EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATERI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS IV SD NEGERI BULUENG KECAMATAN TOMPOBULU KABUPATEN GOWA

[1]Muktiali Jarbi, [2]Muh Jufri
[1]muktialijarbi01@gmail.com, [2]muhammadjufri538@gmail.com
Universitas Indonesia Timur, Universitas Indonesia Timur

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Bulueng masih banyak menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Hal ini membuat siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.
Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (a) Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SD Negeri Bulueng? (b)Faktor Apakah Yang Mempengaruhi Keberhasilan Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SD Negeri Bulueng?.
Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 16 siswa Kelas IV yang dibagi ke dalam kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) dan kelompok eksperimen (media animasi). Data dikumpulkan melalui observasi, tes pre-test dan post-test, serta wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif dan reflektif.
Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri Bulueng terbukti nyata. Hal ini terlihat dari nilai hasil post-test pada kelas eksperimen menunjukkan. Secara umum, ketiga materi tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang merata dengan sebagian besar peserta didik telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu tampilan visual, penyajian materi dan peran aktif guru.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Animasi, Pemahaman Siswa

ABSTRACT

Islamic Religious Education (PAI) learning at SD Negeri Bulueng is still largely conducted using conventional lecture-based methods. This condition makes students less active, easily bored, and experience difficulties in understanding abstract material.

The research problems in this study are: (a) How effective is the use of animation media in improving students' understanding of Islamic Religious Education material in Grade IV at SD Negeri Bulueng? (b) What factors influence the success of using animation media in Islamic Religious Education learning in Grade IV at SD Negeri Bulueng?

The research method used is Classroom Action Research (CAR) with a descriptive quantitative approach. The research subjects consisted of 16 fourth-grade students who were divided into a control group (conventional learning) and an experimental group (animation media). Data were collected through observation, pre-test and post-test, and interviews, then analyzed descriptively and reflectively.

The results of the study indicate that the effectiveness of using animation media in Islamic Religious Education learning in Grade IV at SD Negeri Bulueng is evident. This is shown by the post-test scores in the experimental group, which demonstrate a significant improvement in learning outcomes across the three materials.

Overall, these three materials show a consistent improvement in learning outcomes, with most students exceeding the Minimum Mastery Criteria (KKM) that has been set. The factors influencing this success include visual appearance, material presentation, and the active role of the teacher.

Keywords: Effectiveness, Animation Media, Student Understanding

PENDAHULUAN

Islam menempatkan pendidikan sebagai sarana penting untuk mengoptimalkan potensi berpikir yang dianugerahkan oleh Allah SWT. Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu membentuk peserta didik yang beradab, sehingga dapat mewujudkan kehidupan sosial yang berlandaskan akhlak mulia. Dalam prosesnya, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencari ilmu atau sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam pengembangan potensi individu serta pembentukan karakter, moral, dan akhlak. Namun demikian, meskipun lembaga-lembaga pendidikan saat ini telah dilengkapi dengan fasilitas dan kualitas yang memadai, masih terdapat kekurangan dalam menghasilkan peserta didik yang memiliki karakter adab yang kuat. Sebaliknya, fokus pendidikan sering kali lebih diarahkan pada pencapaian keunggulan di bidang pengetahuan dan keterampilan teknis[1].[1] Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan yang menekankan pembelajaran sekaligus pemahaman terhadap nilai-nilai moral dan prinsip etika yang bersumber dari ajaran Islam. Tujuan utamanya adalah membentuk peserta didik agar mampu bersikap bertanggung jawab, menjunjung tinggi etika, serta memiliki integritas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk ketika menghadapi tantangan perkembangan di era digital[2].[2]

Dalam menghadapi tantangan ini, pendidikan agama Islam perlu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi secara bijak untuk menyampaikan nilai-nilai keagamaan. Penggunaan media digital sebagai sarana pendidikan dapat menjadi peluang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap ajaran Islam. Selain itu, integrasi pendidikan agama dengan literasi digital menjadi langkah penting untuk membekali siswa dengan kemampuan menyaring informasi dan menjaga etika dalam

[1] Zulkifli & Hasniwati. (2020). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan Hulu. Al-Aulia: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(2), h. 102-113

[2] Saheed, A.. (2020). *Islamic Education in the Era of Digitalization: Challenges and Opportunities. Islam and Civilisational Renewal*, 11(1), h. 39-55

dunia maya.

LANDASAN TEORI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas berasal dari kata "efektif," yang diartikan sebagai sesuatu yang memiliki efek, dampak, pengaruh, atau kesan, serta mampu memberikan hasil yang bermanfaat dalam pelaksanaan suatu usaha atau tindakan. Menurut Stoner, sebagaimana dikutip oleh Habibullah, efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai tujuan dengan baik, yaitu dengan fokus pada pencapaian hasil yang benar (tujuan) daripada sekadar menjalankan cara yang benar (proses).[3]

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar yang memberikan manfaat dan berorientasi pada pencapaian tujuan peserta didik dengan menerapkan prosedur yang tepat. Model pembelajaran semacam ini memungkinkan siswa untuk menguasai keterampilan khusus, memperdalam pengetahuan, serta membentuk sikap positif, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran efektif dapat diartikan sebagai penyelenggaraan kegiatan yang memudahkan dan memotivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan.

Association (NEA), media dipahami sebagai bentuk komunikasi yang dapat berupa cetakan maupun audiovisual beserta perangkat pendukungnya.[4] Dengan demikian, tersedia beragam pilihan media yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi belajar, baik berupa media audio, visual, maupun audiovisual.

Media audio merupakan sarana penyampaian materi melalui rekaman suara yang berperan merangsang indra pendengaran. Di sisi lain, media visual berfungsi menyajikan informasi hanya dengan melibatkan indra penglihatan. Dari kedua definisi

[3] Ahmad, H. *Efektifitas Pokjawas Dan Kinerja Pengawas Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Pena Citasatria, cet. 1, 2008), h. 112

[4] Abdul, M. H. *et al*., *Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Tersedia: https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ. [Akses: 28 April 2025]

tersebut, media audiovisual dapat dipandang lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, sebab mampu menghadirkan materi pembelajaran yang diterima secara bersamaan oleh pendengaran dan penglihatan. Salah satu bentuk media yang menonjol dalam kedua aspek tersebut ialah video pembelajaran, khususnya video animasi, karena mampu menyajikan isi pelajaran secara utuh, menarik, serta mudah dipahami.[5]

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses di mana pendidik bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam pengalaman belajar. Proses ini dirancang untuk menciptakan perubahan perilaku yang diharapkan, dengan mempertimbangkan beberapa elemen penting pembelajaran, yaitu: aspek fisik, aspek sosial, cara penyampaian materi oleh pendidik, isi atau materi yang dipelajari, proses pelaksanaan kegiatan belajar itu sendiri dan capaian atau produk yang dihasilkan dari pembelajaran.[6]

Media pembelajaran merupakan berbagai bentuk sarana komunikasi yang memanfaatkan beragam saluran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Peran utamanya ialah menstimulasi pikiran, perasaan, serta motivasi belajar, sehingga mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif, memperkaya wawasan melalui pengetahuan baru, dan membantu mewujudkan tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam kaitan ini, terdapat ayat Al-Qur'an yang selaras dengan prinsip penggunaan media maupun teknologi dalam kegiatan pembelajaran. bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sudah ada sejak masa Nabi Muhammad SAW. Hal ini tampak pada kata "*Bilqalam*" dalam ayat ke-4, yang menegaskan perintah Allah SWT kepada Nabi untuk menurunkan ilmu melalui tulisan sebuah media pembelajaran dasar berupa baca dan tulis.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan formatnya menjadi empat kategori utama [7] : media visual, seperti gambar, diagram, grafik, foto dan

[5]Nicka, A. dan Risna, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Sparkol Videoscribe Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD," *Journal of Basic Education Studies*, vol. 4, no. 1, 2021

[6] Haizatul, F. & Rahmat, K. "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, h. 466-476, 202

[7] Sūrat Al-Baqarah, 2:151, terjemahan oleh Kementerian Agama RI, https://quran.nu.or.id/al-baqarah/151. Akses [27 April 2025].

infografis, media audio, mencakup rekaman suara, musik, podcast, maupun audiobook, media audiovisual, misalnya video, film, dan presentasi multimedia., multimedia, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, game edukasi, simulasi virtual dan *website* pembelajaran interaktif. media pembelajaran: *tilawah* (pembacaan ayat), *kitâb* (tulisan/kitab), dan *ḥikmah* (kearifan) sebagai sarana penyampaian ilmu. Ayat di atas juga menekankan pentingnya berbagai unsur dalam pembelajaran, termasuk lingkungan fisik, sosial, dan penyajian materi, yang semuanya dapat didukung oleh media pembelajaran. Sebagai ilustrasi, penerapan media animasi berbasis audiovisual mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik serta interaktif, sekaligus memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi secara lebih jelas.

Animasi adalah salah satu bentuk grafis komputer yang mampu menghadirkan tampilan menarik melalui rangkaian gambar berurutan sehingga tercipta stimulasi gerakan yang jelas. Teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai simulasi, misalnya memperlihatkan cara kerja suatu alat atau menampilkan hasil program dengan kualitas visual yang lebih menarik. Proses animasi berlangsung melalui susunan frame yang disajikan secara berkesinambungan, sehingga menghasilkan ilusi gerakan pada setiap gambar.[8]

Berdasarkan teori sebelumnya tentang karakteristik animasi, yang mampu menstimulasi proses belajar melalui gerakan, warna, dan cerita, dapat menyimpulkan bahwa animasi merupakan bentuk media yang sangat relevan dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Khusus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, animasi tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk membangun pemahaman siswa mengenai nilai moral dan spiritual dengan cara yang lebih menyenangkan serta mudah diterima.

Video animasi dipilih karena menghadirkan latar, karakter, dan alur cerita

[8] Restu, I. M. A. J., Mahendra, I. G. D., Made, W., Antara, K. "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 9, no. 3, 2020.

yang menarik serta relevan dengan konteks peristiwa yang ditampilkan. Elemen gambar yang terdapat dalam video animasi juga memperkaya alur cerita yang dialami oleh karakter di dalamnya, menjadikannya lebih dinamis dan menarik.

Selain itu, media animasi memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya adalah penggunaannya sebagai alat untuk meningkatkan berbagai keterampilan. Video animasi merupakan jenis video yang mengintegrasikan elemen gambar dan teks. Kombinasi antara komponen audio dan visual dalam video animasi memiliki daya tarik yang tinggi, memungkinkan penyajian objek secara detail untuk membantu peserta didik memahami materi yang bersifat kompleks. Pemanfaatannya memberikan pengaruh positif yang besar dalam kegiatan belajar. Media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa, memperkuat daya ingat, sekaligus memvisualisasikan konsep, objek, maupun hubungan yang abstrak sehingga terlihat lebih jelas dan mudah dipahami [18].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk memperoleh data berupa angka yang kemudian Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Bulueng. Adapun sampel penelitian berjumlah 16 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes (*pre-test* dan *post-test*), serta wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media animasi dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Efektivitas Pengunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SD Negeri Bulueng

1) Deskripsi Data Awal (Observasi)

Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal Aktivitas Guru dan Siswa di Kelas IV

Aspek yang Diamati	Indikator	Skor (1-4)	Keterangan
Aktivitas Guru	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	Baik
	Memberikan penjelasan materi dengan jelas	3	Baik
	Menggunakan media pembelajaran	2	Cukup
	Memberikan kesempatan siswa bertanya	2	Cukup
	Memberikan umpan balik	2	Cukup
Aktivitas Siswa	Memperhatikan penjelasan guru	3	Baik
	Mengajukan pertanyaan	1	Kurang
	Menjawab pertanyaan	2	Cukup
	Berdiskusi dengan teman	2	Cukup
	Menggunakan media pembelajaran	1	Kurang

*Skor diisi langsung oleh peneliti berdasarkan pengamatan di kelas.

Keterangan skor:

1 = Kurang*
2 = Cukup*
3 = Baik*
4 = Sangat Baik*

2) Perencanaan Siklus I

Perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP untuk dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, pembelajaran dirancang menggunakan metode konvensional berupa penjelasan lisan yang disampaikan peneliti, diikuti pemberian latihan soal. Sementara itu, pada kelompok eksperimen, pembelajaran dirancang dengan memanfaatkan media video animasi sebagai sarana utama penyampaian materi. Peneliti tidak memberikan penjelasan lisan secara menyeluruh, melainkan hanya menegaskan inti materi setelah animasi ditayangkan, kemudian memfasilitasi diskusi dan latihan soal.

Selain RPP, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa soal Pre-test dan post-test yang diberikan kepada kedua kelompok. Dimana pre-test dilakukan sebelum siswa mendapatkan perlakuan dan post-test dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Materi yang dipelajari pada siklus I meliputi Rukun Iman dan Asmaul Husna.

3) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional sebagaimana biasanya, sedangkan kelas eksperimen menerapkan pembelajaran berbantuan media animasi sesuai RPP yang telah disusun.

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, kedua kedua kelas terlebih dahul diberikan pre-test guna mengukur kemampuan awal peserta didik terhadap materi. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perlakuan masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, siswa memperoleh pembelajaran melalui pemutaran media animasi yang disertai dengan penjelasan guru, diskusi, dan tanya jawab. Sementara itu, di kelas kontrol, pembelajaran berlangsung dengan penjelasan langsung dari guru tanpa bantuan media animasi.

Setelah pembelajaran berakhir, kedua kelas diberikan post-test sebagai bentuk evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik. Hasil dari pre-test dan post-test kemudian dianalisis untuk melihat perbandingan tingkat hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2) Observasi Siklus I

Pada kelompok kontrol, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan lisan. Siswa cenderung pasif, dengan aktivitas bertanya dan menjawab yang terbatas, serta minim interaksi antarsiswa. Pada kelompok eksperimen, penggunaan media animasi berhasil menarik perhatian siswa. Sebagian siswa mulai aktif merespons pertanyaan dan terlibat dalam diskusi singkat, meskipun masih terdapat siswa yang pasif serta kendala dalam pengelolaan waktu diskusi.

3) Deskripsi Data Siklus I

a. Data Awal (Pre-test) Materi I: Rukun Iman

Tabel 4.2 Nilai Pre-Test Materi I

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai Pre-test Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Pre-test Kelas Eksperimen
1	Nur Fadila	60	Nur Zachira	20
2	Nur Azisah	20	Husna Asifah	20
3	Nur Akila	0	Nurpita Anatasya	20
4	Muh. Fahri	30	Maryam Zakila	40
5	Muh. Fadlan	20	Miftahul Jannah	40
6	Nur Hafizah	40	Ahza Dzakwan	40
7	Muh. Afrizal	60	Muh. Rahmat	20
8	Muh. Asril	20	Khairunnisa Salsabila	40
Rata-Rata		**31**	**Rata-rata**	**30**

Materi II: Asmaul Husna

Tabel 4.3 Nilai Pre-Test Materi II

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai Pre-test Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Pre-test Kelas Eksperimen
1	Nur Fadila	20	Nur Zachira	20
2	Nur Azisah	20	Husna Asifah	20
3	Nur Akila	40	Nurpita Anatasya	20
4	Muh. Fahri	10	Maryam Zakila	40
5	Muh. Fadlan	20	Miftahul Jannah	20
6	Nur Hafizah	20	Ahza Dzakwan	40
7	Muh. Afrizal	0	Muh. Rahmat	80
8	Muh. Asril	0	Khairunnisa Salsabila	20
Rata-rata		**16**	**Rata-rata**	**33**

Berdasarkan Tabel 4.5 dan Grafik 4.2, pada materi Asmaul Husna diperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 16 untuk kelas kontrol dan 33 untuk kelas eksperimen. Nilai rata-rata kelas eksperimen memang lebih tinggi, namun keduanya masih jauh di bawah KKM. Hasil tersebut memperlihatkan bahwasanya sebagian besar peserta didik

a. Data Akhir
(Post-test)
Materi I:
Rukun Iman

Tabel 4. 4 Nilai Post-Test Materi I

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai Post-test Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Post-test Kelas Eksperimen
1	Nur Fadila	63	Nur Zachira	50
2	Nur Azisah	38	Husna Asifah	38
3	Nur Akila	13	Nurpita Anatasya	38
4	Muh. Fahri	63	Maryam Zakila	75
5	Muh. Fadlan	13	Miftahul Jannah	63
6	Nur Hafizah	38	Ahza Dzakwan	88
7	Muh. Afrizal	63	Muh. Rahmat	63
8	Muh. Asril	38	Khairunnisa Salsabila	88
Rata-rata		**41**	**Rata-rata**	**63**

Berdasarkan Tabel 4.6 dan Grafik 4.3, hasil post-test pada materi Rukun Iman menunjukkan rata-rata nilai 41 untuk kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 63. Perbedaan capaian ini memperlihatkan bahwa siswa di kelas eksperimen mampu memahami materi lebih baik setelah pembelajaran berlangsung. Selain itu, peningkatan nilai di kelas eksperimen terlihat lebih merata, dengan beberapa siswa sudah mencapai nilai yang cukup tinggi dibandingkan saat pre-test. Hal ini mengindikasikan adanya perkembangan yang nyata dalam penguasaan materi Rukun Iman.

Materi II: Asmaul Husna

Tabel 4.5 Nilai Post-test Materi II

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai Post-test Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Post-test Kelas Eksperimen
1	Nur Fadila	0	Nur Zachira	40
2	Nur Azisah	40	Husna Asifah	40
3	Nur Akila	20	Nurpita Anatasya	40
4	Muh. Fahri	20	Maryam Zakila	80
5	Muh. Fadlan	40	Miftahul Jannah	80
6	Nur Hafizah	20	Ahza Dzakwan	60
7	Muh. Afrizal	0	Muh. Rahmat	80
8	Muh. Asril	40	Khairunnisa Salsabila	60
Rata-rata		23		60

Berdasarkan Tabel 4.7 dan Grafik 4.4, hasil post-test pada materi Asmaul Husna menunjukkan rata-rata nilai 23 untuk kelas kontrol dan 60 untuk kelas eksperimen. Nilai di kelas eksperimen meningkat cukup signifikan dibandingkan hasil pre-test, sementara kelas kontrol masih berada pada kategori rendah. Sebagian besar siswa di kelas eksperimen mampu memperoleh nilai di atas rata-rata, meskipun masih ada yang belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada kelas eksperimen lebih berkembang, sedangkan kelas kontrol belum menunjukkan perubahan yang berarti.

1.) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih menonjol dibandingkan kelas kontrol. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan media animasi mulai memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik.
Meskipun terdapat peningkatan, hasil post-test siklus I, masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa kendala yang teridentifikasi antara lain kurangnya fokus siswa pada saat

pembelajaran, terbatasnya waktu untuk diskusi, serta belum optimalnya penekanan guru terhadap poin-poin penting dalam materi yang ditampilkan melalui animasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, mengatur waktu diskusi secara lebih efektif, dan menekankan kembali inti materi pada saat penayangan animasi. Dengan perbaikan inilah diharapkan siswa bisa lebih termotivasi, aktif dalam pembelajaran, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik pada siklus berikutnya.

2). Perencanaan Siklus II

Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I, yang menunjukkan masih adanya kendala pada pengelolaan waktu, keterlibatan siswa yang belum merata, serta perlunya penekanan kembali pada inti materi. Oleh karena itu, perbaikan perencanaan dilakukan dengan lebih menekankan kejelasan instruksi sebelum, pengaturan waktu diskusi agar lebih efektif, serta pemberian penegasan materi inti.

RPP untuk kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional (ceramah lisan dan latihan soal), sedangkan kelompok eksperimen tetap menggunakan media video animasi sebagai sarana utama penyampaian materi, dengan penjelasan lisan terbatas. Instrumen penelitian yang digunakan tetap sama yaitu pre-test sebelum adanya perlakuan dan post-test setelah perlakuan. Materi pada siklus II adalah Kisah Nabi Adam as.

3). Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Perbedaan pada siklus II terletak pada adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan tersebut meliputi pemberian instruksi yang lebih jelas dan terarah kepada siswa, pengaturan waktu diskusi agar lebih efektif, serta penekanan pada inti materi ketika media animasi diputar. Perbaikan ini dimaksudkan untuk mengatasi kendala yang muncul pada siklus I, seperti kurangnya fokus siswa, keterbatasan waktu, dan belum optimalnya penekanan guru pada poin penting pembelajaran.

Sama seperti pada siklus I, sebelum pembelajaran dimulai, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perlakuan masing-masing kelas, dan di akhir pertemuan siswa diberikan post-test sebagai evaluasi hasil belajar setelah tindakan pada siklus II.

1) Observasi Siklus II

Pada kelompok kontrol, observasi menunjukkan adanya sedikit peningkatan dibandingkan siklus I. Jika sebelumnya siswa hampir sepenuhnya pasif, pada siklus ini sebagian mulai berani menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi, meskipun intensitasnya masih rendah.

Pada kelompok eksperimen, peningkatan aktivitas lebih menonjol dibandingkan siklus I. Hampir seluruh siswa memperhatikan animasi secara serius, berani menjawab pertanyaan, dan terlibat aktif dalam diskusi kelas. Hal ini sesuai dengan perencanaan yang didasarkan pada refleksi siklus I, yaitu memperjelas instruksi, mengatur waktu diskusi, dan menegaskan inti materi. Perbaikan tersebut terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih merata.

Deskripsi Data Siklus II

i. Data Awal (Pre-test)

Materi III: Kisah Nabi Adam as

Tabel 4.6 Nilai Pre-test Materi III

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai Pre-test Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Pre-test Kelas Eksperimen
1	Nur Fadila	50	Nur Zachira	30
2	Nur Azisah	40	Husna Asifah	60
3	Nur Akila	40	Nurpita Anatasya	40
4	Muh. Fahri	60	Maryam Zakila	60
5	Muh. Fadlan	40	Miftahul Jannah	60
6	Nur Hafizah	70	Ahza Dzakwan	40
7	Muh. Afrizal	40	Muh. Rahmat	40

8	Muh. Asril	50	Khairunnisa Salsabila	80
Rata-rata		**49**	**Rata-rata**	**51**

Pre-test pada siklus II dilaksanakan sebelum pembelajaran materi Kisah Nabi Adam AS sama seperti siklus I. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 49, sedangkan kelas eksperimen sebesar 51. Kedua nilai ini berada di bawah KKM dan hanya berbeda tipis, sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi awal peserta didik pada kedua kelas relatif setara.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Kisah Nabi Adam AS masih rendah pada kedua kelas. Data pre-test memperkuat hasil siklus I bahwa perbedaan hasil belajar pada tahap post-test disebabkan oleh perlakuan pembelajaran, terutama penggunaan multimedia interaktif, bukan perbedaan kemampuan awal siswa.

i. Data Akhir (Post-test) Materi III: Kisah Nabi Adam

Tabel 4.7 Nilai Post-test Materi III

No.	Nama Siswa Kelas Kontrol	Nilai Post-test Kelas Kontrol	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Nilai Post-test Kelas Eksperimen
1	Nur Fadila	75	Nur Zachira	63
2	Nur Azisah	88	Husna Asifah	100
3	Nur Akila	100	Nurpita Anatasya	88
4	Muh. Fahri	88	Maryam Zakila	100
5	Muh. Fadlan	63	Miftahul Jannah	88
6	Nur Hafizah	13	Ahza Dzakwan	88
7	Muh. Afrizal	100	Muh. Rahmat	88
8	Muh. Asril	88	Khairunnisa Salsabila	88
Rata-rata		**77**	**Rata-rata**	**88**

Post-test pada siklus II diberikan setelah pembelajaran materi Kisah Nabi Adam AS.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada kelas kontrol mencapai 77, sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 88. Perbedaan ini menunjukkan terdapat peningkatan capaian yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Jika diperhatikan, nilai rata-rata kelas eksperimen telah melampaui KKM, bahkan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Sebaliknya, meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari pre-test, capaian rata-rata mereka masih berada di bawah kelas eksperimen.

Hasil pada siklus II ini memberikan bukti tambahan bahwa penggunaan multimedia interaktif tidak hanya mampu memperbaiki capaian akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak dijadikan alternatif untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep pada pembelajaran PAI di sekolah dasar.

b. Refleksi Siklus II

Hasil pre-test dan post-test pada siklus II, terlihat adanya kemajuan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan siklus I. Rata-rata nilai peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan sebagian besar sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fakta tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, pengaturan waktu diskusi secara lebih efektif, serta penekanan pada poin-poin penting materi, terbukti mampu mengatasi kelemahan yang muncul pada siklus I. Peserta didik menjadi lebih fokus, aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta menunjukkan motivasi yang lebih tinggi ketika media animasi digunakan.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan dalam penelitian ini. Pemanfaatan media animasi dinilai efektif dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik, sehingga proses penelitian dihentikan sampai tahap siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai sepenuhnya.

c.Analisis Data Siklus I dan Siklus II

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$X_{(\text{rata-rata})} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

$X_{(\text{rata-rata})}$ = nilai rata-rata
$\sum x$ = jumlah seluruh nilai siswa
N = jumlah siswa

i. Rata-rata Nilai Pre-test per Materi

Tabel 4.8 Rata-rata Nilai Pre-test per Materi

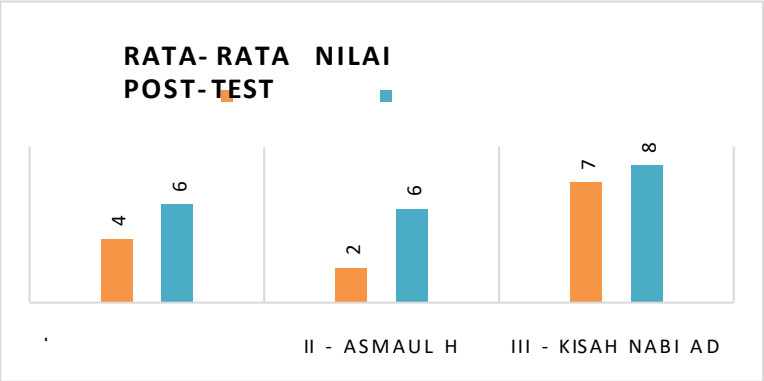
Materi	Kontrol (X)	Eksperimen (X)
I - Rukun Iman	31	30
II - Asmaul Husna	16	33
III - Kisah Nabi Adam as	49	51

ii. Rata-rata Nilai Post-test per Materi

Tabel 4.9 Rata-rata Post-test per Materi

Materi	Kontrol (X)	Eksperimen (X)
I - Rukun Iman	41	63
II - Asmaul Husna	23	60
III - Kisah Nabi Adam as	77	88

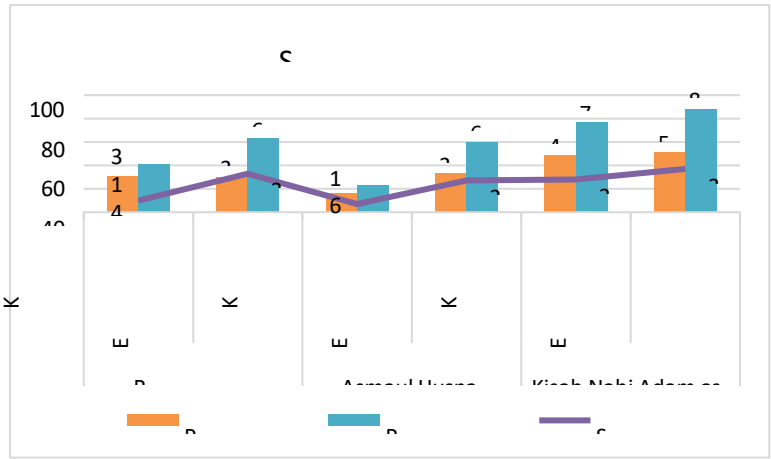
Grafik 4.1 Rata-rata Post-test per Materi



Tabel 4.10 Rata-rata Pre-test dan Post-test

Materi	Kelas	Pre-test (X)	Post-test (X)	Selisih
Rukun Iman	Kontrol	31	41	10
	Eksperimen	30	63	33
Asmaul Husna	Kontrol	16	23	7
	Eksperimen	33	60	27
Kisah Nabi Adam as	Kontrol	49	77	28
	Eksperimen	51	88	37

Grafik 4.2 Rata-rata Pre-test dan Post-test



Berdasarkan Tabel 4.12 dan Grafik 4.9, terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan,

hasil post-test menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Pada materi Rukun Iman, rata-rata nilai kelas kontrol naik menjadi 41, sedangkan kelas eksperimen mencapai 63. Pada materi Asmaul Husna, kelas kontrol hanya meningkat menjadi 23, sementara kelas eksperimen memperoleh rata-rata 60. Adapun pada materi Kisah Nabi Adam AS, nilai rata-rata kelas kontrol mencapai 77, sedangkan kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 88. Secara keseluruhan, perbandingan ini memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar lebih konsisten dan menonjol terjadi pada kelas eksperimen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SD Negeri Bulueng terbukti nyata. Hal ini terlihat dari nilai hasil post-test pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai belajar yang signifikan pada ketiga materi. Pada materi I, diperoleh nilai 50, 38, 38, 75, 63, 88, 63 dan 88 dengan rata-rata 63. Pada materi II, nilai yang dicapai yaitu 40, 40, 40, 80, 80, 60, 80, dan 60 dengan rata-rata 60, sedangkan pada materi III, nilai yang diperoleh adalah 63, 100, 88, 100, 88, 88, 88, dan 88 dengan rata-rata 88. Secara umum, ketiga materi tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang merata dengan sebagian memperlihatkan efektivitas media animasi sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, H. *Efektifitas Pokjawas Dan Kinerja Pengawas Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Pena Citasatria, cet. 1, 2008),

Abdul, M. H. *et al*., *Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Tersedia: https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ. [Akses: 28 April 2025]

Haizatul, F. & Rahmat, K. "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, h. 466-476, 202

Nicka, A. dan Risna, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Sparkol Videoscribe Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III

SD," *Journal of Basic Education Studies*, vol. 4, no. 1, 2021

Restu, I. M. A. J., Mahendra, I. G. D., Made, W., Antara, K. "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 9, no. 3, 2020.

Saheed, A.. (2020). *Islamic Education in the Era of Digitalization: Challenges and Opportunities. Islam and Civilisational Renewal*, 11(1), h. 39-55

Sūrat Al-Baqarah, 2:151, terjemahan oleh Kementerian Agama RI, https://quran.nu.or.id/al-baqarah/151. Akses [27 April 2025].

Zulkifli & Hasniwati. (2020). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan Hulu. Al-Aulia: *Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(2), h. 102-113