

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan Suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-Undang No 3 Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Tujuan Pendidikan sangat penting, karena tujuan pendidikan berarti arah untuk mencapai atau yang di tuju pendidikan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak lepas dari tujuan awal yang ingin dicapai, hal ini dapat ditunjukkan dengan bantuan penyelenggaraan pendidikan yang dipersepsikan oleh negara Indonesia. Tujuan pendidikan yang berlaku di zaman kuno berbeda dengan tujuan zaman baru. Sejak orde baru hingga saat ini, struktur tujuan pendidikan selalu berubah seiring dengan keinginan pembangunan yang mengubah kehidupan bangsa dan negara Indonesia. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan negara dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani. mental, pribadi yang kuat dan mandiri. dan dampak aktivitas manusia terhadap negara.

Masalah utama yang dihadapi pendidikan nasional antara lain kualitas, kepentingan, efektivitas dan efisiensi pendidikan. Kata-kata ini menimbulkan keresahan sosial yang sering terdengar di majalah, surat kabar, dll. Kekhawatiran kita adalah pendidikan kita masih rendah, tidak tanggap terhadap kebutuhan pembangunan, kurang efektif dan efisien dalam pelaksanaannya. Hal ini harus ditanggapi secara serius dan disikapi secara komprehensif dan terpadu demi keberhasilan pendidikan, yang juga berarti kebijakan nasional.

Menurut Hovelock dan Huberman (1977) sistem yang mempunyai pengaruh paling besar adalah sistem pendidikan, termasuk studi pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal yang diperlukan untuk pembangunan negara secara keseluruhan dengan menyediakan tenaga kerja yang bekerja untuknya. Berbagai proyek dan mendidik generasi berikutnya tentang tujuan masyarakat secara keseluruhan dan bagaimana mencapainya. Tujuan pendidikan menurut Johan Amos Comenius adalah mempersiapkan diri dengan baik untuk kehidupan abadi. Dalam semua kehidupan manusia adalah proses persiapan diri untuk kehidupan setelah kematian. Dunia ini adalah buku lengkap yang tidak akan menguras tenaganya dalam belajar sehingga dapat dipahami dan dikonsumsi sepanjang hayat.

Tujuan pendidikan nasional di atas harus diupayakan oleh seluruh penyelenggara pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan yang bersifat formal. Pencapaian ini membutuhkan waktu dan memerlukan analisis tujuan yang lebih mendalam asalkan setiap jenjang pendidikan dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa.

Disamping pendidikan umum pendidikan agama juga merupakan hal yang penting dan yang diwajibkan untuk dipelajari yang juga dijelaskan dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan agama itu diwajibkan dan menjadi grade kedua setelah kewarganegaraan dan bahasa. Pendidikan Islam menurut Muzayyin Arifin yang mengutip dari Muhammad S.A Ibrahimy dalam Ayatullah bahwa Pendidikan Islam adalah sebuah nafas keislaman dalam pribadi seorang muslim yang menggerakkan perilaku yang diperkokoh dengan ilmu penegtauan yang luas, sehingga mampu menjawab segala persoalan yang berkembang sesuai perkembangan zaman dari waktu ke waktu. Pendidikan Agama Islam, merupakan Pendidikan yang mengajarkan peserta didiknya agar mampu memahami dan mengamalkan ajaran yang diajarkan dalam Al-qur'an dan Hadist. Sebagaimana menurut penjelasan Abdul Majid dalam Ayatullah, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar seorang pendidik dalam menyiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan,

pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pada tahun 2007 pada ayat 1 dan 2 dijelaskan Pendidikan Agama diberikan pada setiap satuan Pendidikan dan di berikan sekurang-kurangnya dalam bentuk mata pelajaran, dengan tujuan yang lebih spesifik, yakni berkembangnya kemampuan peserta didik memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang mengimbangi penguasaan dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (pasal ayat 1 dan 2 PP No. 55 Tahun 2007)

Pendidikan Agama Islam juga memiliki fungsi-fungsi diantaranya pengembangan, penanaman moral, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran. Dengan demikian Pendidikan Agama bukan hanya di sampaikan melalui materi tetapi juga harus diamalkan, materi-materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga selalu memasukan trilogy ajaran Islam, yakni, Iman (rukun iman) yang enam, Islam (rukun Islam) yang lima dan Ihsan tanpa Iman dan Islam (Ayatullah, 2020). Meskipun Pendidikan Agama Islam sudah diajarkan sejak dini, namun sampai sekarang masih abnaya sekali peristiwa-peristiwa yang merupakan penyimpangan dalam etika dan moral seperti halnya pergaulan bebas dan perbuatan zina, bullying dan kekerasan. Problematika peserta didik yang umum dan mendasar ialah kurangnya motivasi dan minat serta semangat dalam kesungguhan mempelajari agama Islam.

Proses pembelajaran merupakan tujuan utama pembelajaran dan pelaksanaan proses pembelajaran yang membutuhkan banyak persiapan, perencanaan, pelaksanaan dan hasil dari proses pembelajaran. Berbagai cara digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang memenuhi standar dan kebutuhan peserta didik di semua jenjang. Dalam penyelenggaraan pendidikan tentunya terdapat hambatan dalam keberhasilan dan pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Dalyono, hambatan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui tindakan yang menunjukkan kesulitan belajar dan menunjukkan hasil belajar yang rendah, serta pembelajaran yang tidak sesuai dengan upaya yang dilakukan (Dalyono, 2005).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku karena secara garis besar hasil belajar meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dicapai anak setelah mengikuti suatu program pendidikan. Dengan kata lain hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa secara kuantitatif, menurut teori (Achdiyat & Utomo, 2018) menurut pendapatnya, hasil belajar adalah hasil evaluasi kemampuan siswa yang ditentukan dalam kategori Angka setelah menyelesaikan pembelajaran. Beberapa angka dan hasil tes dimaksudkan untuk digunakan untuk menentukan penerimaan siswa setelah mengambil mata pelajaran (Muflihah, 2021).

Oleh karena itu keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil belajar mereka, yaitu dalam proses pembelajaran yang optimal maka kemungkinan besar hasil belajar optimal pula. Dalam hal ini antara proses dan hasil belajar terdapat keterkaitan yang akan dicapai sehingga semakin besar sebuah usaha dalam belajar maka akan baik pula hasil belajar itu sendiri (Sudjana, 2006). Dengan menciptakan kesuksesan pembelajaran harus memiliki komponen afektif belajar mandiri, maka komponen-komponen tersebut adalah: tujuan, objek, media, metode dan teknik dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2010).

Salah satu keberhasilan sistem pendidikan terletak pada upaya guru dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat. Hal ini menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang setinggi-tingginya. Karena jika materi yang baik tapi tidak diiringi dengan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan maka dapat mengakibatkan kurang penguasaannya siswa dalam menerima materi.

Ada banyak jenis media untuk mendukung pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual. Media mempunyai arti yang luas dan dapat digunakan dalam berbagai bidang, yaitu dalam bidang komunikasi yang mana media disebut sebagai media komunikasi. Dalam dunia Pendidikan atau pembelajaran media biasa disebut dengan media pendidikan. Konsep media sangat berpegang pada konteks dimana istilah itu digunakan. Gagne dan Briggs (1970) menyatakan bahwa media Pendidikan ialah jenis komponen dalam lingkungan yang mana dapat merangsang siswa untuk belajar, menurut *commission on Instructional Technology* (1970)

mengartikan bahwa media Pendidikan adalah media yang lahir akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis. Selanjutnya menurut *Education Association/NEA* dalam AECT (1979) mengartikan Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat ditangani, dilihat, didengar, dibaca atau diperhatikan pada suatu alat yang digunakan untuk keperluan tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan, media, dan pembelajaran sangat erat kaitannya satu dan yang lainnya. Dalam proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Arsyad media pendidikan adalah bagian dari peralatan pembelajaran atau wahana fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar siswa. Kehadiran media mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam kegiatan mengajar karena tidak adanya kejelasan yang jelas tentang apa yang guru berikan dapat dibantu dengan penggunaan media, kebingungan tentang apa yang harus guru sampaikan kepada siswa. dapat dipermudah dengan bantuan media. Penggunaan media akan memberikan siswa gambaran yang jelas dan asli(Arsyad, 2017:4).

Secara umum media dapat dipahami sebagai orang yang bertanggung jawab atas informasi dari sumber informasi yang ditujukan kepada penerimanya dalam bentuk apapun, baik itu berupa pendidikan, politik, teknologi dan informasi. Media yang digunakan dapat bervariasi tergantung dari jenis pesan yang akan didistribusikan, baik fisik maupun digital. Secara keseluruhan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang pikiran, merangsang minat, perhatian dan keinginan siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung dalam diri siswa. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon (2012) Ada dua jenis konsep media, yaitu pengertian sempit dan pengertian luas. Dalam arti sempit, media adalah visual: grafik, foto, perangkat mekanis dan elektronik yang menangkap, memproses, dan mengirimkan informasi. Secara umum, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Namun, media tidak menunjukkan “dunia” secara keseluruhan, media hanya merupakan cara untuk menunjukkan dan menjelaskan dunia melalui komunikasi

tidak langsung. Misalnya ada guru yang ingin mengajak siswanya mengenal lebih jauh tentang piramida Mesir, guru menggunakan media berupa slide foto piramida sebenarnya, untuk mengatasi keterbatasan siswa tidak bisa melihat piramida secara langsung.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang menyalurkan informasi/informasi dari sumber informasi kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, merangsang minat, perhatian dan keinginan siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau perilaku tergantung tujuan informasi yang disajikan. Media juga merupakan agen bagi guru untuk menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat siswa secara langsung, tetapi media dapat menjelaskan secara tidak langsung.

Menurut Midun dalam perkembangan media pendidikan dimulai pada abad ke-17, dimana aliran kebenaran dan pendidikan muncul, yang dimulai oleh Johan Amos Comenius, dari teks dalam bukunya yang berjudul *Orbis Pictus* (gambaran dunia dan benda-benda). Aliran yang justru mendorong munculnya aliran visualisasi pembelajaran, yang meyakini bahwa penggunaan gambar dapat mempermudah pemahaman kata-kata verbal yang sulit bagi siswa, serta memperjelas "*audio-visual learning*" yang didukung oleh penemuan radio. Sejak itu mulai dikenal istilah (*Audio visual aids*) AVA. tidak hanya melalui gambar/visual, tetapi juga melalui suara/audio. Sebagai pendidik, guru dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dengan merancang metode pengajaran yang kreatif dan inovatif. Materi pembelajaran dapat mempresentasikan bekal hal-hal yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui pembelajaran tradisional. Materi yang terbilang tidak berbentuk atau abstrak akan menjadi kongkret dengan adanya media pembelajaran(Suryani, 2018).

Keterlibatan media pembelajaran selama proses pendidikan akan meningkatkan kualitas pendidikan. Perbedaan aspek keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media dan teknologi wicara merupakan alat bantu pengajaran yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mencapai tujuan(Kusumawardani, 2022).

Pemilihan media pembelajaran audio visual dijelaskan oleh fakta bahwa media audio visual adalah jenis media yang memiliki unsur audio dan visual yang dapat dilihat. Media ini dinilai lebih baik dan menarik karena memiliki dua hal tersebut. Dengan adanya dua hal tersebut dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena siswa memiliki cara belajar yang berbeda. animasi akan menarik jika dipadukan dengan warna dan tekstur. Dan animasinya akan sempurna jika Anda menambahkan bantuan efek suara/audio(Budiyono, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas SMK Bakti Nusantara 666 dari indikator pencapaian kompetensi materi menjauh pergaulan bebas dan perbuatan zina tersebut, hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666 masih rendah yang dibuktikan dengan ditemukannya sebanyak lebih dari 60% nilai siswa pada pelajaran PAIBP materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina ini di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 75. Hal ini disebabkan pembelajaran kurang menarik dan siswa kurang memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru tersebut perlu diketahui? apakah kendalanya berasal dari para siswa atau dari guru tersebut. Menurut opini penulis, masalah yang berasal dari siswa disebabkan oleh suasana pembelajaran dikelas, yang hanya menggunakan media buku paket dan media papan tulis yang mana media tersebut membuat siswa merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran dikelas. Guru mempunyai tanggung jawab penuh untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian pembelajaran kurang optimal, untuk itu diperlukan media alternative yang bisa menarik minat belajar disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Salah satu media tersebut yaitu media pembelajaran berbasis video animasi. Animasi ialah kumpulan gambar yang bergerak berupa objek dengan pemberian efek yang tampak realistik dan menarik. Penggunaan media video animasi memberikan konsep yang unik yang bisa mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dinilai membosankan menjadi sangat menarik.

Maka dari itu peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, karena pada dasarnya peserta didik malas membaca. Menurut peneliti, atas dasar tersebut penerapan media pembelajaran yang tepat yaitu berbasis computer, salah satunya adalah penerapan video animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran. Karena media animasi adalah salah satu jenis media audiovisual karena memiliki gerak, gambar, dan suara. Mengapa peneliti memilih menerapkan media video animasi? Karena menurut penuturan guru kelas, belum menerapkan media animasi selama pembelajaran yang dilakukan. Padahal sarana dan prasarana telah tersedia di sekolah namun memang kurangnya pemanfaatan dari guru tersebut, masih terfokus dengan metode konvensional.

Peran penting dalam menggunakan video animasi sebagai metode pembelajaran adalah kemampuan memvisualisasikan hal-hal yang tidak dapat dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Gambar grafis memudahkan guru untuk menyajikan materi. Beberapa keunggulan video animasi sebagai sarana pembelajaran adalah a) tingkat efisiensi dan kecepatan penyampaiannya tinggi, b) kemungkinan untuk mengulang beberapa percakapan, c) video dapat menganalisis proses dan kegiatan secara detail dan nyata., d) kemampuan memahami sesuatu atau objek dari abstrak ke komputer, e) tingkat kerusakan permanen dan rendah sehingga dapat diterapkan berulang kali, f) guru diperlukan untuk membuat teknologi bekerja dan meningkatkan keterampilan dasar dan baru pengalaman bagi siswa. Media ini lebih berperan dalam tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menekankan pada aktivitas belajar siswa (Mashuri, 2020).

Dengan ini peneliti mencoba menerapkan media video animasi yaitu dengan digunakannya media animasi diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan setelah dilakukannya proses pembelajaran. Karena dengan digunakannya media animasi maka siswa tidak selalu membaca materi pembelajaran. Mereka bisa melihat dan mendengarkan video animasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam melakukan pembelajaran. Pembuatan dan pengeditan video animasi dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak kinemaster. Kinemaster dipilih karena

penggunaannya lebih mudah bagi peneliti dengan kualitas hampir sama dengan aplikasi yang lainnya.

Berdasarkan latar belakang pernyataan diatas, maka peneliti berharap dapat melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina di Kelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas maka penulis merumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penerapan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dikelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666 ?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dikelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666 ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dikelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Perumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dikelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666.

2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dikelas X SMK Bakti Nusantara 666.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dikelas X SMK Bakti Nusantara 666.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Secara teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang di pelajari sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta sebagai referensi untuk para peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang sejenis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

2. Secara praktis :

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap penggunaan media video animasi menjadi lebih baik. Memberi pengalaman belajar dengan suasana menyenangkan dan baru bagi siswa dengan menggunakan media yang konkret diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dan evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman terhadap pendidikan mengenai sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan di samping hal tersebut untuk memenuhi prasyarat kelulusan starsatu jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Sunan Gunung Djati Bandung

E. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran adalah sebuah komunikasi, yaitu proses pemberian sumber materi dan informasi kepada pihak yang menerima informasi melalui saluran/media tertentu (Arief S. Sadiman, 2018). Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses komunikasi pembelajaran dapat menyebabkan prestasi akademik yang buruk karena kurangnya persiapan siswa dan kurangnya konsentrasi apa yang guru berikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran akan menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa. Dalam metode ini, guru mencoba menggunakan bahan ajar yang tidak seragam. Berhasil atau tidaknya sistem pendidikan yang diberikan oleh guru tergantung pada media dan kemampuan guru menggunakan media untuk menciptakan siswa yang cerdas. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi bagian dari pertimbangan guru. Keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran tergantung pada kelancaran umpan balik di antaranya guru dan siswa. dalam hal ini, media pembelajaran juga mendukung keberhasilan pembelajaran. (Badrudin, 2010)

Menurut Teori Taksonomi Bloom mengemukakan hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Muhibbin Syah mengemukakan bahwa, Kognitif adalah perolehan,

penataan dan penggunaan pengetahuan. Istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan (Muhibbin, 2009).

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian atau kemajuan dalam bidang atau bidang psikologi, yang meliputi kemampuan berpikir, kemampuan. perolehan pengetahuan, penerimaan, pemahaman, penalaran, tekad dan penalaran. Bagian psikologis otak berhubungan dengan conation (daya kemauan) dan cinta (emosi) yang berhubungan dengan bagian rasa. Hasil belajar adalah nilai yang menentukan nilai keberhasilan siswa dalam memahami materi dari kurikulum, diukur melalui tes dan dinyatakan dalam bentuk nilai. Komponen inteligensi dapat digunakan untuk mengukur prestasi siswa dengan berbagai cara, baik tes tertulis atau lisan atau moral. Penilaian guru adalah informasi tentang proses dan hasil belajar siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu (Maryani, 2018). Dari pengertian tersebut bisa dipahami bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil akhir dari sebuah pencapaian siswa dalam memahami ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan mental (otak) yang merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa dalam bidang kognitif dibagi ke dalam enam jenis, yaitu (1) Pengetahuan, ingatan(knowledge), (2) pemahaman (comprehention), (3) penerapan (application), (4) analisis, (5) sintesis, (6) evaluasi (Palupi, 2012)

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu (Leni Marlina, 2021).

1. Faktor internal

- a. aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) antara lain faktor kesehatan, dan cacat tubuh
- b. aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)
 1. Intelegensi siswa
 2. Sikap siswa
 3. Bakat siswa
 4. Minat siswa
 5. Motivasi siswa

2. Faktor eksternal

- a. Lingkungan sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, dan metode belajar.
- b. Lingkungan keluarga, seperti cara orangtua mendidik, suasana rumah, ekonomi, perhatian orangtua dan latar belakang kebudayaan.
- c. Lingkungan masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan lingkungan kehidupan di masyarakat.

Untuk membantu siswa belajar lebih efektif tentang materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina, guru perlu kreatif untuk mengelola kelas dan menyajikan kegiatan dengan cara yang menarik dan bermanfaat. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas adalah dengan menggunakan media pengajaran yang lebih efektif. Hal ini akan membuat proses belajar mengajar berjalan lebih efisien dan efektif, yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan motivasi lainnya.

Azhar Arsyad menyatakan bahwa video merupakan gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep

yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap(Arsyad, 2011:49)

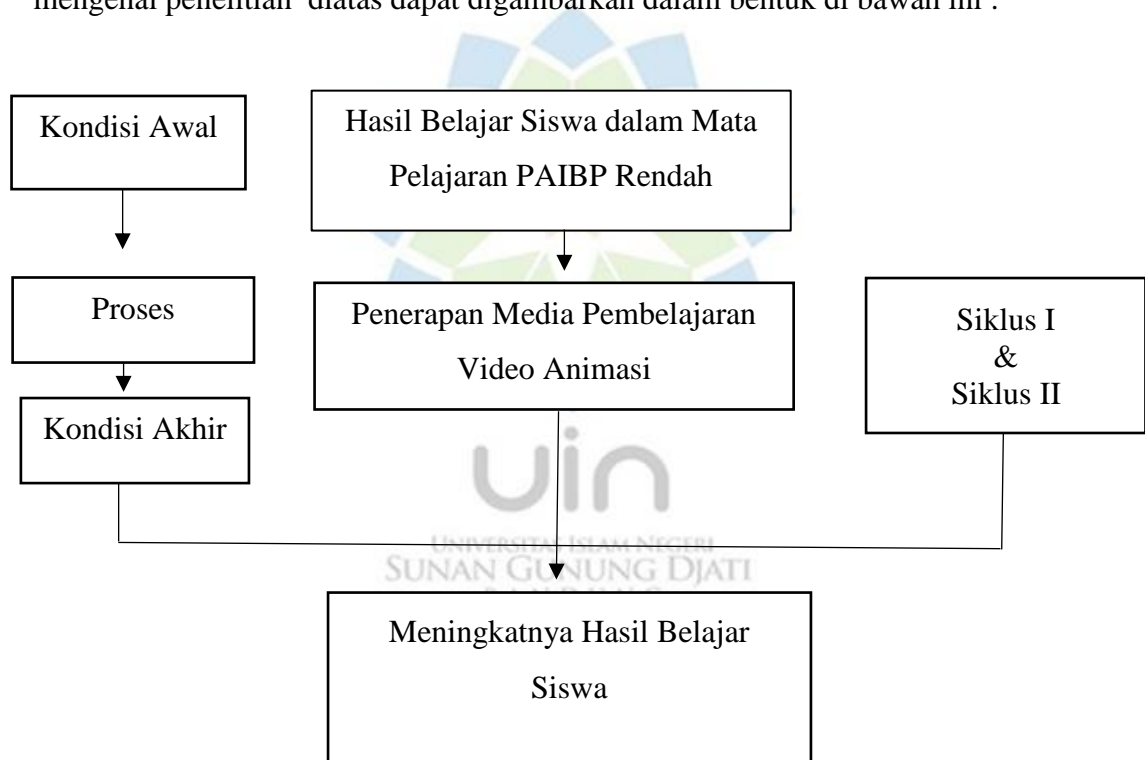
Video pembelajaran animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan teori yang ada tentang video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Furoideah, media video animasi adalah media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio agar mudah diingat dan pembelajaran selanjutnya terhadap pesan-pesan tersebut(Istianah, 2018). Sementara itu, menurut Mayer dan Moreno, mereka mengklaim bahwa animasi adalah cara paling menarik untuk menyajikan gambar, dalam bentuk simulasi gambar seluler yang menggambarkan transfer atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, serta peningkatan hasil pembelajaran.

Sesuai dengan temuan Kadiyala dan Crynes, Smith dan Ragan serta Balazinski dan Przybylo mengatakan bahwa pembelajaran dengan multimedia efektif dan lebih efektif daripada pembelajaran tradisional. Komentar serupa oleh Balazinski dan Przybylo dalam penelitiannya yang disebut proses desain pengajaran menggunakan animasi computer menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi proses pembelajaran dan meningkatkan nilai ujian sebesar 15%. Selain itu, Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi dapat menarik pemahaman siswa jika digunakan secara teratur sebagai konsep pemahaman dan multimedia pembelajaran. Pemikiran tersebut memperkuat pemikiran bahwa sistem pendidikan menggunakan media khususnya media animasi yang dapat menunjang pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa(Sukoco, 2013).

Pendidikan Agama Islam adalah program yang berbentuk pendidikan, bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik yang bertujuan untuk memahami, menghayati dan mengamalkan Agama Islam. Dalam hal ini, tujuan pendidikan nasional sejalan dengan pendidikan agama Islam, yaitu ingin menjadikan peserta didik sebagai manusia yang baik. Menurut Plato, ajaran Islam memiliki dua arti penting, yaitu “pendidikan” dan “Agama Islam”. Dzakiyah Darajat menjelaskan

bahwa pendidikan agama Islam merupakan upaya mendorong dan membimbing peserta didik untuk memahami ajaran Islam secara utuh dan mengkaji setiap kejadian sebagai pedoman hidup (Daradjat, 2005). Sedangkan budi pekerti adalah program pengajaran di sekolah yang tujuannya untuk mengembangkan watak dan tabiat siswa dengan cara menghayati nilai-nilai dari keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin dan kerja sama yang menekankan pada ranah afektif tetapi tidak menghilangkan ranah kognitif dan psikomotoriknya (Ayyatullah, 2020).

Dari uraian tersebut, untuk lebih memperjelas dari Kerangka pemikiran mengenai penelitian di atas dapat digambarkan dalam bentuk di bawah ini :



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan awal yang akan terjadi jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan mengatakan” jika tindakan dilakukan dengan baik, maka akan memperoleh suatu pemecahan masalah yang baik”

Berdasarkan uraian tersebut dapat dimunculkan hipotesis tindakan yaitu jika menggunakan media video animasi dalam pembelajaran PAI khususnya pada

materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Bakti Nusantara 666.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Sri Rahayu Sukma (2017) dengan judul “ Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran pada Materi Laju Reaksi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa di kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar” Aktivitas siswa dan guru selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi pada materi laju reaksi sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 9,82% dari 87,50% pada siklus I menjadi 97,32% pada siklus II, sedangkan untuk aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 11,54% dari 82,69% pada siklus I menjadi 94,23% pada siklus II. 2. Hasil belajar siswa kelas XI SMAS Babul Maghfirah terhadap penggunaan video animasi pada materi laju reaksi mengalami peningkatan, yang berdasarkan pada perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 75,31 dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 71,87% meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 87,50% pada siklus II. 3. Respon siswa terhadap penggunaan video animasi pada materi laju reaksi yang diterapkan oleh guru pada siswa kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar sangat positif, karena mayoritas siswa sangat menyukai proses pembelajaran tersebut. Persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel terikat nya yaitu sama-sama mengukur hasil belajar. Sementara, untuk perbedaannya terletak dalam pendekatan yang dilakukan, penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif dan yang penulis gunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif.
2. Dewi Kurniati (2020) dengan judul “Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi” Hasil penelitian ini menunjukkan pada proses pembelajaran yang dilakukan dari tahapan siklus I dan siklus II yaitu dapat disimpulkan bahwa

setelah dilakukannya Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi bisa meningkatkan pemahaman siswa tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1. Yang mana bisa kita lihat dari tabel hasil presentasi ketuntasan nilai siswa yang ada pada tahapan pra siklus yaitu 40 % (sangat kurang), saat dilakukan tahapan siklus I yaitu sedikit mengalami peningkatan menjadi 62,85 % (kurang), dan kemudian setelah dilakukannya tahapan kegiatan pada siklus II terjadinya peningkatan hasil yang diperoleh menjadi 88,57 (baik). Dan juga dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh pada tahapan pra siklus yaitu 62,02 (kurang), pada saat dilakukannya tahap siklus I mengalami sedikit peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,32 dan kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan pada siklus II yang membuat nilai rata-rata pemahaman siswa yang diperoleh meningkat menjadi 84,81 (baik). Persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sementara untuk perbedaannya terletak divariabel terikat berupa pemahaman siswa dan yang penulis variabel terikatnya yaitu hasil belajar.

3. Lisma Warni (2021) dengan Judul “ Penggunaan Media Video Animasi untuk meningkatkan Motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IV Mis Lamgugob Banda Aceh Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh “ Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPS, siklus I mencapai persentase 87,5% dengan kategori baik sekali dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 94,7% dengan kategori baik sekali juga. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPS, pada siklus I persentase 70,31 % dengan kategori baik dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,5 % dengan kategori baik sekali. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar peserta didik, Pada siklus I terlihat persentase motivasi belajar peserta didik yakni 77,1% dengan kategori baik, dengan indikator yang paling tinggi adalah indikator 5 yaitu adanya cita-cita dan harapan masa depan dengan

skor rata-rata 54,04% yang menjawab sangat setuju. Pada siklus II terlihat persentase motivasi belajar peserta didik yakni 82,2% dengan kategori baik, yang mengalami peningkatan pada indikator 5 yang menjawab sangat setuju sebesar 59,45%. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sementara perbedaan yang akan dilakukan oleh penulis yaitu penelitian sebelumnya menggunakan variabel terikat berupa motivasi belajar siswa sementara variabel terikat yang digunakan oleh penulis yaitu hasil belajar siswa.

