, perkembangan pendidikan di sekolah juga semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan (Umilatifah & Faridi, 2024).

Saat ini, pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah konvensional atau verbal semata menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang semula siswa sebagai obyek pasif yang hanya menerima apa adanya dari guru, menjadi pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2018).

Untuk menjamin keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal, maka setiap guru perlu memiliki dan meningkatkan kompetensinya. Salah satu contohnya adalah bentuk kompetensi guru Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) diantaranya dituntut untuk banyak berkreasi dan berinovasi dalam segala hal, termasuk di dalamnya adalah berkreasi dalam hal menentukan strategi, metode, media, dan alat evaluasi dalam proses pembelajaran (Fauzi dkk., 2014). Selain itu, aktivitas belajar mengajar hendaknya memberikan kesempatan yang baik kepada anak didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana belajar (Arifin dkk., 2020).

Untuk melaksanakan tugas secara profesional, setiap guru PAI dituntut memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas tentang kemungkinan-kemungkinan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar PAI yang telah dirumuskan, baik tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dalam proses belajar mengajar, maupun hasil ikut-ikutan yang didapat dalam proses belajar, misalnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka setelah anak didik mengikuti diskusi kecil kelompok kecil dalam proses belajar (Hasibuan, 2021).

Penggunaan berbagai macam media pembelajaran sangat berguna untuk menarik minat siswa agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Akan tetapi, banyaknya media pembelajaran tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan

dari para fasilitator untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran tersebut. Jadi, secara sederhana media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas (Rosidah, 2023).

Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan teknologi. Secara umum, Ilmi & Kurniawan (2021) telah menjelaskan beberapa jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi 6 (enam), yaitu: (1) Media Visual; (2) Media Auditif; (3) Media Audio-Visual; (4) Media Berbasis Cetakan; (5) Media Pajang; dan (6) Media Berbasis Komputer. Masing-masing media pembelajaran dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar dan berguna untuk merangsang pola pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Demikian pula dengan keberhasilan proses pembelajaran PAI dapat dilihat dari ketepatan guru dalam menggunakan media belajar, pengetahuan dan pengalaman materi belajar secara konsisten, serta capaian hasil pembelajaran PAI itu sendiri. Atas dasar itu, setiap guru perlu mengembangkan paradigma baru dalam proses pendidikan yang terus menuntut profesionalisme dalam melakukan inovasi pembelajaran. Kondisi seperti mendorong setiap guru untuk merubah kegiatan belajar mengajar yang semula berpusat pada guru (*teacher oriented*) harus diubah menjadi berpusat pada siswa (*student oriented*). Sejauh ini guru telah banyak menerapkan berbagai metode, pendekatan dan strategi pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran PAI, namun kompetensi hal tersebut tentu menjamin capaian pembelajarn siswa menjadi lebih baik atau meningkat.

Salah satu fenomena menarik adalah penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak (Depdiknas, 2017). Selain itu, video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara

memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Rahmawati, 2018).

Di kalangan pemerhati teknologi pendidikan, video banyak dijelaskan sebagai media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Yudianto, 2017). Video umumnya banyak dimanfaatkan sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun dan kapanpun, serta mudah digunakan dan dapat diakses secara luas oleh khalayak (Sari & Siagian, 2013).

Menurut Husni (2023), karakteristik pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis canva mencakup dua bentuk: (1) media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan terlihat seisi kelas; dan (2) pergerakan satu frame dengan frame lainnya. Fitriana (2014), menjelaskan karakteristik media video animasi, antara lain: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dan (3) bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Hasil pengamatan awal di lapangan menunjukkan bahwa melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI merupakan bagian dari proses pembelajaran interaktif yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, strategi, dan teknik yang tepat. Sedangkan hasil belajar dapat dicapai apabila terjadi kesesuaian antara mulai dari rencana, proses, evaluasi, dan capaian pembelajaran. Atas dasar itu, peneliti merumuskan peta konsep penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

Selain itu, hasil pengamatan awal terhadap kondisi obyektif di lapangan menunjukkan sebagai berikut: *pertama*, SDN Sukamantri merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2021; *kedua*, Guru Mata Pelajaran PAI di SDN Sukamantri juga telah memiliki sertifikat pendidik, dan pelatihan tentang kurikulum merdeka, sehingga strategi dan model pembelajaran yang digunakan menjadi sangat bervariasi; *ketiga*, perencanaan pembelajaran disusun sedemikian rupa dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan melibatkan Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas yang mana keduanya saling bekerjasama dan berbagi tugas untuk menyampaikan materi pembelajaran PAI secara intrakurikuler dan ko-kurikuler; *keempat*, dalam prosesnya, materi pembelajaran PAI disampaikan oleh Guru Mata Pelajaran sebanyak 3 JP di dalam kelas dan Guru Kelas menyampaikannya 1 JP di luar kelas dalam bentuk proyek yang dilaksanakan 2 kali dalam 1 tahun pelajaran; *kelima*, baik Guru Mata Pelajaran PAI maupun Guru Kelas, masing-masing memiliki buku ajar/modul pembelajaran yang telah disusun bersama-sama sebagai bahan ajar berikut media pembelajaran sebagaimana telah tertuang di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); *keenam*, pada tahap evaluasi, baik Guru Mata Pelajaran PAI maupun Guru Kelas juga memiliki instrumen evaluasi dan laporan/catatan hasil evaluasi belajar siswa yang terus dimonitoring dan dievaluasi oleh Pengawas, Kepala Sekolah dan Koordinator Kurikulum untuk dilakukan perbaikan-pebaikan secara berkala; dan *ketujuh*, baik Guru Mata Pelajaran PAI maupun Guru Kelas saling berbagi tugas, saling bekerjasama, dan saling berupaya untuk terus meningkatkan hasil belajar siswa sesuai capaian pembelajaran (*learning outcome*) yang diinginkan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hasil Observasi dan Wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas 1 di SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, peneliti juga mendapatkan temuan awal sebagai berikut: *pertama*, hasil tes formatif maupun hasil tes yang diperoleh pada ulangan harian Siswa Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung masih belum merata dan memenuhi ketuntasan belajar minimal (KKM), sehingga baik Guru Mata Pelajaran PAI maupun Guru

Kelas melakukan *remedial* terhadap beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengetahui dan memahami Materi Pelajaran PAI sepenuhnya; *kedua*, Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas masih mengalami kendala di dalam mengelola penguasaan kelas terhadap siswa Kelas 1 SD yang masih sangat belia dan masih butuh pendampingan kedua orang tua dalam proses pembelajaran ko-kurikuler; *ketiga*, Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas masih menemui kesulitan dalam mengelola keterbatasan waktu dan sarana pembelajaran, sehingga penggunaan media video animasi pada Mata Pelajaran PAI masih belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa; *keempat*, Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas terlalu banyak terbebani dengan penyelesaian tugas-tugas yang bersifat administrasi pendidikan daripada tugas-tugas pembelajaran; dan *kelima*, Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas merasakan bahwa penggunaan media video animasi pada Mata Pelajaran PAI belum sepenuhnya efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga capaian pembelajaran (*learning outcome*) belum tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Hasil Observasi dan Wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran PAI dan Guru Kelas 1 di SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

Selain itu, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media video animasi, hasil tes formatif maupun hasil tes yang diperoleh pada ulangan harian siswa belum memenuhi ketuntasan belajar minimal (KKM = 70), di mana Siswa Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung masih mengalami kesulitan di dalam memahami dan menjelaskan Materi Pelajaran PAI. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dengan golongan tingkat rendah/ dasar dan masih membutuhkan pendekatan nyata dan lebih variatif agar lebih memahami dan menjelaskan Materi Pelajaran PAI. Selain itu, Siswa Kelas 1 SDN Sukamantri juga masih menemukan beberapa kendala dan hambatan dalam memahami materi pelajaran PAI. Hal ini tentunya memerlukan penelitian yang komprehensif agar ditemukan berbagai alternatif solusi untuk mengatasi kendala dan hambatan tersebut, salah satunya adalah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan capaian pembelajaran (*learning outcome*) yang diharapkan.

Mengacu kepada hasil wawancara dan pengamatan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan capaian pembelajaran (*learning outcome*), yang diangkat menjadi sebuah penelitian tesis yang berjudul: ***Penggunaan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.***

### **B. Rumusan Masalah**

Mengacu kepada latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana proses penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana implikasi penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Desain penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung;
2. Proses penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung;
3. Implikasi penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan informasi dalam usaha mengembangkan konsep penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam meningkatkan kemampuan siswa pada materi pelajaran PAI.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Guru

Hasil penelitian ini menjadi masukan yang positif bagi guru yang bertugas sebagai pendidik dan pengajar, untuk selalu berusaha membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa bimbingannya. Guru yang baik adalah guru yang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya supaya mampu menyelesaikan masalah-masalah keguruan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswanya.

### b. Siswa

Mendorong potensi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran, sangat berperan untuk meningkatkan hasil kemampuan, dan berbicara khususnya dalam penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

### c. Masyarakat

Hasil pembelajaran ini dapat memberikan sumbangan yang positif bagi masyarakat dalam meningkatkan mutu pendidikan pada setiap lembaga yang dikelola, baik pemerintah maupun masyarakat, terutama dalam hal pengelolaan proses belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan yang diharapkan oleh pemerintah dan masyarakat yang mengelola pendidikan.

### d. Peneliti Lainnya

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat memperoleh pengalaman dalam penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.



### **E. Kerangka Pemikiran**

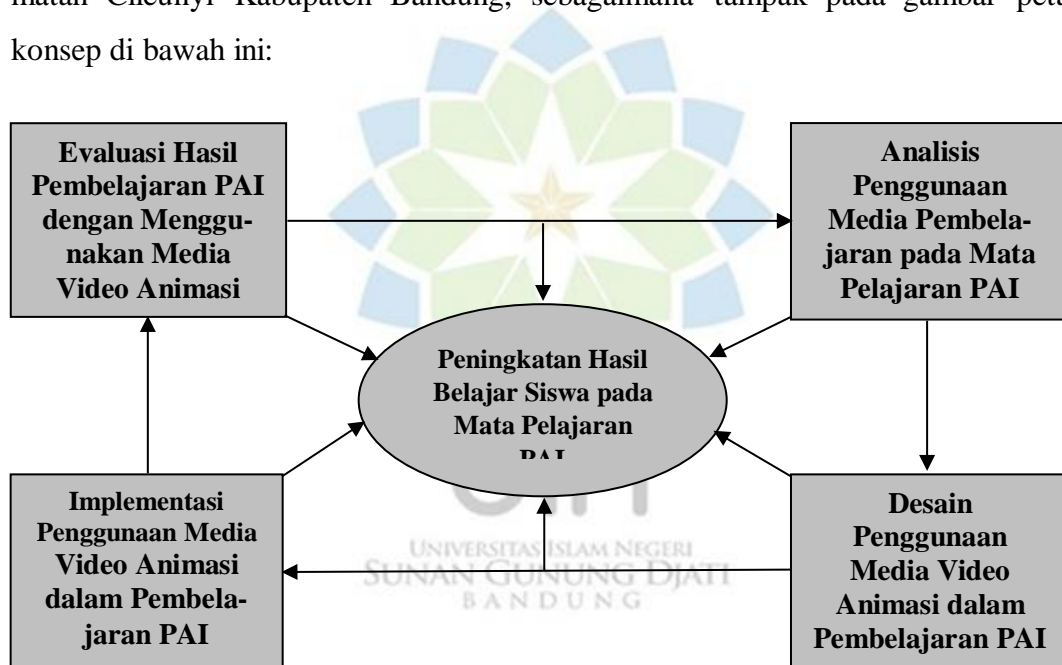
Pembelajaran pada prinsipnya merupakan bagian dari proses pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, strategi, dan teknik yang bervariasi. Sedangkan hasil belajar hanya dapat dicapai apabila terjadi kesesuaian antara mulai dari rencana, proses, evaluasi, dan capaian pembelajaran. Menurut Dian Eka Sari (2007), penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, setiap guru perlu melakukan inovasi strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, antara lain:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui proses mengobservasi, membandingkan, menemukan jenis kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan;
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran;
- c. Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian materi pembelajaran secara mendalam;
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi;
- e. Orientasi pembelajaran lebih ditekankan pada penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir;
- f. Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI merupakan bagian dari proses pembelajaran interaktif yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, strategi, dan teknik yang tepat. Sedangkan hasil belajar dapat dicapai apabila terjadi kesesuaian antara mulai dari rencana, proses, evaluasi, dan capaian pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa kunci pokok keberhasilan suatu proses pembelajaran terletak pada tingkat kemampuan pendidik dalam memilih dan menggunakan strategi, instrumen, metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat. Kemampuan pendidik

menjadi faktor paling determinan dalam melakukan berbagai inovasi pembelajaran, mencapai tujuan dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan. Selain itu, penerapan media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PAI juga menjadi salah satu kunci utama keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengacu kepada uraian dalam kerangka pemikiran di atas, peneliti dapat merumuskan peta konsep penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, sebagaimana tampak pada gambar peta konsep di bawah ini:



**Gambar 1.1**  
**Peta Konsep Penggunaan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran PAI**  
**dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Sukamantri**  
**Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung**

## F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian bahwa penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAI dapat berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran penulis pada berbagai sumber diketahui ada beberapa penelitian sebelumnya yang sejenis dan relevan dengan obyek yang diteliti dalam penelitian ini, antara lain:

1. Irmawati Kadri (2014). *Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas 4 SD Inpres Jatia Kab. Bantaeng*, Hasil Penelitian Program Peningkatan Kualifikasi Guru PAIS pada Sekolah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Pada tahap pra siklus hasil belajar para peserta didik berada pada taraf rendah, yaitu terlihat pada ketuntasan klasikal peserta didik hanya 20% dan rata-rata 53. Pada tahap siklus I ketuntasan klasikal mulai meningkat yaitu 65% dan rata-ratanya 59. Dan pada tahap Siklus II terjadi peningkatan cukup tinggi dari hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan klasikal mencapai 85%, nilai rata-ratanya 82. Hanya 3 siswa yang mendapat nilai dibawah 70, sedangkan siswa yang mendapat nilai diatas 70 sebanyak 17 Orang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Yunani. (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengenal Malaikat dan Tugasnya Melalui Metode Make a Match di Kelas IV SD Negeri 103 Palembang*. Skripsi PAI Fakultas Tarbiyah UIN Raden Fatah Palembang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa melalui penerapan metode make a match pada Siklus I, II, dan III terbukti prestasi hasil belajar siswa semakin meningkat pada pembelajaran PAI di Kelas IV SD Negeri 103 Palembang.
3. Zahra Kamila<sup>1</sup> dan Kowiyah (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika* P-ISSN: 2614-3038 Volume 07, No. 1, December 2022-March 2023. Penelitian ini menyimpulkan bahwa berdasarkan uji kelayakan kepada siswa kelas III SD yang berjumlah 31 siswa. hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentasi 93% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media

memperoleh skor presentasi 93% dengan kateggori sangat layak. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat diperoleh skor presentase 89% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat layak digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa kelas III SD.

4. Tri Wulandari dan Adam Mudinillah (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Feburari, 2022. Vol. 2, No. 1. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembuatan media pembelajaran IPA yang sangat membutuhkan adanya media sebagai pengantar infomasi dari muatan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aplikasi canva menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan tersedianya beragam template yang dapat digunakan dalam proses mendesain media pembelajaran salah satunya yakni mata pelajaran IPA di MI/SD. Pada pelaksanan penelitian kali ini, digunakan metode literature review, yaitu dengan proses meletakkan, mendapatkan, membaca, serta mengevaluasi berbagai literatur penelitian terkait atau berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Data yang dideskripsikan yaitu hasil penelitian mengenai efektivitas dari pengguaan aplikasi canva yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.
5. Desi Marliani Rahmania, Anisatul Haq Mustafa, Hana Fitriani, Sariten Handayati, dan Ani Nur Aeni (2023). *Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*. *Journal on Education*, Volume 05, No. 04, Mei-Agustus 2023. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dinilai baik oleh guru PAI SDN Lembur Situ dengan presentase keseluruhan yaitu sebanyak 78%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Capcut dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Ketabahan Nabi Muhammad SAW dalam Berdakwah. Atas dasar itu, penggunaan media video animasi berbasis Capcut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.

6. Yuyun Asnawati dan Sutiah (2023). *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *JIE : Journal of Islamic Education*, Vol. 9 Nomor 1, Juli-Desember 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan media ini. Selain itu, siswa juga melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva untuk tujuan pendidikan.
7. Tri Hasriyanti (2024), *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII*. Penelitian Tesis pada Pascasarjana Universitas Lampung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media video animasi berbasis kinemaster materi teks cerita fantasi bagi peserta didik SMP kelas VII berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (2) media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis kinemaster dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media dan praktisi dengan persentase penilaian 92%, 93%, dan 96% (3) Berdasarkan pada uji efektivitas, media video animasi berbasis kinemaster mendapatkan indeks rata-rata N-gain sebesar (0.60) di kelas VII A, dan (0,48) di kelas VII-C termasuk dalam kategori sedang sehingga video animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.
8. Dian Rahmawati (2024) *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178 / IV Kota Jambi*. Penelitian Tesis pada Pascasarjana Universitas Jambi. Hasil dari penelitian ini adalah minat belajar siswa siklus I pertemuan I sebesar 53,08%,

dan mengalami peningkatan pada pertemuan ke II menjadi 60,76% dengan rata-rata siklus I sebesar 56,92%. Pada siklus ke II hasil pencapaian siswa meningkat cukup signifikan sebesar 72,92% pada pertemuan I, dan sebesar 87,38% pada pertemuan ke II, dengan rata-rata pencapaian siklus II adalah 80,15%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Tabel 1.1**  
**Kajian Penelitian Terdahulu**

No.	Nama, Judul, dan Tahun	Metode dan Pendekatan	Temuan Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Irmawati Kadri. <i>Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas 4 SD Inpres Jatia Kab. Bantaeng</i> , Hasil Penelitian Program Peningkatan Kualifikasi Guru PAIS pada Sekolah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar (2014)	Deskriptif dan Kuantitatif	Penelitian ini membuktikan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan PTK Siklus I dan Siklus II	Menganalisis pengembangan model pembelajaran PAI di SD	Fokus pada peningkatan kompetensi guru PAI di SD
2	Yunani. <i>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengenal Malaikat dan Tugasnya Melalui Metode Make a Match di Kelas IV SD Negeri 103 Palembang</i> . Prodi	Deskriptif dan Kuantitatif	Penelitian ini membuktikan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan PTK Siklus I dan Siklus II	Menganalisis pengembangan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD	Fokus pada penerapan metode make a match dalam PTK PAI di SD

	PAI Fakultas Tarbiyah UIN Raden Fatah Palembang, 2015.				
3	Zahra Kamila dan Kowiyah. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika</i> . urnal Pendidikan Matematika P-ISSN: 2614-3038 Volume 07, No. 1, December 2022-March 2023.	Deskriptif dan Kuantitatif	Penelitian ini membuktikan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan PTK Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan aplikasi canva	Menganalisis pengembangan model pembelajaran melalui video berbasis canva dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD	Fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui PTK pada mata pelajaran Matematika di SD
4	Tri Wulandari dan Adam Mudinillah. <i>Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)</i> Feburari, 2022. Vol. 2, No. 1.	Deskriptif dan Kuantitatif	Penelitian ini membuktikan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan PTK Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan aplikasi canva	Menganalisis pengembangan model pembelajaran melalui video berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD	Fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui PTK pada mata pelajaran IPA di SD
5	Desi Marliani Rahmania, Anisatul Haq Mustafa, Hana Fitriani, Sariten Handayati, dan Ani Nur Aeni. <i>Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di</i>	Deskriptif dan Kuantitatif	Penelitian ini membuktikan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan PTK Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan aplikasi canva	Menganalisis pengembangan model pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SD	Fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis capcut dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui PTK pada mata pelajaran PAI di SD

	<i>Sekolah Dasar. Journal on Education Volume 05, No. 04, Mei-Agustus 2023.</i>				
6	Yuyun Asnawati dan Sutiah. <i>Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. JIE: Journal of Islamic Education Vol. 9 Nomor 1, Juli-Desember 2023</i>	Deskriptif dan Kuantitatif	Penelitian ini membuktikan telah terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah dilakukan PTK Siklus I dan Siklus II dengan menggunakan aplikasi canva	Menganalisis pengembangan model pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada di SD	Fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis capcut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui PTK di SD
7	Tri Hasriyanti, <i>Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Materi Teks Cerita Fantasi Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. Penelitian Tesis pada Pascasarjana Universitas Lampung, 2024.</i>	<i>Research and Development</i>	Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis kinemaster dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media dan praktisi dengan persentase penilaian 92%, 93%, dan 96%	Menganalisis pengembangan model pembelajaran melalui media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	Fokus pada penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis kinemaster dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP
8	Dian Rahmawati, <i>Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178 / IV Kota Jambi. Penelitian Tesis pada Pascasarjana Universitas Jambi, 2024.</i>	Metode Kuantitatif dan Penelitian Tindakan Kelas	Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pencapaian belajar siswa meningkat sebesar		



			72,92% pada sesi I, dan sebesar 87,38% pada sesi II, dengan nilai rata-rata 80,15%.		
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Berdasarkan hasil penelusuran di atas, maka perbedaan fokus dan lokus penelitian ini dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya adalah penelitian ini akan dibatasi dan lebih difokuskan untuk menganalisis penggunaan media video animasi pada materi tata cara berwudhu dalam pembelajaran fiqih pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

#### H. Definisi Operasional

Untuk mempertegas pemahaman, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah teknis yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

##### 1. Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), disebutkan bahwa penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian.. Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Maksud kata penggunaan dalam penelitian ini adalah pemakaian media video animasi pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 1 SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

##### 2. Media Pembelajaran

Menurut Abdul Ghafur (1986), pembelajaran mencakup pencapaian tujuan objektif (aspek kognitif), perubahan sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik) peserta didik Sedangkan media, menurut Arsyad (2007) merupakan semua alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah semua alat bantu yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk

mengembangkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Muhaimin, 1996).

### 3. Media Video Animasi

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya (Husni, 2023). Selain itu media video animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar yang berisi suara, dapat berubah posisi, bentuk dan warna, bersifat audio visual serta dapat digunakan sebagai salah satu media inovas dalam pembelajaran (Johari, 2014).

### 4. Pembelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk menanamkan, mengembangkan, mendorong, dan mengajak peserta didik agar memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial berlandaskan nilai-nilai keislaman sehingga terbentuk pribadi yang sempurna (Al-Jamali, 1986).

### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu, yang mana hal tersebut diimplementasikan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif (Djamarah & Zain, 2002).