

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI ANAK DAN  
MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
DATOK SULAIMAN PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan sebagai Syarat Memeperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh,**

**FERDIANTO**  
NIM. 17 0201 0173

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2024**

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI ANAK DAN  
MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
DATOK SULAIMAN PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan sebagai Syarat Memeperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Oleh,**

**F E R D I A N T O**  
NIM. 17 0201 0173

**Pembimbing:**

- 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.**

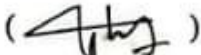


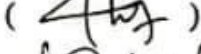

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Efektifitas Penguatan Media Animasi Anak dan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo yang ditulis oleh Ferdianto Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 17 0201 0173, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 10 September 2024 M bertepatan dengan 06 Rabiul Awal 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 13 April 2026

### TIM PENGUJI

- |                              |               |   |
|------------------------------|---------------|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.    | Ketua Sidang  | (  ) |
| 2. Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I. | Penguji I     | (  ) |
| 3. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.  | Penguji II    | (  ) |
| 4. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.    | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (  )  |

Mengetahui:

  
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP.19670516 200003 1 002

  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Dr. Andi Anif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd.  
NIP.19791011 201101 1 003

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ferdianto  
NIM : 17 0201 0173  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 17 Agustus 2024  
Yang membuat pernyataan



**Ferdianto**  
NIM. 17 0201 0173

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Media Animasi Anak dan Media Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo.*


Yang ditulis oleh,

Nama : Ferdianto  
NIM : 17 0201 0173  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

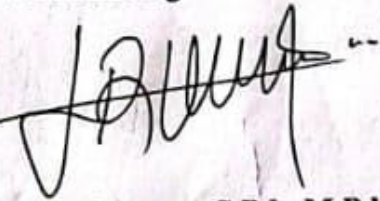
menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya

Pembimbing I

  
Hasriadi, S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:

Pembimbing II

  
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:

*Hasriadi, S.Pd., M.Pd.*  
*Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.*

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Lam : Eksemplar  
Hal : Skripsi Ferdianto

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di

Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ferdianto  
NIM : 17 0201 0173  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Media Animasi Anak dan Media  
*Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V  
pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah  
Datok Sulaiman Palopo.

menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan pada ujian/seminar hasil penelitian. Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

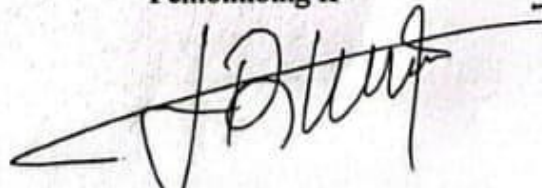
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:

Pembimbing II



Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَلُمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ  
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ مُحَمَّد.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Animasi Anak dan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhamamd Saw kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutNya. Skripsi ini di susun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Mantong dan Ibu Satria, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada

anak-anaknya, kepada Kakak saya Sry Wahyuni, S.Pd. dan adik saya Novianti serta seluruh keluarga yang selama ini telah membantu dan mendoakan. Mudah-mudahan Allah Swt., mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan dan keikhlasan hati, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. dan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I.
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Alia Lestari, S.Si., M.Si. dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.
3. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Hasriadi., S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo yang telah banyak membantu, memberikan arahan, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini..

4. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. dan Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan II yang telah memberikan arahan, masukan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, memberikan arahan, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan beserta seluruh staf yang telah membantu dalam akademik.
8. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepada seluruh teman seperjuangan, terkhususnya mahasiswa program Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2017 (Khususnya Kelas PAI D), yang selama ini banyak membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah swt. Dan selalu diberi petunjuk ke jalan yang lurus serta mendapat Ridho-Nya Amin.

Palopo, 17 Agustus 2024  
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ferdianto', written in a cursive style.

Ferdianto  
NIM. 17 0201 0173

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf dan transliterasinya huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es dengan titik di atas
ج	Ja	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es dengan titik di bawah
ض	Dad	ḍ	de dengan titik di bawah
ط	Ta	Ṭ	te dengan titik di bawah
ظ	Za	ẓ	zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	apostrof terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya, tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir maka ditulis dengan tanda (‘).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, maka transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf . Transliterasinya berupa gabungan huruf yang meliputi:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	fathah dan ya	Ai	a dan i
اُو	kasrah dan waw	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa* bukan *kayfa*  
هَوْلَ : *hau-la* bukan *hawla*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
-------------------	------	-----------------	------

اَ وَّ	<i>fathahdan alif, fathah dan waw</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrahdan ya</i>	Ī	i dan garis di atas
يُ	<i>dhammahdan ya</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*  
رَمَى : *ramā*  
يَمُوتُ : *yamûtu*

#### 4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah dan dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*  
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâdilah*  
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### 5. Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجِينَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
الْحَجُّ	: al-ḥajj
نُعْمٌ	: nu'ima
عَدُوٌّ	: 'aduwwun

Jika huruf *ى* bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سِي), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'ali (bukan 'aliyy atau 'aly)
عَرَسِيٌّ	: 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: al-syamsu (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: al-zalzalāh (bukan az-zalzalāh)
الفَلْسَفَةُ	: al-falsafah
الْبِلَادُ	: al-bilādu

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi *apostrof* (') hanya berlaku bagi huruf *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf *hamzah* terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْءُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أُمِرْتُ	: umirtu

#### 8. Penulisan Kata Arab Yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *Al-Qur'an*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi Al-Qur'an al-Karîm*  
*Al-Sunnah qabl al-tadwîn*

#### 9. Lafaz Aljalâlah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	: dînullah
بِاللَّهِ	: billâh

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi rahmatillâh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa ma Muhammadun illa rasul*  
*Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan*  
*Syahru Ramadan al-laz\i unzila fih Al-Qur'an*  
*Naşr al-Din al-Tūsi*  
*Naşr Hāmid Abū Zayd*  
*Al- Tūfi*  
*Al-Maşlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak/)

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad  
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhanahu Wa Ta'ala</i>
Saw.	= <i>Sallallahu 'Alaihi Wasallam</i>
as	= <i>'Alaihi Al-Salam</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS TIM PENGUJI</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>vii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN &amp; SINGKATAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR KUTIPAN AYAT</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR KUTIPAN HADIS</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
.....	<b>xxii</b>
<b>i</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR/BAGAN</b> .....	<b>xxi</b>
.....	<b>xxi</b>
<b>v</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xxv</b>
.....	<b>xxv</b>
<b>i</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	<b>1</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>7</b>
C. Tujuan Penelitian .....	<b>7</b>
D. Manfaat Penelitian .....	<b>8</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Penelitian yang Relevan .....	<b>10</b>

B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Pikir .....	37
D. Hipotesis.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Definisi Operasional Variabel.....	41
D. Populasi dan Sampel .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian .....	52
B. Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Simpulan .....	68
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. an-Nahl/16:78.....	3
Kutipan Ayat 2 Q.S. al-Baqarah/2:151 .....	32
Kutipan Ayat 3 Q.S. asy-Syuura/42:52.....	34

## **DAFTAR KUTIPAN HADIS**

Kutipan Hadis H.R. Bukhari .....	35
----------------------------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Likert .....	44
Tabel 3.2. Interpretasi Validitas Isi .....	45
Tabel 3.3. Interpretasi Reliabilitas.....	46
Tabel 3.4. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Siswa.....	48
Tabel 3.5. Klasifikasi Aktivitas Siswa .....	48
Tabel 4.1. Validator Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	52
Tabel 4.2. Hasil Validasi Soal <i>Pre-Test</i> .....	53
Tabel 4.3. Tabel Hasil Validasi Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa.....	54
Tabel 4.4. Hasil Reliabilitas Isi Soal <i>Pret-Test</i> .....	55
Tabel 4.5. Hasil Reliabilitas Isi Soal <i>Pret-Test</i> .....	57
Tabel 4.6 Hasil Reliabilitas Lembar Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa....	58
Tabel 4.7. Deskripsi Perolehan Skor <i>Pre-Test</i> .....	59
Tabel 4.8. Pengkategorian Perolehan <i>Pre-Test</i> .....	60
Tabel 4.9. Deskripsi Perolehan Skor <i>Post-Test</i> .....	60
Tabel 4.10. Pengkategorian Perolehan <i>Post-Test</i> .....	61
Tabel 4.11. Perolehan Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	62
Tabel 4.12. Nilai Varians Besar dan Kecil.....	63
Tabel 4.13. Hasil Perhitungan Rata-rata Hasil Belajar Siswa.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir .....	38
Gambar 3.1.Desain Penelitian.....	40

## ABSTRAK

**Ferdianto, 2026.** “Efektifitas Penggunaan Media Animasi Anak dan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo.” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hasriadi dan Nurul Aswar.

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui penggunaan media animasi anak terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo; 2) untuk mengetahui Bagaimana penggunaan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo yang terdiri dari kelas V.A dan V.B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes dan dokumentasi. Uji validitas dan reabilitas instrumen adalah uji validitas dan uji reabilitas. Teknik analisis data adalah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis inferensial. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* (*pre-test*) berada pada kategori sangat kurang; 2) hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* (*post-test*) berada pada kategori cukup; 3) hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran animasi anak dan media *Powerpoint* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi Akidah Akhlak kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Modern Datok Sulaiman.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Media, Animasi Anak, *Powerpoint*, Hasil Belajar

Diverifikasi oleh UPAB



## ABSTRACT

**Ferdianto, 2026.** *“The Effectiveness of Using Children’s Animation Media and Interactive PowerPoint Media on the Learning Outcomes of Fifth-Grade Students in Aqidah Akhlak Learning at Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Hasriadi and Nurul Aswar.

This study aims to: (1) examine the use of children’s animation media on the learning outcomes of fifth-grade students in *Aqidah Akhlak* learning at Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo; and (2) analyze the use of interactive PowerPoint media on students’ learning outcomes in the same subject. This research employs an experimental method with a quantitative approach. The population consists of fifth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo, divided into classes V.A and V.B. Data collection techniques include observation, tests, and documentation. Instrument validity and reliability were tested using validity and reliability tests. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. The results of the study indicate that: (1) based on data analysis, the average students’ learning outcomes before the use of children’s animation and PowerPoint media (pre-test) were categorized as very low; (2) after the use of children’s animation and PowerPoint media (post-test), the average learning outcomes were categorized as moderate; (3) the results of the t-test show that  $t_{\text{count}} < t_{\text{table}}$ , indicating that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. This means that there is a significant difference between students’ learning outcomes before and after the implementation of children’s animation and interactive PowerPoint media. Therefore, it can be concluded that the use of children’s animation media and interactive PowerPoint is effective in improving students’ learning outcomes in *Aqidah Akhlak* for fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman.

**Keywords:** Effectiveness, Learning Media, Children’s Animation, Powerpoint, Learning Outcomes

Verified by UPAB



## الملخص

فيرديانتو، ٢٠٢٦. «فعالية استخدام وسيلة الرسوم المتحركة للأطفال ووسيلة PowerPoint التفاعلية في تحسين نتائج تعلّم طلبة الصف الخامس في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية داتوك سليمان فالوفو». رسالة جامعية، في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف: هاسريادي، ونور الأسوار.

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) معرفة أثر استخدام وسيلة الرسوم المتحركة للأطفال على نتائج تعلّم طلبة الصف الخامس في مادة العقيدة والأخلاق بالمدرسة الابتدائية داتوك سليمان فالوفو، و(٢) معرفة أثر استخدام وسيلة ووسيلة PowerPoint التفاعلية على نتائج تعلّمهم في المادة نفسها بالمدرسة الابتدائية داتوك سليمان فالوفو. وتدرج هذه الدراسة ضمن البحوث التجريبية ذات المنهج الكمي. ويتكوّن مجتمع الدراسة من طلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية داتوك سليمان فالوفو، والموزعين على الفصلين ٥-أ و ٥-ب. وتم جمع البيانات باستخدام أساليب الملاحظة، والاختبار، والتوثيق، كما أُجريت اختبارات الصدق والثبات للأدوات البحثية. أما تحليل البيانات فتم باستخدام التحليل الإحصائي الوصفي والاستدلالي. وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (١) بلغ متوسط نتائج تعلّم الطلبة قبل استخدام وسيلة الرسوم المتحركة ووسيلة PowerPoint التفاعلية (الاختبار القبلي) مستوى منخفضاً جداً. (٢) وبلغ متوسط نتائج تعلّم الطلبة بعد استخدام وسيلة الرسوم المتحركة ووسيلة PowerPoint التفاعلية (الاختبار البعدي) مستوى مقبولاً. (٣) وأظهرت نتائج اختبار-تي أن قيمة تي-المحسوبة أقل من تي-الجدولية، مما أدى إلى قبول الفرضية البديلة ( $H1$ ) ورفض الفرضية الصفرية ( $H0$ )، وهو ما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج التعلّم قبل وبعد استخدام الوسيلتين. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة الرسوم المتحركة للأطفال ووسيلة PowerPoint التفاعلية يُعدّ فعّالاً في تحسين نتائج تعلّم الطلبة في مادة العقيدة والأخلاق للصف الخامس بالمدرسة الابتدائية داتوك سليمان فالوفو.

الكلمات المفتاحية: الفعالية، الوسائل التعليمية، الرسوم المتحركة للأطفال، PowerPoint، نتائج التعلّم

تمّت المراجعة من قبل الوحدة المتكاملة لخدمات تطوير اللغة



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu proses yang dapat di katakan sempurna, walaupun sempurna selalu berdampingan dengan perkembangan manusia. Dengan jalan pendidikan, dari seluruh dimensi kehidupan juga ditingkatkan melalui proses interaksi dan belajar. Beberapa permasalahan dalam upaya pembelajaran butuh dikoordinasikan dan diseimbangkan agar tercipta suasana pembelajaran seperti apa yang akan dicapai dan mendapatkan kondisi pembelajaran yang sebaik-baiknya. Untuk menyelesaikan bagian belajar mengajar di sekolah, guru hendaknya memfungsikan alat atau media yang dapat memotivasi minat belajar secara efektif dan efisien. Belajar dapat dikatakan sebagai upaya aktivitas yang menciptakan perubahan kognitif dan motorik melalui percakapan antara siswa dan guru.

Diantara permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan, baik dalam proses pendidikan yang berlangsung maupun dalam produk pendidikan itu sendiri. Dari proses pendidikan, khususnya proses pembelajaran, sebagian besar guru cenderung menanamkan materi pelajaran yang mengandalkan aspek kognitif tingkat rendah, seperti hafalan, retensi, dan akumulasi informasi. Rendahnya mutu produk pendidikan merupakan wujud dari kualitas proses penyelenggaraan sistem pendidikan yang berkaitan dengan banyak unsur, namun proses belajar mengajar merupakan inti dari pendidikan dan harus tetap diperhatikan sebagaimana adanya dalam studi ini.

Suatu kegiatan yang mengintegrasikan transformasi berbagai konsep, nilai dan materi pembelajaran akidah akhlak.<sup>1</sup>

Untuk memperbaiki kualitas pendidikan sebaiknya dilaksanakan sebaik mungkin untuk mempersiapkan peserta didik dapat terjun langsung di dalam lingkungan masyarakat. Perkembangan zaman semakin menuntut adanya perubahan yang secara signifikan sehingga kita mampu bersaing dengan bangsa asing. Namun, Persaingan tersebut tidak dapat dipungkiri, sebab masyarakat Indonesia masih mempertahankan pola pikirnya yaitu kerja keras tanpa adanya inovasi, tidak seperti bangsa asing mereka melakukan inovasi baik dalam dunia pendidikan maupun perekonomian mereka. Misalnya dengan memanfaatkan kreatifitas dan inovasi untuk menjual produk yang berasal dari Indonesia dengan harga yang lebih tinggi. Bangsa asing sangat memperhatikan dunia pendidikan karena mereka percaya bahwa dengan kualitas pendidikan yang baik akan sangat memberikan pengaruh yang positif kepada generasi muda, dengan berusaha mendidik generasi mereka lebih keras dan sangat disiplin.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mencapai pribadi yang aman dan bahagia, berkarakter tinggi, berketerampilan tinggi, dan berpikir cerdas melalui bimbingan dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan firman Allah swt., dalam Q.S. an-Nahl/16:78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

---

<sup>1</sup>Udin Saefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Cet. I. Bandung; AlfaBeta, 2008), 179-181.

<sup>2</sup>Hasriadi, *Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi*, (Jurnal Sinetesia, Vol. XII. No. 1, 2022), 137.

Terjemahnya:

dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.<sup>3</sup>

Perkembangan teknologi informasi dari zaman ke zaman memiliki dampak baik terutama dalam dunia pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini dapat menjadikan pengalaman belajar bagi siswa siswi lebih menarik dengan motivasi belajar yang tinggi, akan tetapi untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan pengajar yang tekun dan paham akan penggunaan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Media memiliki konotasi yang terlalu luas dan kompleks. Kesulitan mendefinisikan media sangat terasa apalagi dikaitkan dengan beberapa istilah lain seperti sistem penyajian dan teknologi pembelajaran. Dalam studi komunikasi, istilah media sering dilekatkan pada kata massa, mass media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, media menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada hampir seluruh disiplin ilmu walaupun sedikit penamaan yang berbeda.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi internet pada tahun 1990-an memungkinkan media pembelajaran berbasis digital dapat diakses secara *online*, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengguna. Pada tahun 2000-an

---

<sup>3</sup>Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya; Pustaka Agung, 2011), 484.

<sup>4</sup>Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Rawamangu; Prenadamedia Group, 2018), 5.

muncul teknologi *mobile learning* yang memungkinkan akses materi pembelajaran melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet*. Dalam perkembangannya, media pembelajaran berbasis digital juga semakin mengadopsi prinsip desain pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, perkembangan teknologi menjadi kunci penting dalam membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang semakin canggih dan efektif.<sup>5</sup>

Dapat dipahami bahwa setiap materi yang diberikan kepada siswa memiliki tingkat kesulitan yang tidak dapat dianggap mudah untuk setiap siswa. Namun ada juga materi yang mengharuskan memakai alat bantu agar proses pembelajaran siswa lebih mudah menerima dan memahami materi dengan cepat. Selain itu faktor yang lain terdapat pada guru yang tidak antusias, tidak bergairah dalam mengajar sehingga siswa kurang mengerti apa yang diterangkan karena guru tersebut memiliki masalah dalam memahami teknologi yang berkembang saat ini.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang di sebut dengan komunikasi dua arah bahkan bisa saja komunikasi banyak arah. Maka dari itu sangat menunjang menggunakan media dalam sebuah pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan berjalan dengan baik serta komunikasi akan efektif antara penyalur pesan dengan penerima pesan.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Hendra, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, (Jambi; PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 4.

<sup>6</sup>Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, (Cet. II. CV. Wacana Prima, 2012), 7-8.

Dari permasalahan tersebut, seorang guru perlu mencari suatu solusi. Salah satu solusi yang dapat dilakukan bisa dengan memanfaatkan media pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dan siswa juga dapat dengan mudah untuk menerima dan memahami materi tersebut. Pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran keagamaan yang diberikan kepada siswa pada setiap satuan pendidikan. Tujuan Pendidikan agama Islam di sekolah diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang diinternalisasikan ke dalam individu anak didik melalui proses pendidikan.<sup>7</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo pada tanggal 14 Mei 2024, kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak khususnya di kelas V masih mengandalkan media seadanya, seperti halnya papan tulis sehingga siswa kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. Sedangkan anak pada bangku kelas V Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik siswa, karena pada usia tersebut siswa membutuhkan hal-hal yang konkret. Namun pada kenyataannya di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo khususnya pembelajaran Akidah Akhlak, guru menggunakan media masih sangat minim dan penggunaan media yang itu saja yang hanya terpaku pada buku pelajaran dan papan tulis. Dengan demikian, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi anak dengan menggunakan media *Powerpoint*

---

<sup>7</sup>Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran PAI*, (Sidoarjo; Nizamia Learning Center, 2018), 11.

pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi, selain itu ketika menjelaskan materi dengan media video animasi siswa lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa juga dengan mudah untuk menerima dan memahami materi yang diberikan serta proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat meningkatkan minat dalam belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi anak dengan media *Powerpoint* merupakan media yang dapat diisi materi pelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk siswa MI karena sifatnya yang mudah dipahami, menarik dan cocok untuk meningkatkan motivasi, minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

Saat ini, presentasi sudah menjadi kebutuhan banyak orang terutama untuk menyampaikan atau mempersentasikan gagasannya. Tentunya presentase tersebut akan lebih menarik jika didukung dengan media visual, sehingga pendengar dapat melihat langsung apa yang kita presentasikan.<sup>8</sup> Untuk membantu memvisualisasikan presentasi tersebut salah satu aplikasi yang tergabung dalam *Microsoft Office* adalah *Powerpoint*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, sehingga tertarik untuk meneliti tentang "*Efektivitas Penggunaan Media Animasi Anak dengan Media*

---

<sup>8</sup>Jarot S., Shenia A. dan Sudarman S., *Cara Mudah Menguasai Microsoft Office Powerpoint 2007 dan 2010 dalam Seminggu*, (Cianjur; Mediakita, 2011), 2.

*Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo”.*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, sehingga rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penerapan media animasi anak terhadap siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo?
2. Bagaimana efektivitas penerapan media *Powerpoint* interaktif terhadap siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar antara media animasi anak dengan media *powerpoint* interaktif terhadap siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, sehingga tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penerapan media animasi anak terhadap siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo.
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan media *Powerpoint* interaktif terhadap siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo.

3. Untuk mengetahui perbandingan antara media animasi anak dengan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

##### 1. Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bacaan bagi mahasiswa pendidikan agama Islam pada umumnya dan bagi para calon guru pada khususnya dalam memperkaya wawasan pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia penelitian serta memberikan teori sejauh mana efektivitas penggunaan media animasi anak dengan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo". Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi pembelajaran akidah akhlak dan juga untuk semua pihak.

##### 2. Praktis

###### a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru dan juga diharapkan efektif ditinjau dari hasil belajar akidah akhlak siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dan untuk memperlancar kinerjanya dan mampu

memperkuat pemahaman serta keterampilan dalam menggunakan media animasi dan *Powerpoint* interaktif.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan kemandirian belajar bagi siswa kelas V dengan menggunakan media animasi dan media *Powerpoint* interaktif.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan penelitian ini bisa dijadikan salah satu landasan berpikir para peneliti yang lain.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Skripsi yang ditulis oleh Qodrin Nurfahmi (2018) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPNegeri 30 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*”.<sup>9</sup> Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menganalisis tentang pengaruh penggunaan teknologi informasi pembelajaran berbasis internet terhadap minat belajar PAI siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Semarang tahun pelajaran 2017/2018 dalam kategori sedang. 2) Minat Belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Semarang tahun pelajaran 2017/2018 dalam kategori sedang. 3) Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Semarang.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Penelitian terdahulu fokus pada pembahasan pengaruh penggunaan teknologi informasi pembelajaran berbasis internet terhadap minat belajar PAI. Sedangkan penelitian fokus pada pembahasan penggunaan media animasi dan media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran akidah akhlak. Kemudian persamaan dari kedua penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen.

---

<sup>9</sup>Qodrin Nurfahmi, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Skripsi. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2018).

2. Skripsi yang di tulis Jeannet Rizki Amalia yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015*”.<sup>10</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara siklus I dengan siklus II dan antara siklus II dan siklus III. Pada uji t-test ranah kognitif antara siklus I dengan siklus II, hasil belajar siswa diperoleh t-hitung yaitu 6,732. Pada uji t-test antara siklus II dengan siklus III hasil belajar siswa diperoleh t-hitung yaitu 8,690. Pada uji t-test ranah afektif antara siklus I dengan siklus II, hasil belajar siswa diperoleh t-hitung yaitu 9,376. Pada uji t-test antara siklus II dengan siklus III hasil belajar siswa diperoleh t-hitung yaitu 8,7661. Pada uji t-test ranah psikomotorik antara siklus I dengan siklus II, hasil belajar siswa diperoleh t-hitung yaitu 6,456. Pada uji t-test antara siklus II dengan siklus III hasil belajar siswa diperoleh t-hitung yaitu 2,639. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang merupakan indikator meningkatnya hasil belajar siswa kelas X Tata Boga SMK N 1 Kudus pada mata pelajaran *Hygiene Sanitasi* dan K3 setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Penelitian terdahulu fokus pada pembahasan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran *hygiene sanitasi* dan keselamatan kerja pada siswa. Sedangkan penelitian fokus pada pembahsan

---

<sup>10</sup>Jeannet Rizki Amalia, *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, 2015).

penggunaan media animasi dan media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran akidah akhlak. Kemudian persamaan dari kedua penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Insanul Kamil yang berjudul Efektivitas Pembelajaran *Google Classroom* pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX SMP Negeri 1 Palopo.<sup>11</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar siswa sebelum menggunakan *google classroom (pre-test)* diperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat kurang (2) Hasil analisis data setelah menggunakan *google classroom (post-test)* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan kategori cukup (3) Berdasarkan hasil analisis statistik data pada tahap akhir, yaitu Uji-t berpasangan (*paired test*) diperoleh kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *google classroom*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *google classroom* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan kuadrat kelas IX SMP Negeri 1 Palopo.

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Penelitian terdahulu fokus pada pembahasan efektivitas pembelajaran *Google Classroom* pada pembelajaran Matematika. Sedangkan penelitian fokus pada pembahasan penggunaan media animasi dan media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran akidah akhlak. Kemudian persamaan dari kedua penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen.

---

<sup>11</sup>Insanul Kamil, *Efektivitas Pembelajaran Google Classroom pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX SMP Negeri 1 Palopo*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika, 2022).

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.<sup>12</sup> Secara umum media memiliki kegunaan yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama”.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat disarankan, tetapi dalam penggunaannya tidak semua media baik. Ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Penggunaan media yang tepat akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga,

---

<sup>12</sup>Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada 2012), 3.

terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan.

13

Sebagai salah satu sarana pembelajaran, perguruan tinggi harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang civitas akademika dalam belajar agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran, termasuk diantaranya teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan penggunaan komputer sebagai media interaktif.<sup>14</sup> Diharapkan dengan pemanfaatan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Jadi tujuan di gunakannya media pembelajaran secara umum adalah sebagai sarana alat bantu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan (bahan ajar)

---

<sup>13</sup>Nilam Permatasari Munir, *Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo*. (Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 6, No. 2, 2018), 56.

<sup>14</sup>Rosdiana, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa pada Sekolah Menengah di Kota Palopo (Studi Kasus di 5 Sekolah Menengah di Kota Palopo)*, (Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam 4, No. 1, 2016), 80-81.

<sup>15</sup>Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta; Kaukaba, 2011), 4.

kepada siswa, serta membantu konsentrasi siswa dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan tercipta pembelajaran yang efektif.

Adapun jenis-jenis media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

a. Media *audio*

Media *audio* yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

b. Media *visual*

Media *visual* yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan.

c. Media *audio visual*

Media *audio visual* yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses.

2. Media Interaktif

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.<sup>16</sup>

Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif .Dari definisi diatas dapat

---

<sup>16</sup>Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada 2012), 36.

diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang juga dapat disebut multimedia interaktif.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberi motivasi kepada siswa, selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis siswa.<sup>17</sup>

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan keaktifannya. Media yang baik juga menjadikan peserta didik aktif dalam memberikan tanggapan dan juga mendorongnya melakukan praktek yang benar.<sup>18</sup> Pada hakikatnya tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan belajar kepada siswa.

Pembelajaran yang menciptakan situasi aktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dan siswa merupakan pembelajaran interaktif. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran.<sup>19</sup> Sedangkan menurut Purnama bahwa media interaktif adalah suatu

---

<sup>17</sup>M. Istiqlal, *Mengembangkan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung; Vol. XXV. Remaja Rosda Karya, 2017), 60.

<sup>18</sup>Jauhari, *Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA*, UNY Yogyakarta; 2019), 35.

<sup>19</sup>Musfirah, *Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Pelajaran PAI*, (Sawabiq, Jurnal Keislaman, 2020), 76.

media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain<sup>20</sup>

Media interaktif yang biasa digunakan dalam sistem pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. *Laptop/ Notebook*

*Laptop/Notebook* adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer tetapi bentuknya praktis dapat dilihat dan dibawa kemana-mana karena bobotnya yang ringan, bentuknya yang ramping dan daya listriknya yang menggunakan baterai *charger*, sehingga bisa digunakan tanpa harus mencolokkan ke steker.

b. *Proyektor LCD*

*Proyektor LCD (Liquid Crystal Display)* merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.<sup>21</sup>Jadi media *LCD* adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor

---

<sup>20</sup>Purnama, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, (Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 4(2), 2021), 43.

<sup>21</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011), 129.

berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

### c. *Powerpoint*

*Powerpoint* merupakan salah satu program *authoring tool* yang diproduksi oleh perusahaan pembuat *Software Microsoft* komputer. *Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi di bawah *Microsoft Office* sehingga tidak perlu menginstal lagi ke komputer karena sudah ada di dalam *Microsoft Office*. Sistem *Authoring* adalah sistem program yang memungkinkan seorang guru menyusun materi ajar tanpa menguasai suatu bahasa pemrograman. Guru tinggal menggunakan program yang sudah jadi, bahan ajar dapat disusun dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada di program itu. *Powerpoint* bukanlah satu-satunya program *authoring tool* yang ada saat ini, masih banyak program *authoring tool* lainnya, misalnya *tool box*, *neo book*, *authorware* dan *director*.

Dari berbagai program *authoring tool* yang ada, program *Powerpoint* merupakan program yang mempunyai fasilitas yang lebih familier dan cara penggunaannya pun mudah. Biasanya aplikasi *Powerpoint* sudah terintegrasi dengan *Microsoft Office* yang biasa digunakan pada umumnya. *Powerpoint* mempunyai kemudahan untuk: mengimpor *file*, gambar, suara dan *movie*, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain walaupun memiliki kelemahan dalam fasilitas pembuatan animasi yang terbatas.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Pandapotan Sianipar, *Menggunakan Microsoft Office Power Point 2013*, (Jakarta; Elex Media Komputindo, 2014), 1.

Media pembelajaran *Powerpoint* memiliki fungsi dan peran untuk:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan digunakan dimana kala diperlukan. Perpaduan komputer atau laptop dengan program *Powerpoint* dapat menyajikan pesan atau materi pelajaran sesuai desain atau rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud audio visual diam, visual gerak atau audio visual gerak, yang dapat ditampilkan sewaktu-waktu. Misalnya guru ingin menjelaskan proses kelahiran manusia, guru dapat menampilkan dengan jelas perkembangbiakan manusia dengan menggunakan *Powerpoint*.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang perkembangbiakan pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Dan menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat untuk diperlambat, seperti gerakan pelari, gerakan kapal terbang dan sebagainya.<sup>23</sup> Begitu juga sebaliknya memper cepat gerakan

---

<sup>23</sup>Fauziah, F., Setiawan, D., dan Rahadian, D., *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Pada Mata Pelajaran IPS*”(Quasi Eksperimen Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Di Kelas VIII SMP Tarbiyatul Aulad Cikajang). (Jurnal Teknologi Pembelajaran, Vol 1, 2016), 100.

suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang begitu cepat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan sebagainya. Semua itu mampu dilakukan dengan menggunakan media komputer, dan hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya. Media dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu:

1) Media jadi, karena sudah merupakan komoditi perdagangan yang terdapat dipasaran luar dalam keadaan siap jadi (*media by utilitation*).

2) Media rancangan, yang perlu dirancang dan disiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by desaiigs*).<sup>24</sup>

### 3. Media Animasi Anak

#### a. Pengertian media animasi

Media animasi merupakan suatu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan didalamnya terdapat gambar atau tulisan yang disusun secara sistematis dalam setiap waktu berubah seolah-olah gambar atau tulisan tampak hidup.<sup>25</sup> Menurut Sutopo animasi adalah menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup>Atmawarni, *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah*, (Jurnal Pendidikan, Vol. 1, 2022), 12-14.

<sup>25</sup>Munir, *Multimedia Konsek dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung; Alfabeta, 2012), 317.

<sup>26</sup>Sutopo dan Ariesto Hadi, *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*, (Jakarta; Selemba Infote, 2018), 2.

Berdasarkan pendapat diatas media animasi adalah rangkaian gambar atau tulisan yang membentuk sebuah gerakan setiap kurun waktu tertentu dan seracara sistematis sehingga dapat memaparkan sesuatu kejadian hal yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.<sup>27</sup> Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media animasi anak menjadi pilihan yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Dengan mengemas materi pendidikan agama Islam secara menarik melalui fitur animasi, audio, dan gambar bergerak, media ini bukan hanya berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mengajar, baik secara *online* maupun *offline*. Selain itu, teori konstruktivisme, teori multimedia *learning*, dan teori teknologi dalam pendidikan menjadi landasan konseptual yang mendukung pengembangan media pembelajaran ini.<sup>28</sup>

#### b. Fungsi media animasi

1) Memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.

---

<sup>27</sup>Jumaena, Salmilah, Nilam Permatasari Munir, *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, ((Refleksi, Vol. XII. No. 4. Februari 2014), 150.

<sup>28</sup>Salmilah, *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko*, (Refleksi, Vol. XII. No. 4. Februari 2014), 251.

2) Dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa. untuk belajar.

3) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa..

4) Meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.

5) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.<sup>29</sup>

### c. Pemanfaatan media animasi

1) Animasi sebagai media pembelajaran

Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara visual dan interaktif. Animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk yang lebih mudah dicerna oleh siswa.<sup>30</sup> Melalui penggunaan elemen gerak, warna, dan suara, animasi dapat menghidupkan materi pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

2) Pengaruh animasi terhadap motivasi belajar

Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, animasi juga memberikan

---

<sup>29</sup>Liza Yunita, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam* (Aceh; 2017), 16.

<sup>30</sup>Ega Safitri, *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon*. (Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2019), 90.

variasi dalam metode pengajaran, yang dapat mencegah kejenuhan dan monotoninya dalam pembelajaran.<sup>31</sup>

### 3) Peningkatan pemahaman konsep

Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Animasi mampu menggambarkan konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih visual dan jelas. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat melihat dan mengerti bagaimana konsep-konsep tersebut bekerja dalam konteks yang nyata.<sup>32</sup> Representasi visual yang lebih jelas dan simulasi situasional yang menarik dalam animasi dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran.

### 4) Kebaruan dalam pemanfaatan animasi

Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan inovasi. Desain animasi yang semakin realistis, penggunaan teknologi yang lebih canggih, dan integrasi dengan elemen interaktif seperti latihan dan ujian dapat meningkatkan efektivitas penggunaan animasi dalam pembelajaran.<sup>33</sup> Selain itu, penelitian juga menyoroti pentingnya memperhatikan

---

<sup>31</sup>Farastuti, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta*, (Poltekkes Kemenkes Yogyakarta; 2021), 120-121.

<sup>32</sup>Susilo dan Widiya, *Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau*. (Jurnal Eduscience, 2021), 21.

<sup>33</sup>Winastiti, *Peningkatan Motivasi Belajar Fisika melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi yang diproduksi Pustekkom pada Siswa Kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Radiasi Jurnal Berkala Pendidikan Fisika, 1(1), 2012), 28–33.

kualitas konten animasi, seperti akurasi informasi, kecocokan dengan kurikulum, dan keterhubungan dengan kehidupan nyata siswa.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian hasil belajar

Kata hasil dalam Kamus bahasa Indonesia mempunyai arti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh suatu usaha.<sup>34</sup> Sedangkan belajar yaitu, *learning is a change in behavior due to experience*.<sup>35</sup> Belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman. Menurut Sholeh Abdul Azis belajar adalah perubahan pada hati (jiwa) siswa berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai individu dalam melakukan kegiatan atau usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya serta hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Rusman mendefinisikan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori materi pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 486.

<sup>35</sup>Richard D. Parson, *et.all. Educational Psychology: A Practitioner Approach*, (Singapore; Seng Lee Press, 2011), 233.

<sup>36</sup>Hasriadi, *Pengaruh E-Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*, (Jurnal Of Islamic Education, 2020), 62.

Perubahan dalam rumusan pengertian belajar tersebut dapat menyangkut semua aspek kepribadian Individu, yang didalamnya menyangkut penguasaan, pemahaman, sikap, nilai, motivasi, kebiasaan, minat, apresiasi, dan sebagainya. Demikian juga dengan pengalaman ini berkenaan dengan segala bentuk membaca, melihat, mendengar, merasakan, melakukan, menghayati, membayangkan, merencanakan, melaksanakan, menilai, mencoba, menganalisis dan sebagainya.<sup>37</sup>

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup (*long life education*). Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri siswa yang belajar, perubahan tersebut diharapkan adalah perubahan perilaku positif.<sup>38</sup> Belajar merupakan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari intruksi.<sup>39</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>40</sup> Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>41</sup> Sedangkan menurut

---

<sup>37</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2013), 156.

<sup>38</sup>Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, (Ciputat; Gaung Persada Press, 2019), 102.

<sup>39</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta; Rineka Cipta 2013),13.

<sup>40</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2012), 102.

<sup>41</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta; Pustaka Belajar, 2010), 45.

Dimiyanto dan Mudjiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru.<sup>42</sup>Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih kuat bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam menerima pelajaran yang menunjukkan taraf kemampuan dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar sering dicerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil tidaknya siswa setelah belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan aktual yang dapat diukur secara langsung, di mana dengan hasil pengukuran belajar tersebut nantinya akan diketahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.<sup>43</sup>Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar, selanjutnya dari informasi itu pula nantinya guru dapat menyusun dan merencanakan proses pembelajaran lebih lanjut sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang lebih baik.

#### b. Klasifikasi hasil belajar

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa yang akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan

---

<sup>42</sup>Dimiyati dan Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2019), 18-22.

<sup>43</sup>Syamsu Sanusi, *Strategi Pembelajaran*, (Cet. I. Makassar; Nas Media Pustaka, 2017), 45.

pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan, maupun kecakapan.<sup>44</sup>

Klasifikasi tentang hasil belajar yang paling populer dan dikembangkan dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah klasifikasi hasil belajar Benyamin S. Bloom yang dikenal dengan nama "*Taxonomi Bloom*". Esensi dari taksonomi Bloom adalah pengembangan sistem kategori perilaku belajar yang terukur, sehingga dapat membantu membantu dan penilaian hasil belajar.<sup>45</sup>Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah kognitif psikomotorik (*psychomotor domain*).

#### 1) Ranah kognitif

Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual. Taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya enam kelas atau tingkatan, yakni:

- a) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan kemampuan mengingat tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b) Pemahaman (*comperehnsion*), merupakan kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

---

<sup>44</sup>EkoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2010), 25.

<sup>45</sup>Hariyanto dan Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung; Rmaja Rosdakarya, 2012), 166.

- c) Penerapan (*application*), merupakan kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip.
- d) Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya, mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- e) Sintesis (*synthesis*), merupakan kemampuan membentuk suatu pola baru, Misalnya, kemampuan menyusun pola program kerja.
- f) Evaluasi (*evaluation*), merupakan kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.<sup>46</sup>

## 2) Ranah afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hirarki perhatian, sikap, penghargaan, perasaan, dan emosi. Taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut:

- a) *Receiving* atau *attending*, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup, perasaan kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

---

<sup>46</sup>Dimiyati dan Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2019), 26-27.

- c) *Valuing* (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) *Organization*, (organisasi), yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain.
- e) *Karakteristik* dan internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang memengaruhi pola kepribadian dan perilakunya.<sup>47</sup>

### 3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagiannya. Tipe hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkatan keterampilan itu meliputi:

- a) Gerakan refleks, keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari karena sudah merupakan kebiasaan.
- b) Keterampilan pada gerakan dasar.
- c) Kemampuan perspektual termasuk didalamnya membedakan auditif motorik, dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan.

---

<sup>47</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2012), 30.

- e) Gerakan yang berkaitan dengan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decersive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>48</sup>

Hasil belajar yang dikemukakan tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain. Seseorang yang mengubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, tipe hasil belajar kognitif lebih domain dan paling banyak dinilai oleh para guru karena berkaitan dengan kemamuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Walaupun demikian tidak berarti bidang efektif dan psikomotor diabaikan sehingga tidak perlu dilakukan penilaian. Yang lebih penting adalah cara menjabarkan tipe hasil belajar tersebut sehingga jelas yang harus dinilai.

Ketiga hasil belajar tersebut, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor penting diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian baik melalui tes maupun non tes. Pada penelitian ini, peneliti membuat soal tes objektif untuk mengetahui hasil belajar siswa bidang aspek kognitif tersebut.

## 5. Pembelajaran Akidah Akhlak

- a. Pengertian pembelajaran akidah akhlak

---

<sup>48</sup>Tohirin, *Psikologoi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta; Raja Grafindo, 2016), 155.

Gagne mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai “ *a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning*”. Artinya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.<sup>49</sup> Maksudnya suatu kegiatan yang sengaja dibentuk agar proses belajar mengajar itu jadi mudah dan menyenangkan

Defenisi lain tentang pembelajaran dikekemukakan oleh Patricia L. Smith dan Tillman J.Ragan yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah pengembangan dan penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan spesifik.<sup>50</sup> Sedangkan yang dimaksud oleh Patricia dan Tilman ini pembelajaran adalah bentuk pengembangan dari suatu proses belajar dan sarana penyampaian informasi yang merupakan suatu kegiatan yang sengaja dibentuk demi mencapai tujuan khusus dari proses belajar mengajar.

Dari dua pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sengaja diciptakan dengan tujuan untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran lebih terfokus pada siswa, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator. Tetapi itu berarti bukan menghilangkan fungsi guru sebagai orang yang menyampaikan ilmu, akan tetapi disini siswa dituntut lebih aktif dan menemukan pelajaran dengan caranya.

Selanjutnya pengertian akidah akhlak dapat dikaji dari dua kata pembentuknya yaitu akidah dan akhlak. Kata Akidah berasal dari bahasa arab yaitu ‘*aqida, ya’qidu*, akidah yang artinya membuhul atau mengikat. Jadi, berdasarkan

---

<sup>49</sup>Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Dian Rakyat, 2019), 6.

<sup>50</sup>Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta; Dian Rakyat, 2019), 7.

isim masdar, maksud ikatan dan buhulan yaitu seseorang dengan rela mengikatkan dirinya, membuhulkan dirinya kepada apa yang dipercayainya, dengan ikatan yang paling kuat sehingga ia sendiri menjadi terikat tanpa terpaksa. akidah juga berarti yang dipercayai dalam hati.<sup>51</sup>

Akidah merupakan hal dasar dalam beragama yang harus di miliki setiap muslim. Untuk membekali diri dan menjaga kualitas keimanan, setiap muslim memiliki kewajiban untuk memahami hakikat dan ruang lingkup akidah Islam secara benar. Keyakinan dan komitmen yang benar akan menuntun seseorang muslim dalam berperilaku. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Baqarah/2:151 menerangkan bahwa Rasulullah saw., diutus untuk menyucikan keyakinan kita hanya kepada Allah swt saja.

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ﴿١٥١﴾

Terjemanya:

Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.

Sedangkan pengertian akhlak dilihat dari sudut kebahasaan, akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu *isim mashdar* dari kata *akhlaqa, yukhliq, ikhlaqan*, sesuai dengan timbangan (*wazan*) *tsulasi majidaf'ala, yuf'ilu, if'ala* yang berarti *al-sajiyah* (perangai), *ath-thabi'ah* (kelakuan, tabi'at, watak dasar), *al-'adat*

---

<sup>51</sup>Ulil Amri Syafri. *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 31.

(kebiasaan, kelaziman), *al-maru'ah* peradaban yang baik), dan *al-din* (agama).<sup>52</sup> Kata *khuluk* juga digunakan untuk menggambarkan keadaan jiwa seseorang manusia yang menjadi sumber lahirnya suatu tindakan secara spontan, atau juga suatu ungkapan yang ditujukan untuk perbuatan yang lahir dari namanya yaitu *'iffa*, *'adala* dan lain sebagainya.<sup>53</sup> Dalam kata *khuluq* paling tidak ditemukan dua unsur utama di dalamnya yakni keadaan jiwa di satu sisi dan perilaku yang nyata yang lahir dari keadaan jiwa ini pada sisi lain, yang keduanya saling berkaitan dan tak dapat dipisahkan.

Jadi, dapat disimpulkan pembelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah swt., dan merealisasikan dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalaui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Pembelajaran akidah akhlak adalah pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai keyakinan yang kuat kepada dzat yang maha Esa serta mengajarkan siswa agar dapat mengenal dan mengimani Allah swt., dan merealisasikan dalam perilaku yang mulia dalam kehidupan bermasyarakat atau kehidupan sosial. akidah akhlak merupakan sub mata pelajaran pendidikan agama Islam yang wajib diajarkan di Madrasah, mulai Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah sampai Aliyah. Mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam.

---

<sup>52</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta; Rajawali Press, 2006), 1.

<sup>53</sup>Amril Mansyur, *Akhlak Tasawuf*, (Program Pascasarjana UIN Suska Riau dan LSFK2P, (Pekanbaru, 2007), 4.

Dasar pendidikan agama Islam sudah jelas dan tegas yaitu firman Allah swt., dan sunnah Rasulullah saw. maka isi al-Qur'an adalah sumber kebenaran dalam agama Islam, sedangkan sunnah Rasulullah saw., yang dijadikan landasan pendidikan agama Islam adalah berupa perkataan, perbuatan, atau pengakuan Rasulullah Saw., dalam bentuk isyarat, dan perundang-undangan yang berlaku di sebuah negara.<sup>54</sup> Al-Qur'an dan Hadis Nabi adalah tuntunan dalam hidup di dunia dan di akhirat. Mengenai dasar pendidikan agama Islam, Allah swt., berfirman dalam Q.S. asy-Syuura/42:52.

وَكَذَلِكَ أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ رُوحًا مِّنْ أَمْرِنَا مَا كُنْتَ تَدْرِي مَا الْكِتَابُ وَلَا الْإِيمَانُ وَلَكِن جَعَلْنَاهُ نُورًا نَّهْدِي بِهِ مَن نَّشَاءُ مِنْ عِبَادِنَا وَإِنَّكَ لَتَهْدِي إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ﴿٥٢﴾

Terjemahnya:

dan Demikianlah Kami wahyukan kepadamu wahyu (al-Qur'an) dengan perintah kami. sebelumnya kamu tidaklah mengetahui Apakah al-Kitab (al-Qur'an) dan tidak pula mengetahui Apakah iman itu, tetapi Kami menjadikan al-Qur'an itu cahaya, yang Kami tunjuki dengan Dia siapa yang Kami kehendaki di antara hamba-hamba kami. dan Sesungguhnya kamu benar-benar memberi petunjuk kepada jalan yang lurus.<sup>55</sup>

Berdasarkan pada Ayat dinyatakan bahwa Allah swt., memerintahkan kepada umat manusia untuk memberi petunjuk kearah jalan hidup yang lurus, dalam arti memberi bimbingan dan petunjuk ke jalan yang diridhoi Allah Swt. Sejalan dengan ayat di atas, Rasulullah saw., bersabda;

عَنْ أَبِي عَبْدِ الرَّحْمَنِ السُّلَمِيِّ عَنْ عُمَانَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ (رواه البخاري)

<sup>54</sup>Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 19.

<sup>55</sup>Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: Pustaka Agung, 2011), 331.

Artinya:

Dari Abu Abdurrahman As-Sulami dari Utsman radliallahu 'anhu, dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, beliau bersabda: "Orang yang paling baik di antara kalian adalah seorang yang belajar al-Qur`an dan mengajarkannya." (HR. Bukhari).<sup>56</sup>

Dalam hadis Nabi Muhammad saw., dinyatakan bahwa di antara sifat orang mukmin adalah saling menasihati untuk mengamalkan ajaran al-Qur`an yang dapat di formulasikan sebagai usaha atau dalam bentuk pendidikan Islam, dengan memberikan bimbingan, penyuluhan dan pendidikan Islam.

b. Fungsi dan tujuan pembelajaran akidah akhlak

Adapun fungsi mata pelajaran akidah akhlak adalah sebagai berikut:

1. Penanaman nilai ajaran agama Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup didunia dan akhirat.
2. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt., serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin yang telah ditanamkan terlebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
3. Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui akidah dan akhlak.
4. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
5. Pencegahan peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungan atau budaya asing yang akan dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>56</sup>Abu Abdullah Muhammad Ismail bin Ibrahim bin Bardazbah Albukhari Alja'FiKitab; Keutamaan Al-Qur`an, *Shahih Bukhari*,/Juz 6, Penebit Darul Fikri, Bairut-Libanon, 1981 M., 108.

6. Penyaluran peserta didik untuk mendalami akidah akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran akidah akhlak begitu penting diajarkan kepada peserta didik karena dengan belajar akidah dan akhlak peserta didik akan menjadi seorang manusia yang baik, jujur, mempunyai sopan santun, hormat kepada kedua orang tua, guru, menghargai orang lain dan yang paling utama beriman dan berakhlak mulia kepada Allah swt.<sup>57</sup>

c. Aspek pembelajaran akidah akhlak

Aspek perkembangan hasil pembelajaran akidah akhlak adalah:

1. Keimanan.

Kemampuan peserta didik mengembangkan pemahaman dan keyakinan tentang adanya Allah swt., sebagai sumber kehidupan

2. Pengamalan

Kemampuan mengkondisikan untuk mempraktekkan dan merasakan hasil pengamalan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pembiasaan

Melaksanakan pembelajaran dengan membiasakan sikap dan perilaku yang baik sesuai dengan ajaran Islam yang terkandung dalam al-Qur'an dan Hadis.

4. Rasional

---

<sup>57</sup>Asmaran As. *Pengantar Study Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 1.

Usaha peserta didik meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dengan pendekatan yang memfungsikan rasio peserta didik sehingga isi dan nilai yang ditanamkan mudah dipahami.

#### 5. Emosional

Upaya peserta didik mengunggah emosi dalam penghayatan akidah dan akhlak mulia sehingga terkesan di dalam jiwa.

#### 6. Fungsional

Menyatukan materi akidah dan akhlak yang memberikan manfaat nyata bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

#### 7. Keteladanan

Kemampuan meneladani guru dan komponen madrasah sebagai teladan yang mencerminkan individu yang memiliki keimanan yang teguh dan berakhlak mulia.<sup>58</sup>

Dari penjelasan tentang pembelajaran akidah akhlak, ruang lingkup, tujuan dan aspek-aspeknya dapat diketahui bahwa pembelajaran akidah akhlak merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang sangat dibutuhkan oleh setiap peserta didik. Pendidikan Agama Islam akan pincang tanpa pembelajaran Akidah Akhlak yang merupakan dasar seseorang itu beriman kepada Allah.

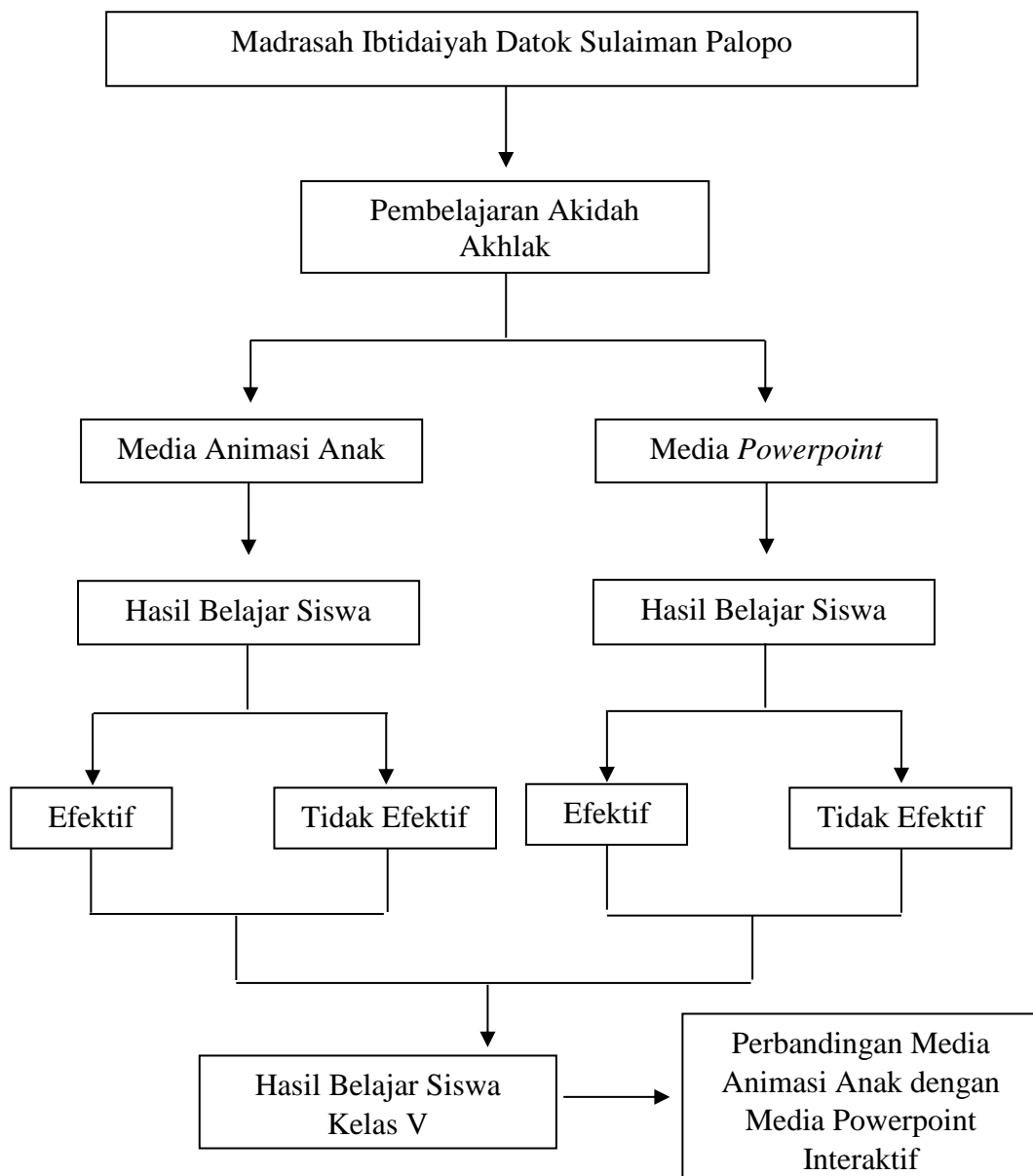
### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang

---

<sup>58</sup>Asmaran As. *Pengantar Study Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 3.

penting.<sup>59</sup> Di mana pembelajaran sudah direncanakan dalam hal ini hasil belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak akan terlaksanakan dengan dengan penggunaan media animasi anak dan media *Powerpoint* interaktif sesuai yang telah di rencanakan sebelumnya. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang penelitian ini dapat digambarkan melalui diagram kerangka berpikir sebagai berikut;



<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 91.

## Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

$H_0$  : Rata-rata hasil belajar akidah akhlak siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi anak rendah dari rata-rata hasil belajar akidah akhlaksiswa yang tidak diajar dengan menggunakan media animasi anak

$H_1$  : Rata-rata hasil belajar akidah akhlak siswa yang diajar dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar akidah akhlaksiswa yang tidak diajar dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif.

$\mu_1$  : Rata-rata hasil belajar akidah akhlaksiswa yang diajar dengan menggunakan media animasi anak.

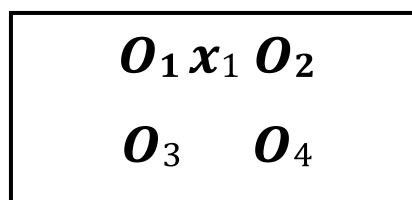
$\mu_2$  : Rata-rata hasil belajar akidah akhlaksiswa yang tidak diajar dengan menggunakan media *Powerpoint* interaktif

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Variabel yang diamati penulis pada penelitian ini ada tiga variabel yaitu variabel bebas (X1) dengan (X2) dan variabel terikat (Y). variabel X adalah variabel yang mempengaruhi dan variabel Y adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel bebas X1 yang dimaksud penelitian adalah media animasi anak dan X2 Powerpoint interaktif sedangkan variabel terikat Y yaitu hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian quasi eksperimen tipe nonequivalent control group design. Desain ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada, kemudian akan diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut desain penelitian yang digunakan peneliti:<sup>60</sup>



**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Keterangan:

- $x$  : Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media animasi anak
- $O_1$  : *pre-test* kelompok eskperimen
- $O_2$  : *post-test* kelompok eksperimen
- $O_1$  : *pre-test* kelompok kontrol
- $O_2$  : *post-test* kelompok kontrol

---

<sup>60</sup>Rina Fitrianingsih dan Musdalifah, *Efektivitas Penggunaan Video Pada Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1Jambu*, (*Fashion and Fashion Education Journa* 4, No. 1(2015), 50.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi dalam penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman yang beralamat di Jalan Poros Palopo Masamba Dr. Ratulangi Kelurahan Balandai Kecamatan Bara Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan.

## **C. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1. Media Animasi

Media animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

### 2. Media *Powerpoint*

Media *Powerpoint* adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Microsoft Powerpoint* ini merupakan pengembangan dari *microsoft* lainnya.

### 3. Hasil Belajar Pembelajaran Akidah Akhlak

Hasil belajar akidah akhlak adalah hasil belajar dari mengajarkan dan mengarahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran akidah akhlak yang diwujudkan dalam bentuk angka dan nilai setelah mengikuti tes atau evaluasi baik dari tulisan maupun praktek dalam jangka waktu tertentu yang dituangkan dalam buku laporan hasil belajar siswa (LHBS).

## **D. Populasi dan Sampel**

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo yang terdiri 27 siswa kelas V.A yang terbagi atas 15 laki-laki dan 12 perempuan dan kelas V.B sebanyak 27 siswa yang terbagi atas 17 laki-laki dan

10 perempuan. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *cluster random sampling*, dengan mengambil satu kelompok yaitu kelas V. A yang terdiri dari 27 orang siswa.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Teknik Observasi

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kelancaran yang dimaksud adalah apakah siswa benar-benar melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran dengan baik atau tidak. Untuk mengetahui kelancaran selama proses pembelajaran, maka digunakan daftar *check list*. Daftar *check list* adalah daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati. Lembar pengamatan ini nantinya akan diisi dengan memberikan tanda centang pada tiap item proses pembelajaran.

### 2. Teknik Tes

Teknik tes ini berupa tes untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa tentang materi akidah akhlak yang telah dipelajari oleh siswa. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, pada tes pertama yaitu dengan memberikan tes tanpa menggunakan media animasi anak *dan Powerpoint (pre-test)* dan pada tes kedua yaitu memberikan tes dengan menggunakan media animasi anak *dan Powerpoint (post-test)*.<sup>61</sup>

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda

---

<sup>61</sup>Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2010), 158.

dan sebagainya.<sup>62</sup> Teknik ini digunakan untuk mencari data mengenai nilai matematika siswa, jumlah siswa dan keadaan siswa di sekolah. Selain itu, teknik ini digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran seperti foto saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada saat penelitian berlangsung.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran akidah akhlak menggunakan media animasi anak dan *Powerpoint* dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar observasi, merupakan alat untuk melakukan pengamatan terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan media animasi anak dan *Powerpoint* interaktif.
2. Lembar tes, merupakan lembar yang berisi beberapa latihan atau pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan, keterampilan, pengetahuan dan pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan. Tes yang dilakukan sebanyak dua kali, pertama *pre-test* sebelum menggunakan media animasi anak dan *Powerpoint* interaktif dan kedua *post-test* menggunakan media animasi anak dan *Powerpoint* interaktif.

#### **G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen**

Instrumen yang tertulis berupa esai yang akan digunakan oleh peneliti terlebih dahulu akan diuji validitas reliabilitasnya. Suatu instrumen akan dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa hendak diukur.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2010), 274.

<sup>63</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung; Alfabeta, 2010), 173.

### 1. Uji Validitas

Validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun jenis validitas isi Aiken's V. Validitas isi artinya kejituan daripada suatu tes ditinjau dari isi tes tersebut.

Rancangan instrumen-instrumen yang telah jadi, kemudian diberikan kepada validator untuk kemudian divalidasi. Validator terdiri dari 2 orang ahli, dalam penelitian ini validator instrumennya adalah satu orang dosen pendidikan agama Islam IAIN Palopo dan satu orang guru akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo. Para validator yang telah dipilih kemudian diberikan lembar validasi dari setiap instrumen. Lembar validasi diisi dengan tanda centang (✓) dan sesuai dengan skala likert 1-4.

**Tabel 3.1**  
**Skala Likert**

Skor	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Setelah lembar validasi diisi, selanjutnya dihitung validitas masing-masing instrumen. Nilai koefisien Aiken's V berkisar antara 0-1 dengan rumus statistik Aiken's V sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

$S$  ;  $r-lo$

$r$  : skor yang diberikan oleh validator

$l_0$  : skor penilaian validitas terendah

$n$  : banyaknya validator

$c$  : skor penilaian tertinggi<sup>24</sup>

Hasil perhitungan isi dibandingkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Interpretasi Validitas Isi**

Interval	Interpretasi
$0,00 < v \leq 0,19$	Sangat tidak Valid
$0,20 < v \leq 0,39$	Tidak Valid
$0,40 < v \leq 0,59$	Kurang Valid
$0,60 < v \leq 0,79$	Valid
$0,80 < v \leq 1,00$	Sangat Valid

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas instrumen untuk uji validitas isi dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(PA) = \frac{\bar{d}(A)}{\bar{d}(A) + \bar{d}(D)} \times 100 \%$$

Keterangan:

$(PA)$  : *Percentage of Agreements*

$\bar{d}(A)$  : 1 (*Agreements*)

$\bar{d}(D)$  : 0 (*Disagreements*).<sup>64</sup>

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen

<sup>64</sup>Septiana Dwi Utami et al., *Validitas Perangkat Pembelajaran Etnoekologi Masyarakat Suku Sasak Kawasan Taman Nasional Gunung Rinjani*, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 5, no.2 (2019): 243, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.291>.

yang diperoleh adalah sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Reliabilitas**

Interval	Kreteria Reabilitas
0,80 < r ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 < r ≤ 0,79	Tinggi
0,40 < r ≤ 0,59	Cukup
0,20 < r ≤ 0,39	Rendah
0,00 < r ≤ 0,19	Sangat Rendah

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu kelompok data sehingga memberikan informasi yang berguna. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin membuat data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi. Yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.

Adapun yang menjadi langkah-langkah penyusunan data hasil pengamatan menggunakan bentuk rata-rata dan standar deviasi yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum K_i}{n} \text{ atau } \bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i f_i}{\sum f_i}$$

Dimana:

$\bar{X}$  : skor rata-rata

- $\sum x_i$  : jumlah skor keseluruhan  
 $\sum f_i$  : jumlah frekuensi  
 $n$  : banyaknya subjek penelitian

Sedangkan untuk menghitung standar deviasi digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n f_i x_i^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n f_i x_i)^2}{n}}{n(n-1)}$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Di mana :

- $S^2$  : varians  
 $S$  : standar deviasi  
 $x_i$  : skor keseluruhan  
 $f_i$  : jumlah frekuensi  
 $\bar{x}$  : skor rata-rata  
 $n$  : banyaknya subjek penelitian<sup>65</sup>

Adapun yang menjadi langkah-langkah penyusunan data hasil pengamatan menggunakan bentuk rata-rata dan standar deviasi yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum K_i}{n} \text{ atau } \bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i f_i}{\sum_{i=1}^n f_i}$$

Dimana:

- $\bar{X}$  : skor rata-rata  
 $\sum x_i$  : jumlah skor keseluruhan  
 $\sum f_i$  : jumlah frekuensi  
 $n$  : banyaknya subjek penelitian

<sup>65</sup>R.-D. Hilgers, N. Heussen, and S. Stanzel, *Statistik, Deskriptive*, 2019, [https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4\\_2900](https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4_2900).

Sedangkan untuk menghitung standar deviasi digunakan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n f_i x_i^2 - \left( \sum_{i=1}^n f_i x_i \right)^2}{n(n-1)}$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Di mana :

$S^2$  : varians

$S$  : standar deviasi

$x_i$  : skor keseluruhan

$f_i$  : jumlah frekuensi

$\bar{x}$  : skor rata-rata

$n$  : banyaknya subjek penelitian<sup>66</sup>

## 2. Analisis inferensial

Analisis inferensial biasa digunakan karena jumlah populasi yang amat besar dan luas serta keterbatasan yang dimiliki seorang peneliti. Namun analisis inferensial mempunyai kegunaan yang lebih luas, dilihat dari hasil analisisnya. Hasil yang diperoleh tidak hanya sekedar menggambarkan keadaan atau fenomena yang dihasilkan objek penelitian, namun dapat digeneralisasikan secara luas kedalam wilayah populasi.<sup>67</sup> Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dari data hasil belajar siswa baik dengan *pre-test* maupun *post-test*.

### a. Uji normalitas

<sup>66</sup>R.-D. Hilgers, N. Heussen, and S. Stanzel, *Statistik, Deskriptive*, 2019, [https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4\\_2900](https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4_2900).

<sup>67</sup>Ali Muhson, *Teknik Analisis Data*, (ABA Journal No.4 (2017), 24–25).

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data uji mempunyai distribusi normal atau tidak. Setelah didapatkan data dari nilai uji *ipre-test*, dan juga sampel diberikan perlakuan berbeda, maka kemudian diberikan uji *post-test* dan selanjutnya data tersebut diuji ke normalitasnya. Untuk pengujian tersebut digunakan uji *Chi-kuadrat*. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dengan :

$k$  : banyaknya kelas interval

$x^2$  : hargachi-kuadrat

$O_i$  : frekuensi hasil observasi

$E_i$  : frekuensi yang diharapkan<sup>30</sup>

Dengan kriteria pengujian yaitu jika  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka data distribusi normal.

#### b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak terhadap dua kelompok yang diteliti. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$f_{hitung} = \frac{v_b}{v_t}$$

Keterangan:

$v_b$  : varians terbesar

$v_t$  : varians terkecil

Adapun kriteria pengujiannya yaitu jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka sampel yang diteliti homogen, pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 derajat kebebasan (dk) = ( $v_b.v_k$ ); di mana  $v_b = n-1$ , dan  $v_k = n-1$ .

c. Uji hipotesis

Setelah menguji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji-t berpasangan (*paired t-test*). Uji-t berpasangan ini merupakan pengujian hipotesis yang di mana data yang digunakan berpasangan (tidak bebas). Objek penelitian biasanya adalah satu individu dengan dikenai 2 perlakuan yang berbeda. Adapun Uji-t berpasangan bisa dihitung dengan rumus :

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

t : Uji t

md : rata-rata selisih nilai *post* dan *pre* (nilai *post*- nilai *pre*)

$d^2$  : selisih skor tes awal dan tes akhir

n : banyaknya sampel pengukuran.

Adapun kriteria pengujiannya yaitu apabila  $t_{hit} > t_{tab}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dan apabila  $t_{hit} < t_{tab}$ .<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup>Amirotun Sholikhah, *Statistik Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif*, (Komunika, Vol. 10, No. 2, Juli-Desember 2016), 345.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh data hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan hasil penelitian.

##### 1. Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen

###### a. Analisis Validasi Instrumen

Sebelum instrumen digunakan maka terlebih dahulu dilakukan uji validasi instrumen oleh beberapa ahli dalam bidang pendidikan Pendidikan Agama Islam. Pada penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu instrumen lembar observasi dan instrumen tes. Selanjutnya peneliti meminta kepada satu dosen ahli dan satu guru mata pelajaran Akidah Akhlak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen.

**Tabel 4.1**  
**Validator Soal *Pre-Test* dan *Post-Test***

No.	Nama	Pekerjaan / Jabatan
1.	Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Dosen dan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
2.	Musjamadi, S.Pd.	Guru Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo

Adapun hasil validasi oleh validator tentang soal *pre-test* dari beberapa aspek yang dinilai, dirangkum sebagai berikut:

**Tabel 4.2.**  
**Hasil Validasi Soal *Pre-Test***

No.	Aspek yang dinilai	Validator		$s_1$	$s_2$	$\sum s$	$n (c-1)$	$v$	Ket
		I	II						
	Materi Soal								
	1. Soal-soal sesuai dengan indikator	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Valid
	2. Batasan pertanyaan dan jawaban	3	3	2	2	4	6	0,67	Sangat Valid
1.	yang diharapkan jelas								
	3. Materi yang ditanyakan	4	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Valid
	sesuai dengan kompetensi								
	4. Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Valid
	Konstruksi								
	1. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Valid
	2. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Valid
2.	3. Ada pedoman penskorannya	4	4	3	3	5	6	1	Sangat Valid
	4. Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca	3	3	2	2	4	6	0,67	Sangat Valid
	5. Butir soal tidak bergantung pada butir soal	3	3	2	2	4	6	0,67	Sangat Valid

	sebelumnya Bahasa								
	1. Rumusan kalimat soal komunikatif	3	3	2	2	4	6	0,67	Sangat Valid
	2. Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Valid
3.	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Valid
	4. Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Valid
	5. Rumusan soal tidak mengandung katakata yang dapat menyinggung perasaan siswa	3	4	3	2	5	6	0,83	Sangat Valid
	Rata-Rata $\nu$							0,81	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi diatas diperoleh nilai rata-rata  $V$  sebesar 0,81 jika dibandingkan dengan menggunakan interpretasi *Aiken's* dari validitas isi instrument *pre-test* dapat dikatakan sangat valid.

Adapun hasil dari kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator yaitu Bapak Hasriadi, S.Pd., M.Pd. tentang lembar observasi pengamatan aktivitas siswa dari beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

**Tabel. 4.3.**  
**Tabel Hasil Validasi Lembar Observasi**  
**Pengamatan Aktivitas Siswa**

No.	Aspek yang dinilai	Validator I	$s_I$	$\sum s$	$n(c-1)$	$\nu$	Ket
-----	--------------------	----------------	-------	----------	----------	-------	-----

Petunjuk							
1.	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	4	3	3	3	1	Sangat Valid
	Cakupan Aktivitas						
	1. Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas	3	2	2	3	0,67	Valid
2.	2. Komponen aktivitas siswa termuat dengan lengkap	3	2	2	3	0,67	Valid
	3. Komponen aktivitas siswa dapat teramati dengan baik	4	3	3	3	1	Sangat Valid
	Bahasa						
	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	2	2	3	0,67	Valid
3.	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	3	3	3	1	Sangat Valid
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	2	2	3	0,67	Valid
	Rata-Rata $v$					0,82	Valid

Berdasarkan hasil validasi diatas diperoleh nilai rata-rata  $V$  sebesar 0,82 jika dibandingkan dengan menggunakan interpretasi *Aiken's* dari validitas isi instrumen lembar observasi pengamatan aktivitas siswa dapat dikatakan sangat valid.

#### b. Analisis Reliabilitas Instrumen

Setelah validasi instrumen, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada

instrumen untuk mengetahui kereliabelnya. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4.**  
**Hasil Reliabilitas Isi Soal *Pret-Test***

No.	Aspek yang dinilai	<u>Skala Penilaian</u>				$d(A)$	$\bar{d}(A)$	Ket
		I	2	3	4			
Materi Soal								
1.	1. Soal-soal sesuai dengan indikator		2			1	-	ST
	2. Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas		2			0,75	-	ST
	3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi		1	1		0,88	-	ST
	4. Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas		1	1		0,88	0,87	ST
Kontruksi								
2.	1. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian		1	1		0,88	-	ST
	2. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal		1	1		0,88	-	ST
	3. Ada pedoman penskorannya			2		1	-	ST
	4. Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca		2			0,75	-	ST
	5. Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya		2			0,75	0,85	ST
Bahasa								
3.	1. Rumusan kalimat soal komunikatif		2			0,75	-	ST

2. Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku	1	1	0,88	-	ST
3. Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	1	1	0,88	-	ST
4. Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)	1	1	0,88	-	ST
5. Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa	1	1	0,88	0,85	ST
Rata-rata $\bar{d}(A)$ )				0,86	ST

Perhitungan reliabilitas:

Derajat *Agreements*  $\bar{d}(A)$  ) = 0,86

Derajat *Disagreements*  $\bar{d}(A)$  ) =  $1 - \bar{d}(A)$  ) =  $1 - 0,86 = 0,14$

**Tabel 4.5.**  
**Hasil Reliabilitas Isi Soal *Pret-Test***

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				$d(A)$	$\bar{d}(A)$	Ket
		I	2	3	4			
Materi Soal								
1.	1. Soal-soal sesuai dengan indikator			2		1	-	ST
	2. Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas		2			0,75	-	ST
	3. Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	1	1			0,88	0,84	ST

	4. Isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	1	1	0,88	-	ST
	Kontruksi					
	1. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban uraian	1	1	0,88	-	ST
	2. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	2	1	0,88	0,90	ST
2.	3. Ada pedoman penskorannya	2	1	1	-	ST
	4. Tabel, gambar, grafik disajikan dengan jelas dan terbaca	2		0,75	-	ST
	5. Butir soal tidak bergantung pada butir soal sebelumnya	1	1	0,88		ST
	Bahasa					
	1. Rumusan kalimat soal komunikatif	2		0,75	-	ST
	2. Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku	1	1	0,88	-	ST
3.	3. Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	1	1	0,88	0,85	ST
	4. Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)	1	1	0,88	-	ST
	5. Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa	1	1	0,88	-	ST
	Rata-rata $\bar{d}(A)$				0,87	ST

Perhitungan reliabilitas:

Derajat *Agreements*  $\bar{d}(A) = 0,87$

Derajat *Disagreements*  $\bar{d}(A) = 1 - \bar{d}(A) = 1 - 0,87 = 0,13$

**Tabel 4.6.**  
**Hasil Reliabilitas Lembar Observasi Pengamatan Aktivitas Siswa**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				$d(A)$	$\bar{d}(A)$	Ket
		I	2	3	4			
1.	Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas		1			1	1	ST
	1. Komponen aktivitas siswa dinyatakan dengan jelas		1			0,75	-	T
2	2. Komponen aktivitas siswa termuat dengan lengkap		1			0,75	0,83	T
	3. Komponen aktivitas siswa dapat teramati dengan baik		1			1	-	ST
3.	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar		1			0,75	-	T
	2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami		1			1	0,88	ST
	3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif		1			0,75	-	T
	Rata-rata $\bar{d}(A)$						0,88	ST

Perhitungan reliabilitas:

Derajat *Agreements*  $\bar{d}(A) = 0,88$

Derajat *Disagreements*  $\bar{d}(A) = 1 - \bar{d}(A) = 1 - 0,88 = 0,12$

Dari beberapa tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat kereliabelan instrumen sangat tinggi dimana pada uji instrumen *pre-test* sebesar 0,86; *post-test* sebesar 0,87; dan uji instrumen lembar observasi pengamatan aktivitas siswasebesar 0,88.

## 2. Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil analisis *pre-test*

Berdasarkan hasil *pre-test* siswa kelas V. A diperoleh rata-rata nilai hasil *pre-test* siswa dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata sebesar 42,9. Untuk memperoleh gambaran karakteristik distribusi skor *pre-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Deskripsi Perolehan Skor *Pre-Test***

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	35
Rata-Rata	42,9
Standar Deviasi	12,69
Varians	160,87
Nilai Terendah	16
Nilai Tertinggi	67

Berdasarkan tabel diatas yang menggambarkan tentang distribusi skor *pre-test* siswa pada kelas sebelum menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* menunjukkan bahwa dari siswa mempunyai nilai rata-rata 42,9; varians sebesar 160,87 dan standar deviasi sebesar 12,69 dari skor ideal 100. Sedangkan skor terendah 16 dan skor tertinggi 67.

Jika skor *pre-test* dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *pre-test* sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Pengkategorian Perolehan *Pre-Test***

No.	Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90 -100	Sangat Baik	0	0%
2	80 - 89	Baik	0	0%
3	70 - 79	Cukup	0	0%
4	60 - 69	Kurang	2	6%
5	Kurang dari 60	Sangat Kurang	33	94%

Jumlah 35 100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa pembelajaran akidah akhlak sebelum menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* skor yang didapatkan siswa tidak masuk ke dalam kategori sangat baik, baik, dan cukup. Kemudian 2 orang masuk ke kategori kurang dengan persentase 6% dan 33 orang termasuk kedalam kategori sangat kurang dengan persentase 94%. Dengan demikian apabila dikaitkan dengannilai rata-rata siswa jelas bahwa ketuntasan nilai siswa sangat kurang.

b. Hasil analisis *post-test*

Berdasarkan hasil *post-test* kelas V. A diperoleh bahwa rata-rata hasil *post-test* siswa setelah menggunakan aplikasi *Powerpoint* dapat dilihat tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Deskripsi Perolehan Skor *Post-Test***

No.	Statistik	Nilai Statistik
1	Ukuran Sampel	35
2	Rata-rata	71,91
3	Standar Deviasi	16,64
4	Varians	276,90
5	Nilai Terendah	30
6	Nilai Tertinggi	92

Berdasarkan tabel diatas menggambarkan tentang distribusi skor *post-test* setelah menggunakan aplikasi animasi anak dan *Powerpoint* dengan nilai rata-rata 71,91; varians sebesar 276,90; standar deviasi sebesar 16,64 dari skor ideal 100. Sedangkan skorterendah 30 dan skor tertinggi 92. Jika skor dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase *post-test* sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Pengkategorian Perolehan *Post-Test***

No.	Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90 -100	Sangat Baik	6	17%
2	80 - 89	Baik	8	23%
3	70 - 79	Cukup	8	23%
4	60 - 69	Kurang	6	17%
5	Kurang dari 60	Sangat Kurang	7	20%
	Jumlah		35	100 %

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* adalah 6 orang siswa mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 8 orang siswa dengan kategori baik, 8 orang siswa dengan kategori cukup, 6 orang siswa dengan kategori kurang dan 7 orang siswa dengan kategori sangat kurang. Dengan demikian apabila dikaitkan dengan nilai rata-rata siswa maka perolehan nilai tersebut berada dikategori cukup.

c. Hasil analisis data observasi pengamatan aktivitas siswa

Peneliti menggunakan lembar observasi pengamatan siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint*. Penilaian aktivitas siswa menggunakan skala likert dengan kategori penilaian aktivitas siswa dinyatakan dalam empat kategori yaitu 4 untuk kategori – sangat baik, 3 untuk kategori –baik, 2 untuk kategori – kurang baik dan 1 = untuk kategori — tidak baik. Kemudian dihitung persentase aktivitas siswaberdasarkan rumus persentase aktivitas. Hasil analisis data lembar observasi pengamatan aktivitas siswa dapat di lihat pada tabel berikut

**Tabel 4.11**  
**Perolehan Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Rata-rata Skor Aktivitas Siswa	Skor Maksimum	Persentase Aktivitas	Kategori
-----------------------------------	------------------	-------------------------	----------

3,8	4	95%	Sangat Baik
-----	---	-----	-------------

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa apresiasi positif siswa dalam pembelajaran akidah akhlak menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* sangat baik.

### 3. Analisis Statistik Inferensial

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan pengujian normalitas sebelum menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* diperoleh nilai rata-rata = 42,9; standar deviasi = 12,69; skor tertinggi = 67 ; skor terendah = 16 ; kemudian diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 3,792099$  dan  $\chi^2_{tabel} = 11,070$  dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dengan demikian diperoleh bahwa  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  ini berarti skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* terdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan pengujian normalitas setelah menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* diperoleh nilai rata-rata 71,91; standar deviasi 16,64 ; skor tertinggi

92 ; skor terendah 30 , kemudian diperoleh nilai  $\chi^2_{hitung} = 10,8229$  dan  $\chi^2_{tabel} = 11,070$  dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% . Dengan demikian diperoleh bahwa  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  ini berarti skor hasil siswa belajar setelah menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti mempunyai varians yang homogen. Untuk menguji kesamaan varians tersebut digunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{v_b}{v_t}$$

Adapun kriteria pengujiannya yaitu :

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka sampel yang diteliti homogen dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 derajat kebebasan (dk) = ( $v_b \cdot v_k$ ); dimana  $v_b = n - 1$ , dan  $v_k = n - 1$ .

**Tabel 4.12**  
**Nilai Varians Besar dan Kecil**

Data yang dibutuhkan	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Sampel	35	35
Rata-rata	42,9	71,91
Standar Deviasi	12,69	16,64
Varians	160,87	276,90

$$v_k = n - 1 = 35 - 1 = 34 \text{ (untuk varians terkecil)}$$

Taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05

Maka didapat  $F_{tabel} = 1,77$

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan, maka diperoleh  $F_{hitung} = 1,72$  dan  $F_{tabel} = 1,77$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa variansi kedua kelompok homogen.

### c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji-t berpasangan (*paired t-test*). Uji-t digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata hasil belajar akidah akhlak siswa sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Hasil Perhitungan Rata-rata Hasil Belajar Siswa**

Sampel	Rata-Rata Hasil Belajar	Standar Deviasi	Uji-T	
			<sup>t</sup> hitung	<sup>t</sup> tabel
<i>Pre-test</i>	42,9	12,69	1,58	1,69092
<i>Post-test</i>	71,91	16,64		

Dari hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung} = 1,58$  dan  $t_{tabel} = 1,69092$ . Di mana  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} = 1,58 < t_{tabel} = 1,69092$  dengan taraf signifikan 5%, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint* dan setelah menggunakan media animasi anak dan media *Powerpoint*. Di mana rata-

rata hasil belajar siswa setelah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* (*post-test*) masuk kategori cukup dari pada sebelum animasi anak dan media *Powerpoint* (*pre-test*) pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo.

Dari hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* diperoleh  $t_{hitung} = 1,58$ . Dari tabel distribusi t, dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n - 1 = 34 - 1 = 35$ . Dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 dan  $t_{tabel} = 1,69092$ . Karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, berarti terdapat perbedaan hasil belajar akidah akhlak siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint*.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one-group pre test-post test design* yaitu melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen pada penelitian ini adalah siswa yang diajar menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* pada materi akidah akhlak selama 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pemberian soal *pre-test*. Selanjutnya pada pertemuan kedua dilakukan pembelajaran menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* dengan materi akidah akhlak, dan pada pertemuan ketiga diberikan soal *post-test*. Pada penelitian ini kelas yang diteliti adalah kelas V.A, dengan jumlah sampel yang diambil adalah sebanyak 35 orang siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* dan hasil belajar setelah

menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* serta melihat keefektifan animasi anak dan media *Powerpoint* pada materi akidah akhlak.

1. *Hasil Belajar Akidah Akhlak sebelum Menggunakan Animasi Anak dan Media Powerpoint*

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* (*pre-test*) yaitu 42,9, dengan nilai terendah 16 dan nilai tertinggi 67. Jika nilai rata-rata tersebut disesuaikan dengan kategori penilaian maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* masuk ke predikat sangat kurang.

2. *Hasil Belajar Akidah Akhlak setelah Menggunakan Animasi Anak dan Media Powerpoint*

Berdasarkan hasil analisis data setelah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata 71,91, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 92. Jika nilai rata-rata tersebut disesuaikan dengan kategori penilaian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* berada dalam kategori cukup.

3. *Efektivitas Pembelajaran Dengan Animasi Anak dan Media Powerpoint*

*Terhadap Hasil Belajar Siswa*

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint*, maka dapat dilihat keefektifan dari hasil belajar siswa dengan membandingkan *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata 71,91 dengan nilaiterendah 30 dan nilai tertinggi 92. Berdasarkan hasil analisis

statistik pada tahap akhir, yaitu Uji-t berpasangan (*paired test*), diperoleh kesimpulan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint*. Jika dilihat dari nilai rata-rata *post-test* setelah menggunakan animasi anak dan media *Powerpoint* maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran animasi anak dan media *Powerpoint* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi Akidah Akhlak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan nimasi anak dan media *Powerpoint (pre-test)* berada pada kategori sangat kurang.
2. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan nimasi anak dan media *Powerpoint (post-test)* berada pada kategori cukup.
3. Dari hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan nimasi anak dan media *Powerpoint*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran nimasi anak dan media *Powerpoint* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi Akidah Akhlak kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Modern Datok Sulaiman.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo dalam penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi para penyelenggara pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam melakukan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan teknik

pengajaran.

2. Bagi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo, agar mampu mempertahankan dan meningkatkan lagi prestasi belajarnya baik itu disekolah maupun diluar sekolah, terkhusus untuk mata pelajaran Akidah Akhlak.
3. Bagi guru-guru, peneliti berharap agar senantiasa memberikan motivasi-motivasi serta dorongan kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga harus dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar siswa tertarik dan senang dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Abdullah Muhammad Ismail bin Ibrahim bin Bardazbah Albukhari Alja'FiKitab; Keutamaan Al-Qur'an, *Shahih Bukhari*,/Juz 6, Penebit Darul Fikri, Bairut-Libanon, 1981 M.
- Abdul Majid dan Dian Audatani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung; Remaja Rosdakarya, 2011.
- Amalia, Jeannet Rizki. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2014 / 2015*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta, 2010.
- Atmawarni. *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah*. Jurnal Pendidikan, Vol. I, 2022.
- Aunurahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. III. Bandung; Alfabeta, 2011.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada 2012.
- Hendra. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi; PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Dimiyati dan Mudijono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta, 2019.
- Farastuti. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta*. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta; 2021.
- Fauziah, F., Setiawan, D., dan Rahadian, D., *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Pada Mata Pelajaran IPS''(Quasi Eksperimen Pokok Bahasan Penyimpangan Sosial Di Kelas VIII SMP Tarbiyatul Aulad Cikajang)*. Jurnal Teknologi Pembelajaran, Vol 1, 2016.
- Hariyanto dan Suyono. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung; Remaja Rosdakarya, 2012.

- Hasriadi. *Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi*. Jurnal Sinetesia, Vol. 12. No. 1, 2022.
- . *Pengaruh E-Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Of Islamic Education, 2020.
- Kamil, Insanul, *Efektivitas Pembelajaran Google Classroom pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas IX SMP Negeri 1 Palopo*, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika, 2022.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan*. Ciputat; Gaung Persada Press, 2019.
- Istiqlal, M. *Mengembangkan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung; Vol. XXV. Remaja Rosda Karya, 2017.
- Jauhari. *Studi terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*, UNY Yogyakarta; 2019.
- Jarot S., Shenita A. dan Sudarman S. *Cara Mudah Menguasai Microsoft Office Powerpoint 2007 dan 2010 dalam Seminggu*. Cianjur; Mediakita, 2011.
- Jumaena, Salmilah, Nilam Permatasari Munir, *Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Refleksi, Vol. XII. No. 4. Februari 2014.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Surabaya; Pustaka Agung, 2011.
- Mansyur, Amril. *Akhlak Tasawuf*, (Program Pascasarjana UIN Suska Riau dan LSFK2P. Pekanbaru, 2007.
- Margono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta; Rineka Cipta, 2010.
- Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Jakarta; Pustaka Pelajar, 2013.
- . *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung; PT. Remaja Rosda Karya, 2012.
- Muhson, Ali. *Teknik Analisis Data*. ABA Journal No. 4. 2017.
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung; Alfabeta, 2012.

- Munir, Nilam Permatasari. *Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo*. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 6, No. 2, 2018.
- Musfirah. *Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Pelajaran PAI*. Sawabiq, Jurnal Keislaman, 2020.
- Nata, Abuddin. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta; Rajawali Press, 2006.
- Nurfahmi, Qodrin. *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2018.
- Parson, Richard D. *et.all. Educational Psychology: A Practitioner Approach*. Singapore; Seng Lee Press, 2011.
- Purnama. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, (Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 4(2), 2021.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta; Pustaka Belajar, 2010.
- Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta; Dian Rakyat, 2019.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Cet. II. CV. Wacana Prima, 2012.
- Rosdiana, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa pada Sekolah Menengah di Kota Palopo (Studi Kasus di 5 Sekolah Menengah di Kota Palopo)*. Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam 4, No. 1, 2016.
- R.-D. Hilgers, N. Heussen, and S. Stanzel, *Statistik, Deskriptive*, 2019, [https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4\\_2900](https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4_2900)
- Safitri, Ega. *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon*. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2019.
- Saleh, Abdul Rahman. *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2010.

- Salmilah, *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko*. Refleksi, Vol. XII. No. 4. Februari 2014.
- Sanusi, Syamsu. *Strategi Pembelajaran Upaya Mengefektifkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Polopo: STAIN Palopo, 2011).
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta; Kaukaba, 2011.
- Sa'ud, Udin Saefudin. *Inovasi Pendidikan*. Cet. I. Bandung; AlfaBeta, 2008.
- Sianipar, Pandapotan *Menggunakan Microsoft Office Power Point 2013*. Jakarta; Elex Media Komputindo, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta, 2010.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung; Remaja Rosdakarya, 2012.
- . *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sukardi. *Metologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta; Bumi Aksara, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung; Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sultan. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang; UM Press, 2013.
- Susilo dan Widiya, *Video Animasi sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau*. Jurnal Eduscience, 2021.
- Sutiah. *Pengembangan Model Pembelajaran PAI*. Sidoarjo; Nizamia Learning Center, 2018.
- Sutopo dan Ariesto Hadi, *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*. Jakarta; Selemba Infote, 2018.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta; Rineka Cipta 2013.
- Sholikhah Amiroton, *Statistik Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif*. Komunika, Vol.X, No. 2, Juli-Desember 2016.

- Tim Penyusun Kamus Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Tohirin. *Psikologoi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta; Raja Grafindo, 2016.
- Uhbiyati, Nur. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung; Pustaka Setia, 2011.
- Utami, Septiana Dwietal., *Validitas Perangkat Pembelajaran Etnoekologi Masyarakat Suku Sasak Kawasan Taman Nasional Gunung Rinjani*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA 5 , no.2 (2019): 243, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.291>.
- Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2010.
- Winastiti, *Peningkatan Motivasi Belajar Fisika melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi yang diproduksi Pustekkom pada Siswa Kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*. Radiasi Jurnal Berkala Pendidikan Fisika, 1(1), 2012.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Rawamangu; Prenadamedia Group, 2018.
- Yunita, Liza. *Pegaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*. Aceh; 2017.