

**EFEKTIVITAS PENGGUNANAN MEDIA AUDIO VISUAL
FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN
MINAT BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
SISWA KELAS VII DI MTS MA'ARIF KLEGO
PONOROGO TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

SKRIPSI



Oleh :

ANIFATUL FUADIAH

NIM:201200236

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Fuadiyah, Anifatul. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo.*
Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing, Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena banyak guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, menjadi kurangnya minat belajar pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran media audio visual film animasi, untuk mengetahui minat belajar siswa sejarah kebudayaan islam menggunakan media film animasi, dan mengetahui seberapa efektif model pembelajaran media audio visual film animasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan tes. Sampel penelitian terdiri dari kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Data penelitian diolah dan dilakukan uji hipotesis berupa uji *Independent t Test*, *Uji Reabilitas*, dan *Uji N-Gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil dari penerapan model pembelajaran media audio visual film animasi hasil belajar menggunakan *uji reabilitas* kelas eksperimen nilai *pretest* 70 *posttes* 94 hasil belajar kelas kontrol *pretest* 67 *posttes* 92 jadi hasil nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol sehingga hasil belajar menggunakan audio visual meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Terjadi peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran SKI hal ini terlihat pada kelas eksperimen sebelum menggunakan rata-rata minat belajar berdasarkan uji *n-gain* sebesar 8% kelas kontrol, sedangkan sudah menggunakan audio visual rata-rata minat belajar siswa menjadi sebesar 57%. (3) Keefektifan media film animasi terlihat pada *independent t tes* menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa. Kemudian pada uji *n-gain* untuk kelas eksperimen yang menggunakan media animasi kelas efektifitas sebesar 70% sedangkan kontrol 32%.



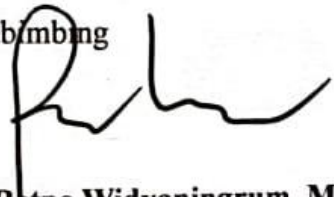
LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Anifatul Fuadiyah
NIM : 201200236
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi
Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Sejarah
Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di Mts Ma'arif Klego
Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing


Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.

NIP. 19010122000032001

Ponorogo, 14 Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M. Pd.I.

NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :
Nama : Anifatul Fuadiyah
NIM : 201200236
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi
untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Sejarah
Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTs Ma'arif Klego
Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan, pada :

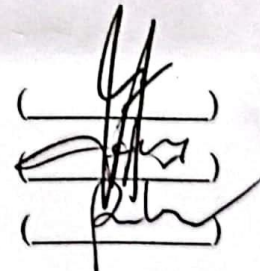
Hari : Rabu
Tanggal : 12 Juni 2024

Ponorogo, 12 Juni 2024
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dra. Aries Fitriani, M.Pd.
Penguji I : Dr. Muhammad Ali, M.Pd.
Penguji II : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anifatul Fuadiyah
NIM : 201200236
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di Kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya siap menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaanya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dignakan semestinya.

Ponorogo, 16 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan



Anifatul Fuadiyah

NIM. 201200236

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anifatul Fuadiyah
NIM : 201200236
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII Mts Ma'arif Klego Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 21 Mei 2024
Penulis



Anifatul Fuadiyah
NIM. 201200236

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Hasil belajar hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan yang efektif dan keterampilan yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa. Manusia diciptakan oleh Allah SWT memiliki potensi pengetahuan, Islam mengajarkan bahwa belajar merupakan suatu keharusan dan kewajiban bagi umat Nya, dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum, sehingga kaum itu merubah nasibnya sendiri sebagaimana yang terkandung dalam Q.S Al-Anfal ayat 53.

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Artinya: “siksaan yang demikian itu adalah karena sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubahan sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apaapa yang ada pada diri mereka sendiri, dan sesungguhnya Allah maha mendengar lagi maha mengetahui.”¹

Dari ayat tersebut telah dijelaskan bahwasannya anjuran untuk manusia dalam menuntut ilmu atau belajar, karena belajar menyebabkan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Dan Allah menekankan bahwa Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum, kecuali kaum itu sendiri

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, (2014) Al-Qur'an dan Terjemahnya, Bandung: JABAL, hal.184.

yang merubahnya. Hal tersebut mengarah kepada perubahan nasib suatu kaum yaitu dengan cara belajar. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang penting, artinya berhasil tidaknya dari tujuan pembelajaran tersebut banyak bergantung pada proses belajar yang ditandai dengan hasil belajar yang optimal.

Susanto Ahmad menyatakan bahwa hasil belajar yaitu semua yang bersangkutan dengan pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap siswa yang berubah. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari suatu tindak lanjut belajar dan mengajar.²

Untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diinginkan, guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan maupun memilih sebuah metode, model, maupun media dalam pembelajaran supaya siswa dalam belajar tidak cepat merasa bosan dan tetap semangat. Media pembelajaran di Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu guru memfasilitasi proses belajar siswa, mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi guru dengan siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikan materi yang sedang diajarkan.

Menurut muhibbin syah, mengemukakan minat belajar adalah kecenderungan hati yang benar dari seorang siswa terhadap proses pembelajaran suatu mata pelajaran yang dilaksanakan oleh seseorang guru sehingga karenanya ia dapat mencapai prestasi pada mata pelajaran yang

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

diajarkan oleh guru tersebut.³ Minat belajar merujuk pada kecenderungan individu untuk merasa tertarik, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini juga melibatkan kesenangan, keinginan, atau ketertarikan yang mendalam terhadap suatu subjek atau topik pembelajaran. Minat yang dimiliki anak akan menunjang kemampuannya untuk mendapatkan keinginannya pada suatu hal. Minat memberikan dampak yang besar terhadap proses belajar.⁴ Dimana siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar, memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, mengeksplorasi, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka, sehingga mereka cenderung memiliki minat yang lebih tinggi.

Mengatakan bahwa segala sesuatu yang dipakai sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik disebut dengan media pembelajaran. Menurut Nurita, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar mengajar dan dapat mempermudah penyampaian materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.⁵ Selain itu, Jennah berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa supaya tercapainya sebuah tujuan yang diinginkan.

³ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Cet.V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persabda, 2006), h.151.

⁴ Rahmawati Febriyah Puji Indah, dkk. 2021. Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya di Era Pandemi Covid-19. Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains. Vol.6 (1). Hal.3

⁵ Teni Nurita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.

Seperti yang diungkapkan Dedi Setyawan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dianggap tidak menarik dan membosankan, dan akhirnya dianggap tidak penting oleh peserta didik.⁶ Hal tersebut juga diungkapkan oleh Dini Fitria dan Johan Andriesgo menyatakan bahwa, pelajaran SKI merupakan bidang studi yang materinya berisikan peristiwa sejarah masa lalu sehingga di sekolah peserta didik sering terjebak menggunakan metode pengajaran yang lebih mengarah kepada metode ceramah atau bercerita saja. Padahal kedua metode tersebut dapat mendatangkan kebosanan selain itu metode tersebut kurang kreatif dalam menggunakan semua aspek kecerdasannya.⁷ agar meningkatkan hasil dan minat siswa.

Menggunakan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu menurut Dedi Setyawan penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar dapat meningkatkan minat dan hasil siswa, menambah semangat belajar siswa, dan siswa akan termotivasi dalam belajar.⁸ Sedangkan menurut Iwan Falahudin dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mencapai sebuah tujuan dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik sehingga siswa dapat termotifasi dalam belajar dan dapat berfikir dan menganalisis pelajaran yang diberikan yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

⁶ Dedi Setyawan, Aandini Dwi Arumsari, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), *Jurnal Educultural*, Vol. 1, No. 2 (2019) hlm. 2

⁷ Dini Fitria, Johan Andriesgo, "Penerapan Model Pembelajaran Scamble Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 2(2019), hlm. 88

⁸ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widya* 1, no. 4 (2014): 104–77.

Dari semua faktor yang ada, media pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkait dengan faktor yang lain. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada minat belajar dan disiplin yang meningkat. Minat belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik⁹

Fakta di lapangan masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif saja.¹⁰ Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Ma'arif Klego Ponorogo, hal ini pun juga termasuk dalam salah satu faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media

⁹ Maisaroh Rostrieningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 2, 2010.

¹⁰ Firosalia Kristin, "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa 2* (2016): 90–91.

pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang.

Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas.

Namun dalam praktiknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Ada beberapa alasan, mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran. Alasan pertama adalah 1. Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan, 2. Media itu barang canggih dan mahal, 3. Tidak bisa menggunakan media, 4. Media itu hanya untuk bahan hiburan sedangkan belajar itu serius.¹¹ Di sekolah belum tersedia media tersebut, 6. Guru tidak memahami arti penting dari penggunaan media, 7. Guru tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai cara membuat media sendiri. 8. Guru tidak memiliki ketrampilan penggunaan

¹¹ M Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsangan*, 2013, 1. 92

media, 9. Guru tidak memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran, 10. Guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah.¹²

Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya yaitu memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi. Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.¹³ Media animasi yang dirangkai dari potongan gambar yang terlihat hidup ini, jika dipakai dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik perhatian peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik. Selain itu, penerapan media animasi dalam pembelajaran mendapat hubungan dan pengaruh yang mendalam kepada peserta didik baik dalam hal perhatian, ketertarikan, motivasi, dan lain sebagainya¹⁴ Kemudian dengan minat belajar yang tinggi dapat mengakibatkan hasil belajar yang baik, yakni dengan adanya dorongan motivasi dalam diri peserta didik sendiri.

¹² Talizaro Tafanao, "Peranan Media Dalam Pembelajaran Dalam Meningkatkan mata Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan* no 2 (2018): 103.

¹³ Adhinda Miftania, "Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul 'The Postman Story'" (Skripsi, Surabaya, STIKOM, 2011).

¹⁴ W. S. Anwar, W. Liliawati, and J. A. Utama, "Penerapan Pembelajaran Konseptual Interaktif Dengan Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Ipba Dan Mengetahui Profil Aktivitas Siswa SMP," *WAPFI* 1, no. 1 (2013): 37–47.

Melihat dari permasalahan yang muncul di atas, peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian mengenai seberapa besar pengaruh dari media pembelajaran audio visual film animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa, yang nantinya diharapkan guru bisa mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran masing-masing siswa, sehingga para guru dapat menerapkan media yang tepat untuk melakukan pendekatan pembelajaran sesuai dengan perbedaan yang ada, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII MTs Ma'arif Klego.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar guru di MTs Ma'arif Klego Sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif.
2. Siswa di MTs Ma'arif Klego menunjukkan tingkat minat masih kurang optimal, karena siswa selalu ramai dan asik bermain dengan teman sebangkunya selama proses pembelajaran.

3. Hasil belajar siswa kelas VII dalam mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam masih kurangnya kemauan dan minat siswa.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan banyaknya permasalahan yang telah di sebutkan dalam latar belakang masalah di atas, ada banyak variabel yang dapat anyak dijadikan penelitianini. Namun, banyak cangkupan yang luas serta untuk menghindari dari kebingungan dari penelitian serta mempertimbangkan berbagai keterbatasan dari peneliti sepwrti waktu, biaya, dan tenaga, maka peneliti hanya membatasi untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran media audio visual film, hasil belajar, dan minat belajar pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti menunjukkan beberpa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pembelajaran pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media *Audio Visual Film Animasi* siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego ?
2. Bagaimana minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan media *Audio Visual Film Animasi* siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego ?
3. Bagaimana penggunaan media *Audio Visual Film Animasi* apakah efektif dalam berpengaruh pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego?

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media *Audio Visual* Film Animasi siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.
2. Untuk mengetahui minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan media *Audio Visual* Film Animasi siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.
3. Untuk mengetahui penggunaan media *Audio Visual* Film Animasi apakah efektif dalam berpengaruh pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.

F. MANFAAT PENELITIAN

a. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat dalam mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan tentang pengaruh antara media pembelajaran audio visual dan hasil belajar siswa. Terhadap motivasi dapat mengembangkan kemampuan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran di MTs Ma'arif Klego Ponorogo, dapat juga digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian yang akan datang guna mengetahui pentingnya dari analisis hasil belajar siswa.

b. Secara praktis

1) Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti dan melatih diri peneliti untuk mengembangkan pemahaman kemampuan berfikir melalui penulisan

karya ilmiah tentang “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Ma’arif Klego Ponorogo”.

2) Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dimiliki guru dalam melaksanakan pembelajaran.

3) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan motivasi bagi guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, agar para guru dapat lebih berkreasi dan berinovasi dalam penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung, serta diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar dapat menemukan dan menerapkan metode yang tepat untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perbedaan hasil belajar yang dimiliki para siswa, sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan.

4) Bagi siswa

Diharapkan dapat membantu siswa untuk mengenali media dan dapat memotivasi peserta agar terus semangat belajar serta meningkatkan minat belajar serta didik.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Tujuan sistematika pembahasan adalah untuk pembaca dalam memahami isi laporan penelitian. Penelitian ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu sebagai berikut :

Bab pertama, merupakan gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi keseluruhan laporan penelitian yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, jadwal penelitian.

Bab kedua, berisi tentang telaah hasil, landasan teori tentang media kajian teori audio visual film animasi, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa serta, telaah penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis penelitian. Bab ini dimaksudkan sebagai kerangka acuan teori yang dipergunakan untuk melakukan penelitian.

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu dan penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, Teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan realibilitas, teknis analisis data.

Bab keempat, gambaran umum, lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis atau jadwal pertanyaan, pembahasan.

Bab kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut A.J. Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).

Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.²

¹ Asep Jihad and Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008). 14

² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001). 55

Di bawah ini dikemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:³

1) Faktor internal

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Karena itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental, agar selalu bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

b) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki inteligensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung , lambat berpikir sehingga prestasi belajarnya pun rendah. Bakat, juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar.

c) Minat

Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan. Sedangkan belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian dan ilmu. Jadi pengertian minat belajar adalah keinginan hati yang tinggi untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

d) Cara belajar

³ M. Dalyono..55-60

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2) Faktor eksternal

a) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Di samping itu, faktor keadaan rumah juga turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/ perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak

bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar kurang.

d) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya itu sangat mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

e) Media

Gerlach Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siapapun memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi yang dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pembelajaran.⁴

Pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat

⁴ Gerlach Ely, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005).

umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Keefektifan (effectiveness)
2. Efisiensi (efficiency)
3. Daya Tarik (appeal)⁵

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.⁶

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education

⁵ Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. 9

⁶ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010), 42

objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik⁷

Hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini peneliti akan mengukur hasil belajar pada ketiga ranah ranah tersebut yang diambil dari dokumentasi guru. Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut di rumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan.⁸

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator sebagai suatu alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diharuskan adanya indicator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Adapun indikator hasil belajar Menurut Gagne adalah sebagai beriku.⁹

Keterampilan intelektual Merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat

⁷ Burhan Nurgianto, Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah, (Yogyakarta: BPF, Tahun 1988), 41

⁸Muhibin Syah, "Psikologi Belajar", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), Tahun 2011, 39-40

⁹ Gagne, Robert M., The Conditions of Learning, New York: Holt, Rinehart and Winston, 2011, 118

dilakukannya, Strategi kognitif Siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya, Sikap Perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatankegiatan sains, Informasi verbal Pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi Keterampilan motorik Tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Berdasarkan penjelasan tentang indikator di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif nya saja, melainkan bersifat kompleks dan menyeluruh. Oleh karena itu perlu adanya penyelesaian secara menyeluruh dari beberapa ranah yang lain guna meningkatkan hasil belajar lain seperti sikap, keterampilan motorik dan lain sebagainya.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat belajar secara bahasa terdiri dari dua kata, yaitu minat dan belajar. Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan. Sedangkan belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian dan ilmu.¹⁰ Jadi pengertian minat belajar adalah keinginan hati yang tinggi untuk berusaha memperoleh

¹⁰ Departemen P Dan K, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet.IX:Jakarta:Balai PUSTAKA,1997), hal 657 dan 15.

kepandaian atau ilmu. Adapun pengertian minat belajar menurut para ahli, dapat dijelaskan sebagai berikut.

Menurut muhibbin syah, mengemukakan minat belajar adalah kecenderungan hati yang benar dari seorang siswa terhadap proses pembelajaran suatu mata pelajaran yang dilaksanakan oleh seseorang guru sehingga karenanya ia dapat mencapai prestasi pada mata pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut.¹¹ Sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik, minat belajar adalah keinginan hati dari siswa pada suatu mata pelajaran sehingga membuat dirinya rajin mengikuti proses pembelajaran dan belajar pada mata pelajaran tersebut yang pada akhirnya membuat dapat berprestasi pada mata pelajaran tersebut.¹² Dan menurut H.Suprijanto, minat belajar adalah keinginan hati nurani seorang pelajar untuk mengikuti proses belajar yang dilakukan oleh guru dengan adanya minat tersebut mampu membuahkan hasil belajar dimana makin besar keinginan hati siswa maka makin besar pula hasil belajar yang diraih oleh siswa tersebut.¹³

Minat belajar mencakup rasa ingin tahu yang kuat terhadap suatu objek tertentu. Orang yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung mencari informasi tambahan atau mendalaminya dengan lebih aktif dengan bersedia untuk menghabiskan waktu dan usahanya. Minat belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga terlibat secara emosional. Seseorang dapat merasakan antusiasme, kepuasan, atau rasa

¹¹ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Cet.V;Jakarta:PT Raja Grafindo Persabda,2006)

¹² Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar (Jakarta:Bumi Aksara,2004).

¹³ H Suprijanto, Pendidikan Orang Dewasa Dari Teori Hingga Aplikasi (Cet.1;Jakarta:Bumi Aksara, 2007).

gembira ketika terlibat dalam proses pembelajaran. Minat belajar dapat menjadi faktor penting dalam mempertahankan motivasi dan konsistensi dalam menghadapi tantangan atau kesulitan dalam proses pembelajaran. Dengan minat belajar yang tinggi sering kali berdampak positif pada pencapaian akademik dan cenderung lebih mampu mengorganisir serta memotivasi diri sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah keinginan hati yang tinggi dari siswa untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu yang dilakukan oleh guru melalui lewat proses pembelajaran saat mengajar di sekolah terhadap materi-materi pelajaran yang telah diberikan dengan cara menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti gairah, keinginan, dan perasaan suka. Minat belajar menjadi faktor penting dalam memotivasi diri siswa dalam pembelajaran tertentu.¹⁴

Setiap individu siswa memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, minat belajar siswa menjadi tiga dimensi¹⁵, yaitu:

- 1) Minat personal

Minat personal adalah ketertarikan individu terhadap suatu topik atau subjek tertentu. Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Minat personal bisa berkembang dan berubah seiring dengan pengalaman hidup,

¹⁴Erlando Doni Sirait, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika, (Jurnal Formatif 6(1): 35-43, 2016 ISSN: 2088-351X), h. 38.

¹⁵ Euis Karwati dan Donni juni Priansa, Manajemen Kelas, (Bandung: Alfabeta ,2014), hal. 149-150

eksplorasi, dan penemuan baru. Hal ini dapat dipengaruhi oleh perkembangan dan perubahan individu sepanjang hidup siswa.

2) Minat situasional

Minat situasional berkaitan dengan minat seseorang terhadap suatu topik dalam konteks tertentu. Minat situasional cenderung bersifat lebih sementara dan mungkin berkembang atau menurun tergantung pada situasi yang dihadapi. Minat situasional dapat dipicu oleh faktor-faktor seperti tugas tertentu, pengalaman baru, dan lingkungan belajar yang spesifik.

3) Minat psikologikal

Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktifitas yang terstruktur, serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.

Menurut Ahmad Susanto, macam-macam minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
- 2) Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat istiadat.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa minat siswa harus ditumbuhkan dengan sendiri masing-masing siswa. Pihak lainnya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki siswa.

b. Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang menimbulkan minat siswa terhadap beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh para guru bidang studi.

Faktor-faktor tersebut antara lain:

1) Minat

Minat dapat timbul dari situasi belajar. Minat akan timbul dari suatu yang telah diketahui, dan kita bisa mengetahui sesuatu itu melalui belajar. Karena itu, semakin banyak belajar, semakin luas pula bidang minatnya.¹⁶ Situasi belajar dan pengajaran yang menarik harus memperhatikan dan mempertimbangkan minat pribadi siswa. Mereka diberi kesempatan untuk dapat giat sendiri, dan bebas berpartisipasi secara aktif selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mereka diberi kebebasan untuk mencari sendiri, berargumen, dan mencoba untuk memecahkan masalah sendiri, dan guru berperan sebagai pembimbing.

2) Minat dapat juga dipupuk melalui belajar.

Dengan bertambahnya pengetahuan, minat akan timbul dan bahkan menggiatkan untuk mengenali dan mempelajarinya. Minat juga erat hubungannya dengan dorongan, motif dan respon emosional.

3) Pengalaman

¹⁶ Singgih D. Gunarsa, Ny. Y. Singgih Gunarsa, *Psikologi Perawatan*, (Jakarta: PT BPK. Gunung Mulia, 2003), Cet 4, h. 6-8.

Pengalaman juga merupakan faktor penting dalam pembentukan minat. Karena dari pengalaman, dapat diketahui bahwa setiap pekerjaan memerlukan usaha untuk menyelesaikannya. Minat yang timbul berlandaskan kesanggupan dalam bidang tertentu akan mendorong ke usaha yang lebih produktif. Ditambah dengan pengalaman dan pengetahuan, akan mencapai sukses dalam batas-batas kemampuan yang dimiliki. Minat siswa akan bertambah jika ia dapat melihat dan mengalami bahwa dengan bantuan yang dipelajari itu ia akan mencapai tujuan tertentu

4) Bahan pelajaran.

Bahan pelajaran dapat mempengaruhi minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya apabila dari bahan pelajaran tersebut tidak ada daya tarik baginya, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Pelajaran yang menarik siswa, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan olehnya.¹⁷

5) Pelajaran dan sikap guru.

Pelajaran akan menjadi menarik bagi siswa, jika mereka dapat melihat dan mengetahui adanya hubungan antarpelajaran dengan kehidupan yang nyata yang ada di sekitarnya. Sikap guru yang diperlihatkan kepada siswa ketika mengajar memegang peranan penting dalam membangkitkan minat dan perhatian siswa.

¹⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) Cet 4, h. 57.

Guru yang tidak disukai murid akan sukar merangsang timbulnya minat dan perhatian siswa.¹⁸

6) Cita-cita,

Cita-cita merupakan suatu dorongan yang besar pengaruhnya dalam belajar. Cita-cita merupakan pusat dari bermacam-macam kebutuhan, yang biasanya kebutuhan-kebutuhan itu disentralisasikan pada cita-cita itu, sehingga dorongan tersebut mampu memobilisasikan energi psikis untuk belajar.¹⁹ Yang kemudian akan menimbulkan minat belajar yang tinggi. Bagi siswa yang memiliki cita-cita, maka minat belajarnya akan lebih daripada minat siswa yang lain yang tidak mempunyai cita-cita. Ia akan terdorong terus untuk belajar guna mencapai cita-citanya tersebut.

7) Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut D.P. Tampubolon yang mengatakan minat merupakan perpaduan antara keinginan yang dapat berkembang jika ada motivasi.²⁰ Seorang siswa akan memperdalam ilmu pengetahuan tentang bahasa Indonesia, tentu akan terarah minatnya untuk membaca buku-buku tentang bahasa Indonesia, mendiskusikannya, dan sebagainya.

¹⁸ Kurt Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, Terjemah: Bergman Sitorus, (Bandung: CV Remadja Karya, 1987), h. 78.

¹⁹ Sumardi Suryakarta, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), Cet 7, h. 254.

²⁰ D.P. Tampubolon, *Mengembangkan Minat Membaca pada Anak* (Bandung: Angkasa, 1993), Cet 11, h. 41.

8) Keluarga

Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga. Oleh karena itu, keluarga sangat besar pengaruhnya dalam menentukan minat seorang siswa terhadap pelajaran. Sebagaimana yang disinyalir, Abdul Rachman Abror bahwa “Tidak semua siswa memulai studi baru karena faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut, karena pengaruh dari gurunya, teman sekitar dan orang tuanya”.

Namun, secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang bersumber dari dalam eksternal). Faktor internal meliputi niat, rajin, motivasi, dan perhatian. Faktor eksternal meliputi keluarga, guru dan fasilitas sekolah, teman sepergaulan, media massa. Penjelasan secara rinci sebagai berikut:

a) Faktor Internal

- 1) Niat, niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.
- 2) Rajin dan kesungguhan dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri orang tersebut.
- 3) Motivasi, motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang

timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.

- 4) Perhatian, minat timbul bila ada perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab akibat dari perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarahan tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu obyek yang akan menimbulkan perasaan suka.
- 5) Sikap terhadap guru dan pelajaran, sikap positif dan perasaan senang terhadap guru dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar siswa.²¹

b) Faktor Eksternal

- 1) Keluarga, adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minat anak.
- 2) Guru dan fasilitas sekolah, faktor guru merupakan faktor yang penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran di kelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat belajar siswa. Demikian pula sarana dan fasilitas yang kurang mendukung seperti buku pelajaran, ruang kelas, laboratorium yang tidak lengkap dapat mempengaruhi minat siswa begitu juga sebaliknya.

²¹ Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam, (Jakarta: Kencana, 2003), h. 265—268.

- 3) Teman sepeergaulan, sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada di sekelilingnya berpengaruh terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila teman bergaulnya tidak ada yang bersekolah atau malas sekolah maka minat belajar anak akan berkurang atau malas. Media massa, kemajuan teknologi seperti, VCD, Telepon, HP, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah, dan surat kabar, semuanya itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa menggunakan media tersebut untuk membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi bila waktu belajarnya dipakai untuk menonton TV atau digunakan untuk yang lain yang tidak semestinya tentunya akan berdampak negatif.

c. Fungsi Minat Belajar

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sardiman yang menyatakan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:²²

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan. Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah:
3. Minat melahirkan perhatian yang setia merta
4. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
5. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar
6. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
7. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri
8. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

Dengan adanya minat proses belajar mengajar akan berjalan lancar dan tujuan pendidikan akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Karena minat sangat penting peranannya dalam pendidikan, maka yang harus mempunyai minat bukan hanya siswa, melainkan guru yang harus mempunyai minat untuk mengajar.

²² Sardiman Arifa, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: CV. Rajawali, 2015), 84.

Karena, kesiapan keduanya merupakan penunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar

d. Pengukuran Minat

Ada beberapa alasan bagi seorang guru perlu mengadakan pengukuran terhadap minat anak-anak. Antara lain adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat anak-anak. Setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat anak-anak. Minat merupakan komponen yang penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan dan dalam pengajaran khususnya. Guru yang mengabaikan hal ini tidak akan berhasil di dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Memelihara minat yang baru timbul, apabila anak-anak menunjukkan minat yang kecil, maka merupakan tugas bagi guru untuk memelihara minat tersebut. Anak yang baru masuk ke suatu sekolah mungkin belum begitu banyak menaruh minat terhadap aktivitas-aktivitas tertentu. Dalam hal ini, guru wajib memperkenalkan kepada anak-anak aktivitas tersebut.
3. Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik. Oleh karena itu, sekolah adalah suatu lembaga yang menyiapkan anak-anak untuk hidup di dalam masyarakat. Maka, sekolah harus mengembangkan aspek- aspek ideal agar anak-anak menjadi anggota masyarakat yang baik. Dalam keadaan tertentu anak-anak sering menaruh minat terhadap hal-hal yang tidak baik yang

terdapat di luar sekolah di dalam masyarakat yang jauh dari ideal. Dalam keadaan demikian sekolah melalui guru-guru hendaknya memberantas minat anak-anak yang tertuju kepada hak-hal yang tidak baik, dengan adanya metode positif yang mengalihkan minat tersebut ke dalam hal-hal yang baik.

4. Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang cocok baginya. Walaupun minat bukan merupakan indikasi yang pasti, tentang sukses tidaknya anak dalam pendidikan yang akan datang atau dalam jabatan²³

e. Metode Pengukuran Minat

Ada beberapa metode yang dapat dipergunakan untuk mengadakan pengukuran minat. Di bawah ini akan diuraikan metode-metode pengukuran tersebut.

1. Observasi

Pengukuran minat dengan metode observasi mempunyai keuntungan karena dapat mengamati minat anak-anak dalam kondisi yang wajar dan tidak dibuat-buat. Observasi dapat dilakukan dalam setiap situasi, baik dalam kelas maupun di luar kelas. Pencatatan hasil-hasil observasi dapat dilakukan selama observasi berlangsung.

2. Interview

Interview baik dipergunakan untuk mengukur minat

²³ Wayan Nurkarcana, Sumartaman, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), Cet 4, h. 225-229.

anak-anak, sebab biasanya anak-anak gemar memperbincangkan hobinya dan aktivitas lain yang menarik hatinya. Pelaksanaan *interview* ini biasanya lebih baik dilakukan dalam situasi yang baik tidak formal (*informal approach*), sehingga percakapan akan dapat berlangsung lebih baik. Misalnya dalam percakapan sehari-hari di luar jam pelajaran, dengan mengadakan kunjungan rumah dan sebagainya. Guru dapat memperoleh informasi tentang minat anak-anak dengan menanyakan kegiatan-kegiatan apa yang dilakukan oleh anak setelah pulang sekolah. Kuesioner Dengan mempergunakan kuesioner guru dapat melakukan pengukuran terhadap sejumlah anak sekaligus. Dengan demikian, apabila dibandingkan dengan *interview* dan observasi, kuesioner ini jauh lebih efisien dalam penggunaan waktu. Isi pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner pada prinsipnya tidak berbeda dengan isi pertanyaan dengan *interview*. Jadi, dalam kuesioner guru dapat menanyakan tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak di luar sekolah.

3. Inventori

Inventori adalah suatu metode untuk mengadakan pengukuran atau penilaian yang sejenis dengan kuesioner, yaitu sama-sama merupakan daftar pertanyaan secara tertulis. Perbedaannya ialah dalam kuesioner responden menulis jawaban-jawaban yang relatif panjang terhadap sejumlah

pertanyaan, sedangkan pada inventori responden memberi jawaban dengan memberi lingkaran, tanda cek (√), mengisi nomor atau tanda-tanda lain yang berupa jawaban-jawaban yang singkat terhadap sejumlah pertanyaan yang lengkap.²⁴

f. Indikator Minat Belajar

Terdapat beberapa indikator siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi, hal ini dapat diketahui melalui proses pembelajaran di kelas maupun di rumah. Djamarah mengungkapkan bahwa indikator minat belajar adalah rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatiannya.²⁵

Siti Aminatun mengambil kesimpulan bahwa indikator belajar siswa meliputi kegembiraan dalam belajar, minat dalam melakukan aktivitas belajar, perhatian yang penuh terhadap pembelajaran, berpartisipasi dalam pembelajaran, dan keinginan untuk belajar tanpa ada paksaan.

Sedangkan Slameto mengkategorikan minat belajar menjadi empat, antara lain sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Rasa senang yang ada dalam diri siswa akan membuat mereka mau belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik,

²⁴ Wayan Nurkarcana, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), 225–27.

²⁵ Achmad Mahatir, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SD Anak Bangsa Kota Makasar* (Makasar: Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2021), 18.

tidak merasa bosan, dan senantiasa hadir dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

2) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang kepada objek tertentu akan menjadikannya melakukan aktivitas yang ada hubungannya dengan objek tersebut. Contohnya, siswa aktif berdiskusi, siswa aktif bertanya, dan siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan siswa

Ketertarikan terhadap suatu objek dipengaruhi oleh motivasi siswa. Contohnya adalah rasa antusiasme untuk mengikuti pembelajaran dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru.

4) Perhatian siswa

Ketika siswa tertarik pada suatu objek, maka siswa tersebut akan memperhatikan dengan sepenuh hati akan objek itu. Contohnya, siswa akan mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi yang sudah dijelaskan dan tidak mengerjakan tugas mata pelajaran lain pada saat pembelajaran SKI berlangsung.²⁶

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, mengenai indikator minat belajar, dapat disimpulkan bahwa, apabila siswa tertarik untuk belajar, dengan begitu siswa akan merasa senang, lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru

²⁶ Syaiful Bahri Damarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), 123.

dengan baik, ketertarikan yang tinggi serta ikut terlibat untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian media audio visual

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Dari definisi media pembelajaran di atas, maka media pembelajaran sebenarnya melingkupi tiga jenis, yaitu (1) alat bantu mengajar, (2) alat peraga dalam mengajar, dan (3) sumber belajar. Di sisi lain media juga ada yang wujudnya konkret seperti kebendaan (papan tulis, buku, dan lain-lain) dan bersifat abstrak, seperti suara guru, muatan isi, dan lain-lain.²⁷

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik

²⁷ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarsmasin: IAIN Antasari Press, 2012). 1-2

yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.²⁸

Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual, adalah : televisi, video-VCD, sound slide, dan film.²⁹

Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.³⁰ Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.³¹

Dengan menggunakan media, guru tidak perlu berperan sebagai penyaji materi, karena penyajian biasa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar memberi kemudahan kepada siswa belajar.³²

²⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015). 3-4

²⁹ Hujair AH Sanaky.199

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. 4

³¹ Azhar Arsyad..8

³² Heri Gunawan, *kulikulum dan pembelajran pendidikan agama islam*. 188

Media pembelajaran menurut karakteristik pembangkit rangsangan indera dapat berbentuk audio (suara), visual (gambar), maupun audio visual. Menurut Rudi Bertz, sebagaimana dikutip oleh Asnawir dan M. Basyirudin Usman, mengklarifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri diibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (linier graphic) dan symbol.

Seperti umumnya media sejenis media audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, televisi, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.³³

Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua : 1) audio visual diam : yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara. 2) audio visual gerak : yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

b. Kelebihan audio visual :

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.30

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 2) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.³⁴

c. Kelemahan audio visual :

- 1) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 2) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.³⁵

d. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual

- 1) Kualitas dari penggunaan media pembelajaran audio visual
Seorang guru harus mempertimbangkan kualitas dari media yang

³⁴ Harjanto, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000).243-244

³⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2008).217

akan digunakan dalam mengajar, tidak hanya sekedar dapat dipakai: Media audio visual yaitu:³⁶

a) Kualitas warna dan gambar

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran* indikator media pembelajaran salah satunya yaitu:³⁷ Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu.³⁸ Penggunaan media pembelajaran audio visual harus mempertimbangkan warna, ketika warna dalam video atau film bagus maka siswa akan merasa senang untuk melihatnya. Gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.³⁹ Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.⁴⁰ Penggunaan media audio visual harus memiliki gambar yang jelas, dengan gambar yang jelas dan baik maka siswa akan merasa termotivasi untuk belajar.

³⁶ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009), 29.

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 108.

³⁸ Azhar Arsyad, 109.

³⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993), 29.

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 109.

b) Kualitas suara

Suara adalah bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan, bunyi bahasa, sesuatu yang dianggap sebagaiperkataan, pendapat, pernyataan, dukungan.⁴¹ Kualitas suara dalam menggunakan media audio visual, suara harus dipertimbangkan karena jelas atau tidaknya suara video tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam belajar.

c) Kualitas bahan ajar atau materi

Bahan ajar adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Guru yang mengajar pasti memiliki dan menguasai bahan pembelajaran. Penggunaan bahan pelajaran pokok adalah bahan pelajaran yang sesuai bidang studi, sedangkan bahan pembelajaran pelengkap adalah bahan untuk membuka wawasan atau penunjang bahan pembelajaran pokok. Bahan yang disebut sebagai sumber belajar adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pengajaran.⁴² Dengan mempertimbangkan isi bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.⁴³ Penggunaan media pembelajaran audio visual harus memperhatikan isi dari video atau film yang

⁴¹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 1094.

⁴² Syaimul Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 50.

⁴³ Diamarah, *Psikologi Belajar*, 150.

sedang diputar. Isi dari media tersebut harus berkesinambungan dengan materi dan tujuan pembelajaran tersebut.

d) Frekuensi penggunaan media audio visual

Frekuensi merupakan kekerapan, jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman, jumlah getaran gelombang suara per detik, jumlah getaran gelombang elektrik per detik pada gelombang elektromagnetik.⁴⁴ Penggunaan media pembelajaran audio visual harus mempertimbangkan frekuensi penggunaan media tersebut. penggunaan media audio visual tanpa adanya frekuensi yang tepat maka akan mempengaruhi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

e) Durasi penggunaan media audio visual

Durasi merupakan lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu, lamanya suatu bunyi diartikulasikan.⁴⁵ Durasi adalah rentang waktu atau lamanya suatu hal atau sebuah peristiwa berlangsung, dimana hal itu biasanya dikaitkan dengan gelaran sebuah acara. Durasi merupakan sebuah kata yang biasanya identik dengan masalah waktu dalam sebuah film atau video yang sedang diputar. Durasi berkaitan dengan waktu, yakni jumlah menit dalam setiap penayangan suatu

⁴⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 322.

⁴⁵ *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, 280.

acara.⁴⁶ Durasi sering kali dipakai untuk menggambarkan kurun waktu dalam penggunaan video atau film oleh seorang guru. Penggunaan durasi sangat diperlukan oleh seorang guru dalam menentukan lamanya suatu tayangan video atau film dalam pembelajaran yang akan mempengaruhi kejenuhan siswa dalam belajar.

4. Film Animasi

a. Pengetian Film Animasi

Menurut departemen Pendidikan dalam kamus besar Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbeentuk rangkaian atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronik sehingga tampak dilayar atau gambar bergerak. Kata animasi berasal dari kata “anima” yang berarti jiwa (*soul*) atau nafas kehidupan. Animasi berasal dari semua pencipta baik dalam objek mati maupun dalam objek yang tidak bernyawa.

Film animasi adalah sebuah gambar yang di proyeksikan sehingga seolah-olah gambar hidup. media film media yang melibatkan media audio visual pemirsanya. media tersebut memiliki alur cerita serta tokoh-tokoh pemertan film tersebut. Cerita yang disampaikan dengan gambar bergerak satau animasi, penyampaiannya lebih jelas. Dan mudah mengerti maksud dan arah pembicara. Yang perlu dilakukan hanya dengan gambar dan cerita yang menarik dengan begitu lebih mudah bagi pemirsa paham dari Bahasa verbal.

⁴⁶ Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawal Press, 2013), 187.

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Pengertian lain tentang animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Sedangkan menurut Andreas Andi Suciadi animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Secara garis besar animasi adalah suatu tampilan menarik, grafis statis maupun dinamis, yang disebabkan oleh perubahan tiap frame (*frame by frame*), perubahan posisi bergerak (*motion tween*) maupun perubahan bentuk diikuti pergerakan (*motion shape*).⁴⁷

Sedangkan menurut Lin animasi pembelajaran merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Berdasarkan teori di atas dapat penulis simpulkan bahwa animasi adalah proses gambar yang bergerak dengan kecepatan cukup atau

⁴⁷ Andreas Andi Suciadi, "Pengembangan Media Gambar Untu Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas Xi Smk Negeri 3 Pacitan" (Skripsi, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

seolaholah menjadi hidup sehingga dapat menarik perhatian anak dalam pemakaian yang tepat dan dapat menunjang proses kegiatan yang dilakukan di taman kanak-kanak

b. Manfaat Media Animasi

Penggunaan media teknologi yang dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan media atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Dengan demikian media atau animasi yang interaktif, proses kegiatan di dalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Sukiyasa manfaat media animasi diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat di tingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak. Animasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan ide, informasi atau pesan yang digunakan dalam berbagai kehidupan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak sebagai pendengar atau penonton dalam pendidikan, dalam pendidikan animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam suatu kegiatan agar anak mudah untuk memahami

Manfaat animasi dalam proses kegiatan, animasi seperti media lain yang memiliki peran dalam di bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas suatu proses kegiatan, manfaat animasi antara

lain pertama dapat menyampaikan pesan secara menyeluruh dengan visual dan dinamik, kedua animasi mampu menarik perhatian anak dengan sangat mudah, ketiga animasi dapat menyajikan media yang lebih menyenangkan, keempat secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi.

c. Langkah-Langkah Media Animasi

Pembelajaran menggunakan media animasi agar lebih menarik harus memperhatikan cara penerapan dalam menampilkan media tersebut. Menurut Aswan langkah-langkah penggunaan media animasi sebagai berikut:

- 1) Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyiapkan media, peralatan yang dibutuhkan untuk menayangkan video animasi yaitu LCD proyektor laptop. Setelah itu pasang dan hidupkan LCD tersebut dengan menyambungkan dengan laptop
- 3) Guru menyiapkan video animasi yang akan ditampilkan jika tidak membuat video sendiri dengan mendownload lewat You Tube Guru memusatkan perhatian.
- 4) Peserta didik di minta mempersiapkan buku, alat tulis, dan peralatan lain yang di perlukan mengatur tempat duduk peserta didik agar semua peserta didik dapat melihat atau menyaksikan program video pembelajaran dengan baik.
- 5) Guru memberikan evaluasi.

Pada proses penelitian pedoman yang penulis gunakan
Langkah-langkah

Tabel 2. 1:Langkah Kerja Pembelajaran Animasi

NO	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA
<i>Stimulation (pemberian rangsangan)</i>		
	Guru memberikan pemaparan awal mengenai materi yang di bahas	Peserta didik memperhatikan
	Peserta didik memperhatikan	Peserta didik merasa ingin tahu dan mulai berfikir
<i>Problem Statement (Pertanyaan Identifikasi Masalah)</i>		
	Video animasi diputar, guru memberikan peserta didik untuk menyimak video	Peserta didik memperhatikan video animasi yang ditampilkan
<i>Data Collection(Pengumpulan Data)</i>		
	Guru memberikan intruksi bagi peserta didik untuk mencari jawaban yang telah di sampaikan	Peserta didik mencari informasi yang tepat untuk menjawab peranyaan
<i>Data Processing (Pengolaan Data)</i>		
	Guru memberikan intruksi apa yang telah didapatkan	Peserta didik membuat catatan apa yang mereka peroleh dari video animasi yang ditampilkan
<i>Verification (Pembuktian)</i>		
	Guru memberikan intruksi agar peserta didik memahami apa yang mereka dapat.	Peserta didik mencoba untuk mempelajari apa yang sudah mereka tulis.
<i>Generalization (Menarik Kesimpulan Dan Generalisasi)</i>		
	Guru memberikan intruksi untuk memberikan kesimpulan apa yang telah peserta didik peroleh.	Peserta didik memberikan kesimpulan atas apa yang telah mereka peroleh.

d. Kelebihan Media Animasi

Kelebihan Media Animasi Menurut Sudrajat, kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks,

video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, visual, dan auditif. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audiovisual dalam menyampaikan informasi, fikiran dan pesan kepada anak didiknya, antara lain.

- 1) Media animasi mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, fikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- 2) Media animasi mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya.
- 3) Media animasi dapat mengekalkan pengertian yang didapat dalam buku materi.
- 4) Media animasi sudah berkembang di Masyarakat⁴⁸

e. Kelemahan Media Animasi

Media animasi merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan media animasi siswa dapat mengetahui atau lebih mudah memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru. Hanya saja Pendidik harus juga berfikir kreatif untuk menggunakan animasi sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa dapat memahami isi materi yang terkandung dalam

⁴⁸ Sudrajat. (2010). Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia. 12

animasi yang ditampilkan oleh guru. Menurut Artawan, kelemahan dari media animasi diantaranya :

- 1) Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Memerlukan software khusus untuk membukanya
- 3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.⁴⁹

5. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Sejarah Berdiri dan Sistem Pemerintahan Daulah Umayyah

Berdirinya Daulah Umayyah berawal dari akhir masa pemerintahan Khalifaturasydin Utsman wafat karena dibunuh akhirnya sahabat Ali menggantikannya untuk menjadi pening selanjutnya. Namun pada masa pemerintahannya banyak kekacauan yang terjadi. Mujh termasuk orang yang mendesak agar pembunuh Utsman segera ditemukan. Namun, big Khalifah Ali hal tersebut bukan suatu yang mudah untuk dilakukan saat ini. Hingga terjadi konflik antar keduanya yang menyebabkan terjadinya Perang Shiffin Perang Shiffin diakhiri dengan adanya kesepakatan atau Tahkim. Sayangnya hal ini mah membuat terpecahnya beberapa kubu seperti Khawarij

⁴⁹ Artawan, R. (2010). *Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Animasi*.2018.32

Syiah, dan Muawiyah. Tak lama dari peristiwa ini, Khalifah Ali juga terbunuh dan inilah tanda berakhirnya kepemimpinan Khulafaurrasyidin. Setelah Khalifah Ali wafat, kepemimpinan dilanjutkan oleh anaknya yaitu, Hasan. Namun untuk menyelesaikan perseteruan antar kubu, akhirnya Hasan memilih mundur dan menyerahkan kepemimpinan ke Muawiyah. Inilah awal terbentuknya Daulah Umayyah dengan pemimpin pertamanya Muawiyah.⁵⁰

1) Pemerintahan Daulah Umayyah di Damaskus

Bani Umayyah adalah sebuah daulah Islam yang didirikan pada tahun 661 Mase. Kekhalifahan ini berlangsung dari tahun 661-750 Masehi. Pendiri Bani Umayyah adalah Mu'awiyah bin Abu Sufyan bin Harb bin Abd Manaf yang juga menjadi khalifah. Bani Umayyah. Muawiyah bin Abu Sufyan ini sering dijuluki sebagai Muawiyah 1 dan pernah menjabat sebagai Gubernur Syam pada masa Khulafaurrasyidin. Tepatnya, yaitu pada masa kepemimpinan Umar bin al-Khattab dan Utsman bin Affan. Sementara itu, ibukota Bani Umayyah di Damaskus, Suriah. Daulah Umayyah lahir pada tahun 41 H atau 661 M. Adapun pendiri dari Daulah ini adalah Muawiyah bin Abi Sufyan, Muawiyah memiliki julukan yang terkenal yaitu Abu Abdurrahman dan Al Quraisy Al Umawi Al Makki. Ia merupakan sosok laki-laki yang tinggi dengan kulit putih sekaligus tampan dan berwibawa. Selain itu, Khalifah Umar bin al-Khattab juga pernah menjelaskan perawakan Muawiyah yang

⁵⁰ Syalabi, Ahmad, *Sejarah dan Kebudayaan Islam*, PT Pustaka Alhusna, Jakarta, 1990

disebutnya seseorang yang bergaya seperti raja dan menyukai kebersihan Hal ini wajar mengingat Muawiyah memang lahir dalam keluarga terpandang di Makkah Muawiyah sendiri merupakan anak dari Abu Sufyan dan Hindun binti Utbah yang dulunya menentang ajaran agama Islam Rasulullah. Tempat lahirnya di Khail Mina sebelum 15 tahun sebelum hijrah. Keluarga Muawiyah ini baru memeluk agama Islam setelah peristiwa Fathu Makkah atau pembebasan Makkah oleh Rasulullah pada tahun 630 M. Setelah memeluk agama Islam

Rasulullah mengangkat Muawiyah sebagai salah satu penulis wahyu. Hal ini sesuai dengan komunikasi Rasulullah dengan Malaikat Jibril. Meskipun sebelumnya, Muawiyah adalah seseorang yang sangat menentang Rasulullah. Namun, begitu lembutlah hati Rasulullah kepada orang-orang yang bertaubat dan berhijrah memeluk agama Islam. Tercatat bahwa Muawiyah menjadi juru tulis wahyu hingga Rasulullah saw. wafat pada tahun 632 M. Selain itu, ia juga dipercaya menjadi komandan militer Islam dalam peperangan di bawah Panglima Abu Ubaidah bin Jarrah.⁵¹

Sebelum mendirikan Daulah Umayyah, Muawiyah sendiri merupakan seorang gubernur Syam pada masa khalifah Umar bin Khattab dan Utsman bin Affan, ia berhasil menyatukan seluruh wilayah negeri Syam dengan kemampuannya memimpin suatu

⁵¹ Yatim, Badri, *Sejarah Peradaban Islam*, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2000.18

negara. Selain itu, Muawiyah juga telah memperkuat posisinya dengan kekuatan militer yang baik. Ia bahkan banyak menghabiskan hartanya untuk mengumpulkan orang-orang dengan kemampuan militer yang baik. Muawiyah juga mendorong Umar membentuk angkatan laut, namun Umar menolak. Setelah kepemimpinan Khalifah Utsman, angkatan laut dibentuk sesuai nasehat Muawiyah. Ia merupakan seorang pemimpin yang cakap dalam peperangan. Kemampuannya pun diakui oleh Rasulullah saw. Muawiyah sendiri wafat pada tahun 680 M. Setelah berkuasa dan berjasa dalam Daulah Umayyah selama kurang lebih 20 tahun, ia meninggal karena sakit yang cukup lama di usianya yang ke 80 tahun, kemudian ia dimakamkan di Babus Shaghit Damaskus.

2) Pemerintahan Daulah Umayyah di Andalusia

Pemerintahan pada masa Daulah Umayyah periode pertama yang berpusat di Damaskus berakhir tahun 750 M. kemudian dilanjutkan dengan pemerintahan Daulah Umayyah periode kedua yang berpusat di Andalusia. Penyebab berakhirnya periode pertama pemerintahan Daulah Umayyah adalah berpindahnya kekhalifahan Islam yang dipimpin oleh Daulah Abbasiyah. Ketika terjadi pengambilalihan kekuasaan, salah satu penerus Daulah Umayyah yang bernama Abdurrahman Ad Dakhil berhasil meloloskan diri dari kejaran pasukan Daulah Abbasiyah pada tahun 755 M. Setelah itu beliau menetap di Andalusia, sekarang bernama

6. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Dan Minat belajar

Menurut Umul Kulsum Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar. Seorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan.

Menurut Mayer dan Mareno menyatakan bahwa animasi merupakan suatu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik serta motivasi siswa mengikuti proses pembelajaran⁵²

⁵² Mayer dan Moreno, Animation as an aid multimedia learning, educational psychology review, (Vol. 14, No. 1, March 2002), h. 88

Menurut Balazinski dalam jurnal penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran serta hasil tes meningkat sebesar 15%. Sedangkan menurut Aksoy dalam jurnalnya mengatakan bahwa media animasi lebih efektif dari pada metode pembelajaran secara tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁵³ Sedangkan menurut Mayer dan Mareno menyatakan bahwa animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, di mana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.⁵⁴

Cara menumbuhkan minat belajar siswa adalah pemanfaatan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa berupa media interaktif berbasis video untuk mendengar dan melihat. Sumber daya ini dapat berfungsi untuk memecahkan dan membuktikan suatu teori yang melibatkan pengamatan dan pengukuran kemajuan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi keberhasilan pembelajaran

Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan minat siswa disebabkan

⁵³ Balazinski, Teaching manufacturing processes using computer animation, (jurnal of manufacturing system, 2005), h. 237

⁵⁴ Mayer dan Moreno, Animation as an aid multimedia learning, educational psychology review, Vol. 14, No. 1, March 2002

beberapa hal. Ada materi dalam pelajaran yang mengharuskan adanya visualisasi sehingga siswa akan mengerti suatu materi pelajaran ketika melihatnya langsung.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini tentunya juga tidak lupa untuk menyertakan penelitian relevan untuk sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang relevan terhadap variabel yang diambil peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indrana Puspita dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di Smp Negeri 9 Tangerang Selatan. dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat efektif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti kepada siswa, yaitu Media video animasi memudahkan siswa dalam memahami, membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar. Adapun persamaan dengan penelitian Indrana Puspita adalah model penggunaan yang digunakan adalah media video animasi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nursyamsi dari UIN Alaudin Makasar yang Berjudul Efektivitas Penerapan Media Film Animasi Dan Media Cetak Handout Terhadap Minat Belajar PAI Peserta Didik Kelas VII Smpn 1 Kelara Kabupaten Jeneponto. Penerapan media film animasi dan media

cetak handout efektif terhadap minat belajar PAI peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kelara Kabupaten Jenepono namun dapat disimpulkan bahwa minat belajar PAI yang diajar dengan menggunakan media film animasi lebih efektif daripada siswa yang diajar menggunakan media cetak handout. Adapun persamaan dengan penelitian Nursyamsi ini dengan penelitian adalah menggunakan media pembelajaran film animasi. Namun peneliti juga mengukur minat siswa.

3. Penelitian yang digunakan oleh Nurul Dewi Asriani dari Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Nu 2 Cilongok. Hasil dari penerapan dijadikan landasan atau isi untuk proses pembelajaran selanjutnya Berdasarkan presentase dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok menyebutkan bahwa presentase siswa yang setuju bahwa penggunaan media animasi menarik dan menyenangkan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Arab paling tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi tersebut cocok digunakan sebagai pengantar materi pelajaran bahasa Arab terutama pada materi mufrodat. terdapat peningkatan penguasaan mufrodat yang signifikan sesudah diberikannya treatment (perlakuan). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media animasi efektif untuk penguasaan mufrodat pada siswa kelas VII Peningkatan penguasaan mufrodat disebabkan oleh beberapa hal Menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa dalam menerima

pembelajaran bahasa Arab, Karena pengemasan materi yang menarik memudahkan siswa dalam menghafal, melafalkan dan menulis mufrodad dengan benar, Dapat dilihat dimanapun dan kapanpun, Dapat diputar berulang – ulang sesuai kehendak. Adapun persamaan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran media animasi dan mengukur hasil dari penggunaan media animasi.

4. Penelitian yang dilakukan Mardiyah dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Gajah Demak. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat dikatakan efektif. terdapat perbedaan yang signifikan dalam menggunakan media audio visual dengan tanpa menggunakan media audio visual keterampilan menulis teks fabel oleh kelas VII A dan VII B SMP Negeri 1 Kaur, yakni media audio visual dinyatakan efektif dalam pembelajaran teks fabel dan membuat siswa lebih baik dalam menulis teks fabel. Adapun persamaan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran media animasi dan mengukur hasil dari penggunaan media animasi.
5. Penelitian yang dilakukan Hidayatul Nafiah dari Uinerversitas islam Negeri Sunan Kali Jaga berjudul Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas Xi Man Wonokromo Bantul. Dalam media audio visual memiliki kegiatan awal berupa persiapan, kegiatan inti berupa penyampaian materi

menggunakan media audio visual, dan kegiatan akhir berupa penyampaian kesimpulan dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Tujuan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran SKI antara lain memudahkan peserta didik untuk belajar SKI, mengefektifkan pembelajaran, peserta didik merasa senang, dan menciptakan pembelajaran yang bervariasi. ntara lain aspek tujuan atau fungsi media, aspek rencana atau program pembelajaran, aspek ketentuan atau aturan penggunaan media, dan aspek tujuan atau kondisi ideal dari pembelajaran dengan media audio visual. Dilihat dari aspek-aspek tersebut, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran SKI di kelas XI MAN Wonokromo Bantul dapat dikatakan efektif. Adapun persamaan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran media animasi dan mengukur hasil dari penggunaan media animasi dan menggunakan pembelajaran Sejarah kebudayaan islam.

C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah model konseptual yang berfungsi sebagai teori terkait dengan faktor-faktor penting dalam penelitian. Penting bagi kerangka pikir untuk dapat menjelaskan secara teoritis dan menggambarkan hubungan antara variabel independent dan dependen dalam sebuah penelitian.⁵⁵ Kerangka berfikir sebagai dasar sistematis berfikir membantu masalah yang di bahas dalam penelitian ini, dan mempermudah penelitian

Jika media pembelajaran audio visual film animasi baik maka hasil dan motivasi belajar Sejarah kebudayaa islam siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego

⁵⁵ Sidik Priadana & Denok Sunarsih, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), 150.

Ponorogo meningkat. Jika metode pembelajaran audio visual film animasi kurang baik maka hasil dan motivasi belajar Sejarah kebudayaan islam siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego Ponorogo menurun. Penulis juga menyusun skema kerangka pikir untuk memudahkan pemahaman mengenai penelitian ini, antara lain sebagai berikut :



Gambar 2. 1 : Skema Kerangka Fikir

D. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan Langkah ketiga dalam penelitian. Setelah penelitian mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru

didasarkan pada teori relavan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. jadi hipotesis juga dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.⁵⁶

Adapun hipotesis yang penulis diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. **H₁** : Media audio visual film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di secara signifikan MTs Klego Ponorogo
2. **H₀** : : Media audio visual film animasi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di secara signifikan MTs Klego Ponorogo
3. **H₁** : Media audio visual film animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa di secara signifikan MTs Klego Ponorogo
4. **H₀** : Media audio visual film animasi tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa di secara signifikan MTs Klego Ponorogo
5. **H₁** : Media audio visual film animasi efektif dalam pengaruh pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di MTs Klego Ponorogo.
6. **H₀** : Media audio visual animasi tidak efektif dalam pengaruh pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di MTs Klego Ponorogo.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016). Hlm. 62

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana, terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pengertian lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran dari data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Sugiyono mengemukakan, pendekatan penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti terhadap populasi dan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan¹

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Quasi Eksperimen* sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk

¹ Sandu Siyoto and Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). Hlm. 77-78

menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan efektivitas media audio visual film animasi.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu. Kelompok eksperimen menerima perlakuan menggunakan media audio visual film animasi, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan tanpa menggunakan pembelajaran ceramah. Materi yang diberikan pada kedua kelompok sama. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti memberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok.. Adapun desain penelitian ini di gambarkan pada tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3. 1: Desain Pembelajaran

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	x	O2
Kontrol	O1	-	O2

Dimana : O1 adalah opservasi yang dilakukan sebelum eksperimen

O2 adalah opservasi yang dilakukan setelah eksperimen

X adalah trestmen yang diberikan²

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Ma Ma'arif Klego, yang beralamat di Jl. Halim Perdana Kusuma No. 38, Desa Mrican, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 63492.

2. Waktu penelitian

² Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,125

Waktu penelitian yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu sejak tanggal dikeluarkannya surat perizinan Lembaga sekolah di keluarkan.

C. Populasi atau sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³ Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut populasi atau studi sensus.

Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada di dalam populasi. Oleh karena itu subyeknya meliputi semua yang terdapat di dalam populasi, maka juga disebut sensus. Penelitian populasi hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subyeknya tidak terlalu banyak.⁴

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai, tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.⁵ Disini peneliti akan menggunakan populasi terbatas atau populasi terhingga, yakni populasi yang memiliki

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*.117

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002). 122

⁵ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009). 118

batas kuantitatif secara jelas karena memiliki karakteristik yang terbatas. Hal ini disebabkan karena jumlah siswa yang terlalu banyak apabila melakukan penelitian kepada siswa secara keseluruhan, maka peneliti akan menentukan jumlah populasi pada tiap kelas.

Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego Ponorogo Tahun Ajaran 2023/2024

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh (monster) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁶ Menurut Suharsimi Arikunto sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁷ Sedangkan menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁸ Dikarenakan jumlah populasinya yang banyak, maka peneliti menggunakan sebagian populasi menjadi sampel. Hal ini dikarenakan karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga.

Dalam penelitian ini, Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampel jenuh. Sampling jenuh, atau dikenal juga sebagai sensus, merupakan teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dengan kata lain, dalam sampling jenuh, tidak ada anggota populasi yang diabaikan atau dikecualikan dalam proses pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari seluruh obyek populasi, yakni siswa kelas VII A yang

⁶ S. Margono.121

⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.128

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*.118

berjumlah 25 siswa dan kelas VII B yang berjumlah 25 siswa MTs Ma'arif Klego.

D. Operasional variabel penelitian

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data⁹

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel peneliti juga di definisikan sebagai suatu atribut atau nilai dari orang, objek kegiatan mempunyai variasi tertentu ditetapkan peneliti dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.¹⁰ Pada penelitian ini, menggunakan 3 variabel salah satunya variabel dependen (variabel terkait) dengan dua variabel independent (variabel bebas) adapun variabel ini sebagai Berikut :

1. Hasil belajar siswa (Y_1)

Dalam proses belajar mengajar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan penting diketahui oleh guru, agar dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Menurut Bloom, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. 128

meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Pada penelitian ini minat belajar yang diukur atau diteliti yaitu minat belajar pada mata Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo tahun ajaran 2023/2024.

2. Minat belajar (Y_2)

DePorter dalam Muhtadi mengemukakan bahwa minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan menampung informasi yang baru dan sulit. Sedangkan Suparman mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman. Pada penelitian ini minat belajar yang diukur atau diteliti yaitu minat belajar pada mata Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs VII di MTs Ma'arif Klego tahun ajaran 2023/2024.

3. Media audio visual film animasi (X)

Media tersebut adalah alat pelantara yang dirancang dengan memanfaatkan computer sebagai unsur seperti suara, gambar, twks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar siswa dapat menerima pesan yang disampaikan dapat melakukan tibal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.¹¹ Pada penelitian ini penggunaan media interaktif animasi yang ada di you tube untuk siswa kelas VII di MTs Ma'arif Klego Ponorogo tahun ajar 2023/2024.

E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Kuesioner/ Angket

Angket yaitu teknik pengambilan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tertulis. Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Pada reverensi lain disebutkan angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu, seperti preferensi, keyakinan, minat dan perilaku.¹²

¹¹ Sugiyono.38

¹² Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Bandung: Alfabeta, 2012). 44

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Merupakan angket langsung, artinya responden menjawab tentang dirinya.¹³ Teknik pengumpulan data berupa angket akan digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah kebudayaan islam dengan menerapkan pembelajaran audio visual film animasi.

b) Observasi

Observasi mempunyai ciri spesifik yakni tidak terbatas pada orang tetapi juga objek-objek alam lainnya. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan peneliti berkenaan dengan aktivitas peserta didik dan guru dalam keterlaksanaannya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran..

c) Tes

Tes yaitu pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada sumber data atau orang yang ditanya dengan maksud untuk menguji (minat, bakat, sikap, atau kemampuannya). Alat pengumpul datanya disebut tes, dan sumber datanya berupa orang (*testee*).¹⁴ Bentuk tes yang digunakan yaitu tes tertulis berupa tes *pretest*

¹³ Taniredja.44

¹⁴ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Cetakan 1 (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 186.

dan *posttest*. Tes tertulis tersebut berupa mengerjakan soal mengenai materi pembelajaran. Tes ini berupa tes pretest penalaran adaptif dan posttest penalaran adaptif.

2. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.¹⁵ Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dimana ini dalam artian dalam pengumpulan data lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹⁶ Adapun instrumen yang penulis gunakan sebagai berikut:

- a. Lembar observasi keterlaksanaan media audio visual film animasi, bertujuan untuk mengetahui seberapa baik keterlaksanaan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. 2: Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Catatan
		Ya	Tidak	
KEGIATAN PENDAHULUAN				
1.	Peserta didik dan guru menggunakan salam pembuka			
2.	Dilaksanakan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik			

¹⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2012), 24.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R and D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 102.

3.	Peserta didik diberikan motivasi untuk mengawali semangat pembelajaran			
4.	Peserta didik diberikan pertanyaan terkit materi sebelumnya, sebagai Langkah awal pembelajaran			
5.	Peserta didik diberitahu mengenai materi pembelajaran yang akan di bahas pada pertemuan saat itu			
6.	Peserta didik diberitau mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai			
7.	Dilaksanakan kegiatan pre-test			
KEGIATAN INTI				
8.	Peserta didik diberi penjelasan sekilas mengenai materi mengenai dinasti umayyah			
9.	Video animasi diputar, peserta didik memperhatikan video animasi yang di putar melalui LCD proyektor			
10.	Peserta didik di beri intruksi mencatat poin penting yang dapat pada video animasi			
11.	Salah satu peserta didik di tunjuk untuk menjelaskan pemahamannya setelah menyimak video			
12.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pengamatannya terhadap video animasi apabila kurang jelas atau belum faham			
13.	Peserta didik diberikan tugas untuk menguraikan latar belakang Dinasti Umayyah			
14.	Peserta didik menjawab soal berdasarkan informasi yang diperoleh dari video animasi sehingga muncul jawaban dari soal yang telah diberikan			

KEGIATAN PENUTUP			
15.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya perihal yang belum difahami terkait materi yang telah diajarkan		
16.	Peserta didik dan guru bersama-sama melaksanakan refleksi pembelajaran		
17.	Peserta didik kembali diberikan motivasi untuk giat dalam belajar		
18.	Pelaksanaan Post-Test		
19.	Peserta didik diberikan motivasi		
20.	Guru memberikan salam penutup		
21.	Waktu terlaksana sesuai dengan jadwal pembelajaran		
22.	Keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum Merdeka		

b. Soal *pretest* dan *posttest*, bertujuan untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemampuan penalaran adaptif matematis siswa pada materi sudut.

- 1) Tes menulis *pretest* sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran open ended.
- 2) Tes menulis *posttest* setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran open ended.

Tabel 3. 3: Tabel Kisi-Kisi Soal Pretest Dan Posttest

KD	Indikator	Level Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir
3.6 Menganalisis perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah.	3.6.1 Menjelaskan proses berdirinya Daulah Umayyah	C2	1, 2, 4, 5, 12	5
	3.6.2 Menjelaskan khalifah-khalifah Daulah Umayyah	C2	13, 16, 18	3
	3.6.3 Menjelaskan dengan baik perkembangan kebudayaan Islam pada masa Daulah Umayyah	C2	3, 7, 14, 9	4
3.7 Menganalisis ilmuwan muslim dan perannya dalam memajukan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah	3.7.1 Mengidentifikasi usaha-usaha para penguasa Daulah Umayyah dalam pengembangan kebudayaan	C2	6, 10, 15	3
	3.7.2 Menyebutkan tokoh-tokoh ilmuwan muslim terkemuka masa Daulah Umayyah	C2	8, 11	2
	3.7.3 Menguraikan peran tokoh ilmuwan muslim pada masa Daulah Umayyah dalam kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah	C2	17	1
	3.7.4 Menelaah faktor kemunduran Daulah Umayyah	C2	19, 20	2

- c. Angket atau kuesioner, bertujuan untuk mengukur dan mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi sudut.

Tabel 3. 4:Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sebaran butir	
Minat Belajar		+	-
	Perasaan Senang	1,2,3,4,6 dan 8	5 dan 7
	Keterlibatan Siswa	9,10,11,12,13 dan 14	
	Ketertarikan	15,16,17,18,19, dan 20	
	Perhatian Siswa	21,22,25,26 dan 28	23,24, dan 27

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.¹⁷ Tipe validitas yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*) berkenaan dengan konstruk atau struktur dan karakteristik psikologis aspek yang akan diukur dengan

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, 211.

instrumen. Apakah konstruk tersebut dapat menjelaskan perbedaan kegiatan atau perilaku individu berkenaan dengan aspek yang diukur.¹⁸

Untuk menguji validitas, alat ukur dalam penelitian ini adalah validitas isi (*Content Validity*). Validitas isi menunjukkan kelayakan butir-butir pertanyaan dalam soal tersebut dengan melakukan pengujian kelayakan isi tes kepada yang berkompeten, sehingga dapat mendukung tujuan pengukuran pada instrumen yang berfungsi secara valid. Untuk instrumen penelitian yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan.¹⁹ Adapun uji validitas ini dengan menggunakan formula dari Aiken.

Menurut Azwar, aiken merupakan suatu perhitungan yang digunakan untuk menghitung content-validity coefficient yang dalam perhitungannya dapat diperoleh berdasarkan pada data dari penilaian para ahli (validator), terhadap suatu pengerjaan dengan menggunakan standar tertentu untuk melihat kedalaman suatu konstruk pengukuran yang dinilai.²⁰ Apabila hasil uji yang telah didapat melebihi standar nilai dari rumus pada tabel aiken maka dinyatakan valid, namun sebaliknya apabila hasil uji yang telah didapat tidak melebihi atau dibawah standar nilai dari rumus pada tabel aiken maka dinyatakan tidak valid. Rumus sebagai berikut:

¹⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). Hlm. 247

¹⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Cetakan Ke (Bandung: Alfabeta, 2013). 353.

²⁰ Azwar S., *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 134

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

Keterangan:

V : Indeks validitas isi

S : Jumlah skor

n : Jumlah rater/validator

c : Jumlah kategori rating

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji instrumen keterlaksanaan pembelajaran, modul ajar, dan angket minat belajar siswa. Berikut ini adalah tabel instrumen validasi keterlaksanaan pembelajaran, instrumen validasi modul ajar, dan instrumen validasi angket minat belajar.

Tabel 3. 5:Intrumen Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
I.	Petunjuk					
	1. Peserta pengisian lembar observasi pembelajaran dinyatakan sengan jelas dan mudah difahami					
	2. Kriteria penilaian dinyatakan jelas					
	3. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran mudah digunakan					
II.	Kesesuaian Isi					
	1. Aspek pembelajaran yang dinilai sesuai dengan sintaks menggunakan model pembelajaran Video Animasi					

	2. Urutan observasi sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Video Animasi					
	3. Dirumuskan secara jelas, spesifik, operasional sehingga mudah diuku					
	4. Setiap aspek pembelajaran yang dinilai dapat digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran					
	5. Setiap aspek pembelajaran yang dinilai dapat diamati					
III.	Kebahasaan					
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
	3. Bahasa mudah dipahami					
	4. Tulisan sesuai dengan PUEBI					
IV.	Kemudahan					
	1. Lembar observasi mudah digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran					
	2. Lembar observasi mudah digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran					

Tabel 3. 6: Instrumen Validasi Modul Ajar

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Aspek Bentuk					

1.	Kejelasan identitas modul ajar yang meliputi: nama satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, dan semester.					
2.	Penulisan kalimat pada modul ajar mudah dibaca dan jelas.					
3.	Modul ajar mengandung kopetensi awal					
4.	Modul ajar mengandung profil pelajar Pancasila					
5.	Modul ajar mengandung sarana dan prasana					
6.	Modul ajar mengandung target peserta didik					
7.	Modul ajar mengandung model Pelajaran					
8.	Modul ajar mengandung tujuan kegiatan pembelajaran					
9.	Modul ajar mengandung pemahaman bermakna					
10.	Modul ajar mengandung pertanyaan pemantik					
Asepek Isi						
11.	Materi pembelajaran sudah mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran					
12.	Kesesuaian materi Dunasti Umayyah di jelaskan secara lengkap					
13.	Modul Ajar mengandung penilaian pembelajaran dan kelengkapan lampiran					
14.	Media pembelajaran yang digunakan berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi Pelajaran					
15.	Sumber belajar berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan					
16.	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran di sesuaikan dengan penggunaan video animasi					

17.	Mengandung proses pembelajaran yang menyenangkan					
18.	Modul ajar mengandung bahan ajar					
19.	Modul ajar mengandung LKPD					
20.	Modul ajar mengandung aspek penilaain (afektif ,kognitif, psikomotorik)					
Aspek Bahasa						
10	Menggunakan tata bahasa yang sesuai kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar.					
11.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
Aspek Alokasi Waktu						
12.	Pemisah waktu pada setiap pembelajaran ditemukan secara jelas					

Tabel 3. 7:Instrumen Validasi Tes (Pretest Dan Posttest)

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
I.	Petunjuk					
	1. Petunjuk pengisian <i>pre test & post test</i> dinyatakan dengan jelas dan mudah dipahami					
	2. Lembar <i>pre test & post test</i> mudah digunakan					
	3. Kejelasan setiap butir soal					
II.	Kesesuaian isi.					
	1. Memiliki kejelasan setiap butir soal					
	2. Terdapat petunjuk pengerjaan soal yang jelas					

	3. Dirumuskan secara jelas, spesifik, operasional sehingga mudah digunakan.					
	4. Setiap soal yang teresuai dengan kompetensi dasar					
	5. Setiap butir soal berkaitan dengan materi					
III.	Kebahasaan					
	1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					
	3. Bahasa mudah dimengerti dan dipahami					
	4. Tulisan sesuai dengan PUEBI					
IV.	Kemudahan					
	1. Lembar soal dapat digunakan sebagai pedoman dalam observasi pre-test dan post-test					
	2. Lembar soal mudah digunakan menilai hasil pembelajaran					

Tabel 3. 8: Instrumen Validasi Angket Minat Belajar

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Relavansi Dengan Variabel Sejarah Kebudayaan Islam	Pernyataan Pernyataan sesuai dengan indikator perasaan senang					
	Pernyataan sesuai dengan indikator keterlibatan siswa					
	Pernyataan sesuai dengan indikator ketertarikan siswa					

	Pernyataan sesuai dengan indikator perhatian siswa					
Aspek Petunjuk	Petunjuk mudah dipahami					
	Petunjuk mudah dilaksanakan					
	Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas					
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan jelas					
	Bahasa yang digunakan komunikatif					
	Bahasa yang digunakan PUEBI					
Kesesuaian Isi	Dirumuskan secara jelas, spesifik, dan operasional sehingga mudah diukur					
	Pernyataan sesuai dengan tujuan					

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melakukan uji validitas instrumen kepada beberapa validator ahli yaitu Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd., selaku dosen ahli, Zam-zam Mustofa, M.Pd., selaku dosen ahli, dan, Zainal Arifin, S.Kom.I selaku guru mata pelajaran.

Pada penelitian ini, untuk mengetahui validitas dari penerapan model pembelajaran *audio visual* film animasi untuk meningkatkan penalaran adaptif matematis dan minat belajar siswa, terdapat berbagai instrumen validasi yang digunakan. Pada penelitian ini, menggunakan validasi isi sebagai suatu pengukur guna mengetahui sejauh mana isi dari alat pengukur tersebut mewakili semua aspek yang digunakan, untuk

mengetahui setiap validasi instrumen yang digunakan, berikut penjelasannya

a. Validasi Modul Ajar

Validasi modul ajar bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari modul ajar tersebut, yang akan digunakan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan aspek yang terdapat pada lembar validasi modul ajar:

Tabel 3. 9:Lembar Validasi Modul Ajar

AspekPenilaian	Indikator	V1	V2	V3
Aspek Bentuk	Kejelasan identitas modul ajar yang meliputi: nama satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, dan semester.	5	5	5
	Penulisan kalimat pada modul ajar mudah dibaca dan jelas.	5	5	4
	Modul ajar mengandung kopetensi awal	5	4	5
	Modul ajar mengandung profil pelajar Pancasila	5	4	4
	Modul ajar mengandung sarana dan prasana	5	4	5
	Modul ajar mengandung target peserta didik	5	4	5
	Modul ajar megandung model	5	4	5

Aspek isi	Pelajaran			
	Model ajar mengandung tujuan kegiatan pembelajaran	5	4	5
	Modul ajar mengandung pemahaman bermakna	5	4	5
	Modul ajar mengandung pertanyaan pemantik	5	4	5
	Materi pembelajaran sudah mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	5	4	4
	Kesesuaian materi Dunasti Umayyah di jelaskan secara lengkap	5	4	5
	Modul Ajar mengandung penilaian pembelajaran dan kelengkapan lampiran	5	4	4
	Media pembelajaran yang digunakan berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi Pelajaran	5	4	4
	Sumber belajar berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan	5	4	4
	Langkah-langkah kegiatan pembelajaran di	5	4	4

	sesuaikan dengan penggunaan video animasi			
	Mengandung proses pembelajaran yang menyenangkan	5	4	4
	Modul ajar mengandung bahan ajar	5	4	5
	Modul ajar mengandung LKPD	5	4	5
	Modul ajar mengandung aspek penilaain (afektif ,kognitif, psikomotorik)	4	4	5
Aspek Bahasa	Menggunakan tata bahasa yang sesuai kaidah bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	5	5	4
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	5	4	5
Aspek Alokasi Waktu	Pemisah waktu pada setiap pembelajaran ditemukan secara jelas	5	4	4

Pada validasi modul ajar ini terdapat beberapa masukan dari validator, diantaranya yaitu untuk lebih memperbaiki pada alur tujuan pembelajaran 1 dan 2. Selain itu, pada modul ajar kegiatan pembelajaran masih belum semuanya berpusat pada peserta didik. Berikut merupakan hasil uji validitas menggunakan aiken v

Tabel 3. 10: Hasil Uji Validitas Aiken Modul Ajar

No. butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	s1	s2	s3	Σs	n (c-1)	V	Kesimpulan
Rekrutmen Fasilitator										
1	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	valid
2	5	5	4	4	4	3	11	12	0,92	valid
3	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
4	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
5	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
6	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
7	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
8	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
9	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
10	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
11	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
12	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
13	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
14	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
15	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
16	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
17	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
18	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
19	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
20	4	4	5	3	3	4	10	12	0,83	valid
21	5	5	4	4	4	3	11	12	0,92	valid
22	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	valid
23	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid

Berdasarkan uji validitas menggunakan aiken pada program excel, diperoleh hasil bahwasanya setiap aspek memiliki kategori tinggi/valid. Kesimpulannya, bahwa modul ajar dapat digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan penalaran adaptif matematis siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.

b. Validasi terlaksanaan pembelajaran

Validasi keterlaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengukur kelayakan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *audio visul*. Berikut aspek lembar validasi keterlaksanaan pembelajaran untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen yang akan digunakan.

Tabel 3. 11: Lembar Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	V3
Petunjuk	Peserta pengisian lembar observasi pembelajaran dinyatakan dengan jelas dan mudah difahami	5	5	5
	Kriteria penilaian dinyatakan jelas	5	5	4
	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran mudah digunakan	5	5	5
Kesesuaian Isi	Aspek pembelajaran yang dinilai sesuai dengan sintaks menggunakan model pembelajaran Video Animasi	5	4	4
	Urutan observasi sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Video Animasi	5	4	4
	Dirumuskan secara jelas, spesifik, operasional sehingga mudah diuku	5	5	4
	Setiap aspek pembelajaran yang dinilai dapat digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran	4	5	4
	Setiap aspek pembelajaran yang	4	5	5

Kebahasaan	dinilai dapat diamati			
	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	5	5
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	5	5	5
	Bahasa mudah dipahami	5	5	5
	Tulisan sesuai dengan PUEBI	5	5	5
Kemudahan	Lembar observasi mudah digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran	5	5	5
	Lembar observasi mudah digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran	5	5	4

Pada validasi keterlaksanaan pembelajaran ini, para validator memberikan masukan dan apresiasi bahwasanya lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini sudah baik dan runtut. Namun masih perlu ada yang ditambahkan diakhir untuk lebih terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan model pembelajaran *audio visual* film animasi Berikut merupakan hasil uji validitas keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus aiken v :

Tabel 3. 12: Hasil Uji Validitas Aiken Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa

No. butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	s1	s2	s3	Ss	n (c -1)	V	Kesimpulan
Rekrutmen Fasilitator										
1	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	valid
2	5	5	4	4	4	3	11	12	0,92	valid
3	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	valid
4	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
5	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83	valid
6	5	5	4	4	4	3	11	12	0,92	valid
7	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83	valid
8	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	valid
9	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	valid
10	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	valid
11	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	valid
12	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	valid
13	5	5	5	4	3	3	10	12	0,83	valid
14	5	5	4	4	3	3	10	12	0,83	valid

Berdasarkan uji validitas menggunakan aiken pada program excel, diperoleh hasil bahwasanya setiap aspek memiliki kategori tinggi/valid. Maka, dapat disimpulkan bahwasanya lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat digunakan sebagai instrumen penelitian guna mengetahui penerapan model pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan penalaran adaptif matematis siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.

c. Validitas Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Validasi lembar angket minat belajar siswa bertujuan untuk mengukur kevalidan dari setiap butir pernyataan minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *audio visual*. Berikut merupakan aspek dari setiap instrumen yang terdapat dalam validasi lembar angket minat belajar siswa:

Tabel 3. 13: Lembar Validasi Minat

Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	V3
Relavansi Pernyataan Dengan Variabel Minat Sejarah Kebudayaan	Pernyataan sesuai dengan indikator perasaan senang	5	4	5

Islam	Pernyataan sesuai dengan indikator keterlibatan siswa	4	5	5	
	Pernyataan sesuai dengan indikator ketertarikan siswa	5	4	5	
	Pernyataan sesuai dengan indikator perhatian siswa	4	5	4	
	AspekPetunjuk	Petunjukmudah dipahami	5	5	4
		Petunjukmudah dilaksanakan	5	5	4
		Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas	5	5	4
	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan jelas	5	5	4
Bahasa yang digunakan komunikatif		5	4	5	
Bahasa yang digunakan PUEBI		5	4	5	
Kesesuaian Isi	Dirumuskan secara jelas, spesifik, dan operasional sehingga mudah diukur	4	4	4	
	Pernyataan sesuai dengan tujuan	5	4	5	

Pada validasi angket minat belajar siswa ini para validator memberikan penilaian dengan baik. Selain itu, terdapat masukan dari para validator mengenai penulisan yang terdapat kesalahan dan pernyataan harus jelas dan mudah dipahami untuk siswa kelas VII.

Tabel 3. 14: Hasil Uji Validitas Aiken Angket Minat Belajar Siswa

No.	Penilai			s1	s2	s3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
1	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
2	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
3	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
4	4	5	4	3	4	3	10	12	0.92	Valid

5	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
6	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
7	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
8	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
9	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
10	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
11	4	5	5	3	3	3	11	12	0.75	Valid
12	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid

Berdasarkan uji validitas menggunakan aiken pada program excel, diperoleh hasil bahwasanya setiap aspek memiliki kategori tinggi/valid. Maka, dapat disimpulkan bahwasanya lembar angket minat belajar dapat digunakan sebagai instrumen penelitian guna mengetahui penerapan model pembelajaran *audio visual* film animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.

Selain uji validasi, adapun uji selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Uji reliabilitas soal dilakukan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu soal. Dimana soal tersebut memiliki keandalan untuk digunakan sebagai alat ukur dalam jangka waktu yang relatif lama. Suatu soal dikatakan baik bila reliabilitasnya tinggi. Proses perhitungan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus Cronbach-Alpha, karena tes bentuk uraian dengan rumus yaitu²¹:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right]$$

Keterangan:

11 : Nilai reliabilitas

²¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*. 365.

ΣS_i : Jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t : Jumlah varians total

S_i : Jumlah varians item

k : Jumlah item

Hasil uji reliabilitas berdasarkan rumus diatas selanjutnya dapat ditafsirkan berdasarkan narasi berikut:

- 1) Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,06, maka instrument dikatakan reliabel.
- 2) Jika nilai Cronbach's Alpha < 0,06, maka instrument dikatakan tidak reliabel.

Uji reliabilitas ini dapat dilakukan dengan mengulang test yang sama, terhadap subjek yang sama dan pada waktu yang berbeda. Untuk mengetahui apakah instrument tersebut reabel atau tidak, Langkah selanjutnya adalah mengonsultasikan dengan harga kritik atau standar reabilitas. Berikut merupakan perhitungan uji reabilitas:

Tabel 3. 15: Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,997	25

Tabel 3. 16: Data Uji Reliabilitas Cronbach Alpha Angket

Item-Total Statistics

Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted

Q1	65.33	6.333	.115	.283
Q2	65.33	5.333	.500	.135
Q3	65.33	5.333	.500	.135
Q4	65.33	5.333	.500	.135
Q5	65.33	6.333	.115	.283
Q6	65.33	6.333	.115	.283
Q7	65.33	6.333	.115	.283
Q8	65.33	10.333	-.988	.591
Q9	65.33	10.333	-.988	.591
Q10	65.33	5.333	.500	.135
Q11	65.33	5.333	.500	.135
Q12	65.33	5.333	.500	.135
Q13	65.33	5.333	.500	.135
Q14	65.33	6.333	.115	.283
Q15	65.33	6.333	.115	.283

d. Validasi Lembar Soal Pre-Test dan Post Test

Validasi lembar soal pre-test dan post-test bertujuan untuk mengukur kevalidan dari setiap butir soal pre-test dan post-test dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan dengan menggunakan model video *audio visual* berbantuan media film animasi Berikut merupakan aspek dari setiap instrumen yang terdapat dalam validasi lembar soal pre-test dan post-test.

Tabel 3. 17: Lembar Validasi Soal Pre-Test Dan Post-Test

Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	V3
Petunjuk	Petunjuk pengisian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dinyatakan dengan jelas dan mudah	5	5	4

	dipahami			
Kesesuaian Isi	Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> mudah digunakan	5	4	5
	Kejelasan setiap butir soal	5	4	5
	Memiliki kejelasan setiap butir soal	5	5	4
	Terdapat petunjuk pengerjaan soal yang jelas	5	5	4
	Dirumuskan secara jelas, spesifik, operasional sehingga mudah digunakan.	5	5	4
	Setiap soal yang sesuai dengan kompetensi dasar	4	5	5
	Setiap butir soal berkaitan dengan materi	4	5	5
	Kebahasaan	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5
Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		5	5	4
Bahasa mudah dimengerti dan dipahami		5	5	4
Tulisan sesuai dengan PUEBI		4	5	5
Kemudahan	Lembar soal dapat digunakan sebagai pedoman dalam observasi <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	5	5	4

Lembar soal mudah digunakan menilai hasil pembelajaran	5	5	4
--	---	---	---

Pada validasi soal *pretest* dan *posttest* ini para validator memberikan penilaian dengan baik. Selain itu, terdapat beberapa masukan dari para validator, diantaranya yaitu bentuk soal yang kurang *hots*, pengaturan tampilan soal, dan penyusunan kalimat pada soal yang dirasa terlalu sulit untuk peserta didik kelas VII Berikut hasil uji validitas soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus aiken v:

Tabel 3. 18:Uji Validasi Aiken Lembar Soal Pre-Test Dan Post-Test

No.	Penilai			s1	s2	s3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
1	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
2	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
3	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
4	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
5	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
6	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
7	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
8	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
9	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
10	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
11	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
12	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
13	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
14	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
15	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid

Pada tabel 3.17 berdasarkan hasil uji validitas Aiken pada program Excel, menunjukkan bawah setiap aspeknya memiliki kategori valid. Jadi kesimpulannya bahwa soal pre-test dan post-test

dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model video *audio visual* berbantuan media film animasi pada kelas eksperimen dan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak kelas VII di MTs Ma'arif Klego.

2. Realibilitas

Reliabilitas mengukur sejauh mana tes menunjukkan konsistensi skor dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya. Ini mencerminkan keakuratan alat dalam menilai tujuan yang diinginkan.²² Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan Cronbach's Alpha, dimana suatu konstruk atau variabel dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60. Berikut merupakan perhitungan uji reliabilitas

Tabel 3. 19: Data Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.306	15

Berdasarkan hasil penelitian cronbach'alpha yang tercantum dalam tabel 3.18, di peroleh nilai signifikan sebesar 0,306 yang berarti nilai di sebut >0,06 oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini dianggap reliabel.

G. Teknik Analisis Data

²² Febri Endra, pedoman metodologi penelitian statistik praktis(sidoarjo :zifatama jawara ,2017),141.

Analisis data yang dimaksud adalah pengolahan data secara statistik maupun non statistik untuk memperoleh hasil atau temuan penelitian. Berdasarkan temuan penelitian dilakukan pembahasan yang mengarah pada pengambilan kesimpulan, implikasi, dan sasaran atau rekomendasi penelitian. Proses analisis data secara umum ada dua macam, yaitu analisis data secara kuantitatif dan analisis data secara kualitatif. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan yaitu analisis data secara kuantitatif.²³

1. Tahap analisis hasil penelitian

a. Uji prasyarat

1) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu metode untuk menguji kesamaan dua varians guna menentukan homogenitas sebaran data. Proses ini melibatkan perbandingan varians dari dua kelompok atau lebih. Jika varians kedua kelompok data sama, uji homogenitas tidak diperlukan karena data dianggap homogen. Perlu dicatat bahwa uji homogenitas hanya berlaku ketika kelompok data berada dalam distribusi normal. Dalam menguji homogenitas varians, terdapat beberapa metode statistika yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, metode yang dipilih adalah Uji Levene Test. Uji Levene Test digunakan untuk memeriksa apakah variasi antara kelompok sama atau tidak. Rumus yang digunakan dalam Uji Levene Test adalah sebagai berikut:

²³ Amos Neolaka, *Metode Penelitian Dan Statistik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 173.

$$F_{Hitung} = \frac{F_{Pembilang}}{F_{Penyebut}}$$

2) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan metode yang digunakan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi normal. Selain itu, uji ini membantu menunjukkan apakah sampel data berasal dari populasi dengan distribusi normal.²⁴ Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan 5% digunakan mengambil keputusan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Nilai sig (signifikansi) atau probabilitas > 0,05 distribusi data adalah normal.
- b) Nilai sig (signifikansi) atau nilai probabilitas < 0,05 distribusi data adalah tidak normal.

3) Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk mengukur apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal. *Uji N-gain*, khususnya, dilakukan untuk mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Proses ini biasanya dilakukan setelah memastikan bahwa prasyarat statistik terpenuhi, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Jika kedua uji tersebut menunjukkan distribusi normal dan homogen, maka uji normalitas gain dapat dilanjutkan untuk memberikan pemahaman

²⁴ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Metode Penelitian Kuantitatif (Jawa Timur: Widyagama Press, 2021), 80.

lebih lanjut terhadap selisih antara kedua kelompok data tersebut. Uji *N-Gain* dipakai waktu terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *post-test* kelompok eksperimen dan *post-test* kelompok kontrol. Perhitungan ini menggunakan SPSS versi 26. Rumus uji *N-Gain* score:²⁵

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 3. 20: Keterangan Hasil N-Gain

Rentang Skor (V)	Tingkat Kevalidan
$G \leq 0$	Gagal
$0 < g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G > 0,7$	Tinggi

4) Uji t

Uji t statistik disebut juga uji signifikasi individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara persial terhadap variabel dependen. Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan penalaran adaptif matematisiswa pada materi sudut kelas VII antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *audio visual* film animasi dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran

²⁵ Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

konvensional. Uji ini dilakukan untuk membuktikan bahwa variabel yang peneliti buat yaitu bahwa model pembelajaran open ended efektif.²⁶

Pengolahan data akan dilakukan dengan bantuan *software* atau aplikasi IBM SPSS Statistics 26 agar hasil pengukuran datanya akurat. Adapun rumus uji t dapat dilihat sebagai berikut:

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

Keterangan:

M_1 : mean kelompok 1

M_2 : mean kelompok 2

$SE_{M_1 - M_2}$: standar eror perbedaan mean dua sampel²⁷

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, dapat diketahui perbedaan yang signifikan dari dua kelompok tersebut. Apabila nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel, maka tidak ada perbedaan yang signifikan pada tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya, apabila nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

²⁶ Sugiono. Metode penelitian kuantitatif dan kombinasi (mixel methods). (Bandung : Alfabeta, 2014)

²⁷ Retno Widyaningrum, *Statistika*, ed. Andhita Dessy Wulansari, Cetakan II (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2014).152

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Biodata Madrasah

Tabel 4. 1: Biodata MTS Ma'arif Klego

Nama Madrasah	MTSS MA'ARIF KLEGO
NPSN	20584871
NISN/NSS	121235020061
Alamat	Jalan Halim Perdana Kusuma Nomor 38
Desa/Kelurahan	MRICAN
Kecamatan/Kota (LN)	KEC. JENANGAN
Kab.-Kota/Negara (LN)	KAB. PONOROGO
Propinsi/Luar Negeri (LN)	PROV. JAWA TIMUR
Status Sekolah	SWASTA
Bentuk Pendidikan	MTs
Status Akreditasi	B
Kode Pos	63492
Telepon	(0352)3593151
Fax	(0352) 3593151
Website	http://hidayatulumbtadiien.ponpes.id/MTs-maarifklego/
Email	MTsklegopo@gmail.com

2. Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga

a. Visi Sekolah

MTs Ma'arif Klego adalah pusat pendidikan dan pengembangan kepribadian peserta didik yang beragama dan berakhlakul karimah berdasarkan Ahlus Sunah wal Jama'ah.

b. Misi Sekolah

Misi merupakan upaya atau usaha yang dilakukan sekolah untuk mencapai visi. Berdasarkan visi tersebut, maka misi MTs Ma'arif Klego adalah:

- 1) Menyiapkan generasi yang mewujudkan insan Islami.
- 2) Membentuk generasi muslim yang bertaqwa dengan menganut Aqidah Islam Ahlus Sunah Wal Jama'ah.
- 3) Membentuk generasi muslim taat beribadah, taat dalam berbangsa dan negara.

c. Tujuan Lembaga

Tujuan MTs Ma'arif Klego adalah sebagai berikut:

- 1) Mencerdaskan generasi kehidupan bangsa.
- 2) Sarana da'wah dan syi'ar Islam.
- 3) Memberi penyadaran tentang pentingnya pendidikan agama bagi warga masyarakat.
- 4) Memberi bekal dan pengetahuan dibidang Agama Islam.
- 5) Memberi kesempatan kepada masyarakat untuk berperanserta dalam pemberian pelayanan pendidikan bagi anak-anak usia sekolah.
- 6) Memberi peluang kepada orang tua yang belum dapat memberikan pendidikan agama secara pribadi dalam keluarga.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini menguraikan tentang berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian, olahan data dari observasi, dokumentasi dan tes terkait dengan lokasi penelitian yaitu di Ma'arif Klego Ponorogo.

1. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Media Audio Visual Film Animasi

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam sangat bergantung pada cara penyampaian materi yang diajarkan, baik itu dengan metode maupun dengan media pembelajaran. Setelah melakukan penelitian, peneliti mendapatkan hasil studi lapangan berupa data tentang hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Ma'arif Klego

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk setiap kelas. Pada pertemuan pertama, peneliti di bantu oleh teman sejawat sebagai observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran media *audio visual* film animasi sementara siswa menyelesaikan *pre-test*. Pada pertemuan ke dua, peneliti juga di bantu oleh teman sejawat untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran, sementara siswa mengerjakan *post-test*

P O N O R O G O

Tabel 4. 2: Hasil Observasi Ketelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
KEGIATAN PENDAHULUAN			
1.	Peserta didik dan guru menggunakan salam pembuka	√	√
2.	Dilaksanakan presensi untuk mengetahui kehadiran peserta didik	√	√
3.	Peserta didik diberikan motivasi untuk mengawali semangat pembelajaran	√	√
4.	Peserta didik diberikan pertanyaan terkit materi sebelumnya, sebagai Langkah awal pembelajaran	√	√
5.	Peserta didik diberitahu mengenai materi pembelajaran yang akan di bahas pada pertemuan saat itu	√	√
6.	Peserta didik diberitau mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	√
7.	Dilaksanakan kegiatan pre-test	√	-
KEGIATAN INTI			
8.	Peserta didik diberi penjelasan sekilas mengenai materi mengenai dinasti umayyah	√	√
9.	Video animasi diputar, peserta didik memperhatikan video animasi yang di putar melalui LCD proyektor	√	-
10.	Peserta didik di beri intruksi mencatat poin penting yang dapat pada	√	-

	video animasi		
11.	Salah satu peserta didik ditunjuk untuk menjelaskan pemahamannya setelah menyimak video	√	-
12.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pengamatannya terhadap video animasi apabila kurang jelas atau belum faham	√	-
13.	Peserta didik diberikan tugas untuk menguraikan latar belakang Dinasti Umayyah	√	-
14.	Peserta didik menjawab soal berdasarkan informasi yang diperoleh dari video animasi sehingga muncul jawaban dari soal yang telah diberikan	√	-
KEGATAN PENUTUP			
15.	Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya perihal yang belum difahami terkait materi yang telah diajarkan	√	√
16.	Peserta didik dan guru bersama-sama melaksanakan refleksi pembelajaran	√	√
17.	Peserta didik kembali diberikan motivasi untuk giat dalam belajar	√	√
18.	Pelaksanaan Post-Test	-	√
19.	Peserta didik diberikan motivasi	√	√
20.	Guru memberikan salam penutup	√	√
21.	Waktu terlaksana sesuai dengan jadwal	√	√

	pembalajaan		
22.	Keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan kurikulum Merdeka	√	√
Jumlah Ceklist		21	15
Jumlah Keseluruhan		22	22
Persentase		95%	68%

Pada keterlaksanaan pembelajaran ini terdapat kriteria penilaian dalam keterlaksanaan pembelajaran, yaitu:

Tabel 4. 3:Kategori Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Nilai %	Kategori
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
1-20	Sangat kurang

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui hasil pengamatan pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran dengan model *audio visual* film animasi melalui perhitungan persentase mendapatkan nilai persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Hasil pengamatan pertemuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran dengan model *audio visual* film animasi didapatkan hasil presentase sebesar 68 % dengan kategori baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan pembelajaran secara runtut terlaksana seluruhnya, sehingga dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *audio visual* film animasi terlaksana dengan sangat baik.

Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen, yakni kelas VII A MTs Ma'arif Klego Ponorogo, dengan jumlah 25 siswa. Tujuan dilakukannya *pre-test* dan *post-test*

adalah untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi sebelum dan sesudah diberlakukannya model pembelajaran vidio *audio visual* film animasi.

1. Hasil belajar *pretest* dan *posttest*

Instumen tes yang sudah dinyatakan valid dan reliabel maka layak digunakan untuk penelitian. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4: Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

RESPONDEN	PRE TEST	POST TEST
1	68	88
2	70	92
3	80	90
4	60	86
5	60	88
6	64	92
7	50	90
8	50	88
9	68	96
10	66	88
11	70	96
12	66	88
13	64	98
14	60	94
15	50	86
16	68	98
17	62	98
18	62	90
19	68	86
20	58	94
21	66	92
22	66	88
23	58	82
24	70	88
25	50	86

Berdasarkan tabel 4.4 hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen peneliti melakukan uji dengan menggunakan *software* SPSS

21 *for windows* untuk melihat deskriptif statistik dari nilai minimal dan maksimal, rerata (mean), dan standar deviasi (standar deviation) untuk melihat tingkat efektivitas audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Adapun deskriptif statistik nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5: Deskriptif Statistik Nilai Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	50	80	62.96	7.441
Posttest	25	82	98	90.48	4.370
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 4.5 Dapat diketahui bahwa hasil *pretest* nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80 dan rata-rata sebesar 62.96 dengan standar deviasi sebesar 7.441. Sedangkan hasil *posttest* nilai minimum sebesar 82, nilai maksimum sebesar 98 dan rata-rata sebesar 90.48 dengan standar deviasi sebesar 4.370. Maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan kemampuan penyelesaian agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

$$M + SD = 62.92 + 7.441$$

$$= 70.361$$

$$= 70$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 62.92 - 7.441 \\
 &= 55.479 \\
 &= 55
 \end{aligned}$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 70 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 55-70 dikategorikan sedang, dan nilai yang < 55 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 6: Katagori Data Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai	Fekkuensi	Presentase	Katagori
>70	7	28 %	Tinggi
55-70	10	40 %	Sedang
<55	8	32 %	Rendah

Berdasarkan tabel 4.6 hasil *pretest* pada kelompok eksperimen yaitu dari total peserta didik sebanyak 25 anak yang terdapat di kelas VII, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari sebanyak 8 siswa atau 32% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 55-70 sebanyak 10 anak atau 40% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatka nilai lebih dari 70 sebanyak 7 anak atau 28% berkategori nilai tinggi.

b. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 90.48 + 4.370 \\
 &= 94,58 \\
 &= 94
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M - SD &= 90.48 - 4.370 \\
 &= 86,11
 \end{aligned}$$

= 86

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 94 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 86-94 dikategorikan sedang, dan nilai yang < 86 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 7: Kategori data hasil *posttest* kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
>94	6	24%	Tinggi
86-94	15	60%	Sedang
<86	4	16%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.7 hasil pretest pada kelompok eksperimen yaitu dari total peserta didik sebanyak 25 siswa yang terdapat di kelas VII A, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 86 sebanyak 4 siswa atau 16% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 86-94 sebanyak 15 anak atau 60% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 94 sebanyak 4 anak atau 24% mendapat kategori nilai tinggi.

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest* sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2. Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol

Instumen tes yang sudah dinyatakan valid dan reliabel maka layak digunakan untuk penelitian. Hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8: Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol

RESPONDEN	PRE TEST	POST TEST
1	60	84
2	50	88
3	68	86
4	62	84
5	62	83
6	68	90
7	58	82
8	66	86
9	58	90
10	70	92
11	50	88
12	66	90
13	60	98
14	50	94
15	60	88
16	50	86
17	68	86
18	62	92
19	62	94
20	68	80
21	58	88
22	66	92
23	66	92
24	58	94
25	70	88

Berdasarkan tabel 4.8 hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol peneliti melakukan uji dengan menggunakan *software* SPSS 21 *for windows* untuk melihat deskriptif statistik dari nilai minimal dan maksimal, rerata (mean), dan standar deviasi (standar deviation) untuk melihat tingkat efektivitas audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Adapun deskriptif statistik nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4. 9: Deskriptif Statistik Nilai Hasil Belajar *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	50	70	61.44	6.391
Posttest	25	80	98	88.60	4.320
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 4.9 Dapat diketahui bahwa hasil *pretest* nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 70 dan rata-rata sebesar 61.44 dengan standar deviasi sebesar 6.391. Sedangkan hasil *posttest* nilai minimum sebesar 80, nilai maksimum sebesar 98 dan rata-rata sebesar 6.391 dengan standar deviasi sebesar 4.320. Maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan kemampuan penyelesaian agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

$$\begin{aligned} M + SD &= 61.44 + 6.391 \\ &= 67,831 \\ &= 67 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M - SD &= 61.44 - 6.391 \\ &= 55.049 \\ &= 55 \end{aligned}$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 67 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 55-67 dikategorikan sedang, dan nilai yang < 55 dikategorikan rendah.

Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 10: Katagori Data Hasil Belajar *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai	Fekkuensi	Presentase	Katagori
>67	8	32 %	Tinggi
55-70	11	44 %	Sedang
<55	6	24 %	Rendah

Berdasarkan tabel 4.10 hasil *pretest* pada kelompok kontrol yaitu dari total peserta didik sebanyak 25 anak yang terdapat di kelas VII B, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari <55 sebanyak 6 siswa atau 24% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 55-67 sebanyak 11 anak atau 44% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatka nilai lebih dari >67 sebanyak 8 anak atau 32% berkategori nilai tinggi.

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest* sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

$$M + SD = 88.60 + 4.320$$

$$= 92,92$$

$$= 92$$

$$M - SD = 88.60 - 4.320$$

$$= 84.28$$

$$= 84$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang > 92 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 84-92 dikategorikan sedang, dan nilai yang < 84 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 11: Kategori data hasil *posttest* kelas kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
>92	2	8%	Tinggi
84-92	8	32%	Sedang
<84	15	60%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.11 hasil pretest pada kelompok eksperimen yaitu dari total peserta didik sebanyak 25 siswa yang terdapat di kelas VII B, diperoleh bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 84 sebanyak 15 siswa atau 60% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 84-92 sebanyak 8 anak atau 32% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 94 sebanyak 2 anak atau 8% mendapat kategori nilai tinggi.

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest* sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Media Audio Visual

Minat belajar merupakan dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk mencari pengetahuan, memahami konsep baru, dan mengembangkan suatu keterampilan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam, peneliti melakukan penyebaran angket. Angket minat belajar siswa disebarkan kepada 50 siswa pada kelas eksperimen (VII A) dan kelas kontrol (VII B).

Angket minat belajar siswa yang telah di validasi dan dinyatakan dapat digunakan dalam penelitian, maka selanjutnya dilakukanlah penyebaran angket minat belajar siswa tersebut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Minat belajar siswa dapat dikatakan baik dengan beberapa kategori sebagai berikut:

a. Hasil Angket Awal dan Akhir Minat Belajar Kelas Eksperimen

Data diperoleh berdasarkan hasil angket awal pada kelas eksperimen, yaitu kelas VII MTs Ma'arif Klego yang berjumlah 25 siswa. tujuan dilakukannya angket awal yaitu untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *audio visua* film animasi . Berikut merupakan tabel hasil perolehan angket kelas eksperimen.

**Tabel 4. 12: Hasil Angket Awal dan Akhir Minat Belaja
Kelas Eksperimen**

No	Minat Awal	Minat Akhir
1	71	110
2	79	110
3	86	114
4	78	115
5	76	108
6	72	106
7	74	109
8	76	117
9	73	116
10	76	115
11	75	111

12	84	115
13	81	110
14	80	110
15	76	114
16	73	116
17	76	119
18	80	115
19	82	112
20	94	113
21	89	117
22	90	116
23	93	118
24	89	117
25	102	122

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel penyebaran data hasil angket awal dan akhir minat belajar.

Tabel 4. 13: Deskripsi Statistik Pretest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	71	102	81.00	7.990
Posttest	25	106	122	113.80	3.819
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 4.13 Dapat diketahui bahwa hasil awal nilai minimum sebesar 71, nilai maksimum sebesar 102 dan rata-rata sebesar 81.00 dengan standar deviasi sebesar 7.990. Sedangkan hasil minat akhir nilai minimum sebesar 106, nilai maksimum sebesar 122 dan rata-rata sebesar 113.80 dengan standar deviasi sebesar 3.819. maka dari itu, untuk

mengetahui tingkatan minat belajar siswa agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Hasil Angket Minat Belajar Awal Kelas Eksprimen

$$\begin{aligned} M + SD &= 81.00 + 7.990 \\ &= 88.99 \\ &= 89 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M - SD &= 81.00 - 7.990 \\ &= 73.81 \\ &= 73 \end{aligned}$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >73 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 73-89 dikategorikan sedang, dan nilai yang <89 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 14: Kategori Data Hasil Angket Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase
>89	4	16%
73-89	17	68%
<73	4	16%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 73 sebanyak 4 anak atau 16% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 73-89 sebanyak 17 atau 68% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 89 sebanyak 4 anak atau 16% berkategori tinggi.

b. Hasil Angket Minat Belajar Akhir Kelas Eksprimen

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 113.80 + 3.819 \\
 &= 117,619 \\
 &= 117 \\
 M - SD &= 113.80 - 3.819 \\
 &= 109,981 \\
 &= 109
 \end{aligned}$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >117 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 109-109 dikategorikan sedang, dan nilai yang <109 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 15: Data Hasil Angket Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase
>117	9	36%
117-109	11	44%
<109	5	20%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 109 sebanyak 5 anak atau 20% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 117-109 sebanyak 11 atau 44% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 117 sebanyak 9 anak atau 36 % berkategori tinggi.

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen nilai minat awal lebih tinggi daripada nilai minat akhirsehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Angket Awal dan Akhir Minat Belajar Kelas Eksperimen

b. Hasil Angket Awal dan Akhir Minat Belajar Kelas Kontrol

Data diperoleh berdasarkan hasil angket awal pada kelas eksperimen, yaitu kelas VII MTs Ma'arif Klego yang berjumlah 25 siswa. tujuan dilakukannya angket awal yaitu untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *audio visua* film animasi . Berikut merupakan tabel hasil perolehan angket kelas kontrol.

Tabel 4. 16: Hasil Angket Awal dan Akhir Minat Belajar

Kelas Kontrol

No	Minat Awal	Minat Akhir
1	92	92
2	97	99
3	99	107
4	100	104
5	105	99
6	104	103
7	94	100
8	96	102
9	92	101
10	89	96
11	93	101
12	95	106
13	108	113
14	102	100
15	101	101
16	93	97
17	97	104
18	93	106

19	101	106
20	100	105
21	101	103
22	108	109
23	108	108
24	106	106
25	104	104

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel penyebaran data hasil angket awal dan akhir minat belajar.

Tabel 4. 17: Deskripsi Statistik *Pretest* Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	89	108	99.12	5.644
Posttest	25	92	113	102.88	4.512
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 4.17 Dapat diketahui bahwa hasil awal nilai minimum sebesar 89, nilai maksimum sebesar 108 dan rata-rata sebesar 99.12 dengan standar deviasi sebesar 5.644. Sedangkan hasil minat akhir nilai minimum sebesar 92, nilai maksimum sebesar 113 dan rata-rata sebesar 102 dengan standar deviasi sebesar 4.512. maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Hasil Angket Minat Belajar Awal Kelas Kontrol

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 99.12 + 5.644 \\
 &= 104,764 \\
 &= 104
 \end{aligned}$$

$$M - SD = 99.12 - 5.644$$

$$= 93,476$$

$$= 93$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >104 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 104-93 dikategorikan sedang, dan nilai yang <93 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 18: Kategori Data Hasil Angket Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase
>104	10	40%
93-104	10	40%
<93	5	20%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 93 sebanyak 5 anak atau 20 % dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 93-104 sebanyak 10 atau 40% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 104 sebanyak 10 anak atau 40% berkategori tinggi.

b. Hasil Angket Minat Belajar Akhir Kelas Kontrol

$$M + SD = 102,88 + 4,512$$

$$= 107,392$$

$$= 107$$

$$M - SD = 102,88 - 4,512$$

$$= 98,368$$

$$= 98$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >107 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 107-98

dikategorikan sedang, dan nilai yang <98 dikategorikan rendah.

Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 19: Kategori Data Hasil Angket Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase
>107	3	12%
107-98	7	28%
<98	15	60%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 98 sebanyak 15 anak atau 60% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 107-98 sebanyak 7 atau 28% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 107 sebanayak 15 anak atau 60 % berkategori tinggi.

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen nilai minat awal lebih tinggi daripada nilai minat akhirsehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Angket Awal dan Akhir Minat Belajar

c) Keefektifan Media Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Keefektifan Media Audio Visual Film pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilihat dari nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti melakukan *treatment* yaitu penggunaan audio visual pada

pembelajaran aran sejarah kebudayaan islam sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment*. Hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.20

1. Nilai Soal *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 4. 20: Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

RESPONDEN	EKSPERIMEN	KONTROL
1	88	74
2	92	78
3	90	82
4	86	79
5	88	78
6	92	85
7	90	80
8	88	81
9	96	80
10	88	77
11	96	78
12	88	75
13	98	83
14	94	79
15	86	78
16	98	81
17	98	86
18	90	82
19	86	84
20	94	80
21	92	78
22	88	82
23	82	85
24	88	80
25	86	83

Berdasarkan tabel 4.20 Hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, selanjutnya peneliti melakukan uji dengan menggunakan *software* SPSS 21 *for windows* untuk melihat deskriptif statistik. Deskriptif statistik digunakan untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam

dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun deskriptif statistik nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4. 21

Tabel 4. 21: Deskriptif Statistik Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas

Kontrol					
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	25	82	98	90.48	4.370
Kontrol	25	74	86	80.32	3.051
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 4.21 Dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen nilai minimum sebesar 82, nilai maksimum sebesar 98 dan rata-rata sebesar 90.48 dengan standar deviasi sebesar 4.370. Sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol nilai minimum sebesar 74, nilai maksimum sebesar 86 dan rata-rata sebesar 80,32 dengan standar deviasi sebesar 3.051. untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Hasil *Pottest* Kelas Eksprimen

$$\begin{aligned}
 M + SD &= 90.48 + 4.370 \\
 &= 94.85 \\
 &= 94 \\
 M - SD &= 90.48 - 4.370 \\
 &= 86.11
 \end{aligned}$$

= 86

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >94 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 86-94 dikategorikan sedang, dan nilai yang <86 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 22: Kategori Data Hasil *Posttest* Efektifitas

Nilai	Frekuensi	Persentase
>94	8	32%
86-94	10	40%
86	7	28%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 86 sebanyak 7 anak atau 28% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 86 -94 sebanyak 10 atau 40% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 94 sebanyak 8 anak atau 32% berkategori tinggi.

Untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

b. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

$$M + SD = 80.32 + 3.051$$

$$= 83,371$$

$$= 83$$

$$M - SD = 80.32-3.051$$

$$= 77,269$$

$$= 77$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >83 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 77-83 dikategorikan sedang, dan nilai yang <77 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 23: Kategori Data *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase
>83	5	20%
83-77	7	28%
<77	13	52%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 77 sebanyak 13 anak atau 52% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 77-83 sebanyak 7 atau 28% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 83 sebanyak 5 anak atau 20% berkategori tinggi

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai maksimum sebesar 94 sedangkan pada kelas kontrol nilai maksimum sebesar 83. Sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Nilai Minat Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 4. 24: Nilai Minat Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol

RESPONDEN	EKSPERIMEN	KONTROL
1	92	110
2	99	110
3	107	114
4	104	115
5	99	108
6	103	106
7	100	109
8	102	117
9	101	116
10	96	115
11	101	111
12	106	115
13	113	110
14	100	110
15	101	114
16	97	116
17	104	119
18	106	115
19	106	112
20	105	113
21	103	117
22	109	116
23	108	118
24	106	117
25	104	122

Berdasarkan tabel 4.24 Hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, selanjutnya peneliti melakukan uji dengan menggunakan *software* SPSS 21 *for windows* untuk melihat deskriptif statistik. Deskriptif statistik digunakan untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun deskriptif statistik nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4. 25.

Tabel 4. 25: Deskriptif Statistik Minat Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas

Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	25	106	122	113.80	3.819
Kontrol	25	92	113	102.88	4.512
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan Tabel 4.25 Dapat diketahui bahwa hasilakhir minat kelas eksperimen nilai minimum sebesar 106, nilai maksimum sebesar 122 dan rata-rata sebesar 113.80 dengan standar deviasi sebesar 3.819. Sedangkan hasil akhir minat kelas kontrol nilai minimum sebesar 92, nilai maksimum sebesar 113 dan rata-rata sebesar 102.88 dengan standar deviasi sebesar 4.512. untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

- a. Hasil Akhir Minat Kelas Eksprimen

$$\begin{aligned} M + SD &= 113.80 + 3.891 \\ &= 117,619 \\ &= 117 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M - SD &= 113.80 - 3.891 \\ &= 109,981 \\ &= 109 \end{aligned}$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >109 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 109-117 dikategorikan sedang, dan nilai yang <117 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 26: Kategori Data Hasil Angket Eksperimen

Nilai	Frekuensi	Persentase
>109	6	24%
117-109	9	36%
<117	10	40%

Berdasarkan tabel hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang >109 sebanyak 6 anak atau 24% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 109-117 sebanyak 9 atau 36% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari< 117 sebanyak 10 anak atau 40% berkategori tinggi

Untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

b. Hasil Minat Akhir Kelas Kontrol

$$M + SD = 102.88 + 4.512$$

$$= 107,392$$

$$= 107$$

$$M - SD = 102.88 - 4.512$$

$$= 98,368$$

$$= 98$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >107 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 107-98 dikategorikan sedang, dan nilai yang <98 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

Tabel 4. 27: Kategori Data Hasil Angket Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase
>107	4	16%
107-98	16	64%
<98	5	20%

Berdasarkan tael hasil angket minat belajar siswa saat diberi perlakuan dengan di total peserta didik 25 anak, diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 98 sebanyak 5 anak atau 20% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 98-107 sebanyak 16 atau 64% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 98 sebanayak 5 anak atau 20% berkategori tinggi

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberikan *tretment* lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai maksimum sebesar 117 sedangkan pada kelas

kontrol nilai maksimum sebesar 107. Sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Analisis Data

Analisis dilakukan terhadap data *posttest*. Analisis data tersebut dilakukan dalam pengujian asumsi menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas pada data *posttest* kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengujian hipotesis dan tingkat keefektifan dengan menggunakan uji *N Gain*.

1. Pengujian Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kormogorov-Smirnov (KS)* yang dihitung dengan aplikasi *SPSS versi 21* pada taraf signifikansi 5%. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas yaitu jika $> 0,05$ maka data normal dan jika $< 0,05$ maka data tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.28.

Tabel 4. 28: Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Eksperimen	.139	25	.200 [*]	.924	25	.062
Posttest_Eksperimen	.195	25	.015	.930	25	.085
Pretest_Kontrol	.162	25	.088	.899	25	.017
Posttest_Kontrol	.104	25	.200 [*]	.975	25	.783

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.28 pada pengujian *Kolmogorov-Smirnov* data nilai kelas eksperimen memperoleh hasil signifikansi sebesar 0,15. Sedangkan data nilai pada kelas kontrol memperoleh hasil signifikansi sebesar 200. Dapat disimpulkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $<0,05$, menunjukkan pada kedua kelas berdistribusi normal.

Adapun dibawah ini hasil uji normalitas angket minat belajar siswa kelas VII MTs Ma'arif Klego.

Tabel 4. 29: Uji Normalitas Angket

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti					
	c	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	.101	25	.200*	.952	25	.277
Posttest_Kontrol	.085	25	.200*	.986	25	.974
Pretest_Eksperimen	.163	25	.086	.826	25	.001
Posttest_Eksperimen	.143	25	.198	.972	25	.708

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.29 pada pengujian *Kolmogorov-Smirnov* data nilai kelas eksperimen memperoleh hasil signifikansi sebesar 198. Sedangkan data nilai pada kelas kontrol memperoleh hasil signifikansi sebesar 200. Dapat disimpulkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-*

Smirnov menunjukkan kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari $<0,05$, menunjukkan pada kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Prasyarat dilakukan uji homogenitas apabila telah dilakukan uji normalitas dan data berdistribusi normal. Dalam uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene Statistic* dengan menggunakan *software SPSS 21 for windows*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.30

Tabel 4. 30: Hasil Uji Homogenitas Tes

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	4.036	1	48	.050
Based on Median	3.186	1	48	.081
Based on Median and with adjusted df	3.186	1	43.895	.081
Based on trimmed mean	4.035	1	48	.050

Berdasarkan tabel 4.30 dapat diketahui bahwa hasil dari uji homogenitas skor *Based on Mean* pada uji *Levenne Statistic* sebesar 4.036 dengan nilai Sig. $0.050 > \alpha = 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya data nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. $> \alpha = 0.05$, maka data berdistribusi dari data yang sama atau homogen.

Tabel 4. 31: Hasil Uji Homogenitas Angket

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	5.094	1	48	.029
	Based on Median	2.727	1	48	.105
	Based on Median and with adjusted df	2.727	1	29.939	.109
	Based on trimmed mean	3.858	1	48	.055
Posttest	Based on Mean	.290	1	48	.593
	Based on Median	.340	1	48	.562
	Based on Median and with adjusted df	.340	1	47.600	.562
	Based on trimmed mean	.278	1	48	.600

Berdasarkan tabel 4.31 dapat diketahui bahwa hasil dari uji homogenitas skor *Based on Mean* pada uji *Levenne Statistic* pada *pretest* dan *posttest* sebesar 5.094 dengan nilai Sig. $0.050 > \alpha = 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya data nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. $> \alpha = 0.05$, maka data berdistribusi dari data yang sama atau homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Independent T Test

Setelah diperoleh data yang normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji *Independent T Test*. Adapun rumusan hipotesis tersebut yaitu:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan audio visual.

H_1 = Adanya pengaruh nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan audio visual.

Dengan kriteria nilai $\text{Sig.} < \alpha = 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya jika nilai $\text{Sig.} > \alpha = 0.05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil uji *Independent T Test* dapat dilihat pada Tabel 4.32.

Tabel 4. 32: Hasil Uji Independent T Test soal
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	4.036	.050	-9.532	48	.000	-10.160	1.066	-12.303	-8.017
	Equal variances not assumed			-9.532	42.909	.000	-10.160	1.066	-12.310	-8.010

Berdasarkan Tabel 4.32 Hasil uji *Independent T Test* menunjukkan signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan hasil uji $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka kesimpulan dari tabel diatas adalah adanya pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan audio visual.

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan audio visul sudah dapat dikatakan efektif karena telah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan film animasi dan yang tidak menggunakan.

Tabel 4. 33: Hasil Uji Independent T Test Angket
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	.290	.593	-9.237	48	.000	-10.920	1.182	-13.297	-8.543
	Equal variances not assumed			-46.723	46.723	.000	-10.920	1.182	-13.299	-8.541

P O N O R O G O

Berdasarkan Tabel 4.33 Hasil uji *Independent T Test* menunjukkan signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan hasil uji $<0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Maka kesimpulan dari tabel diatas adalah adanya pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan audio visual. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan audio visul sudah dapat dikatakan efektif karena telah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan film animasi dan yang tidak menggunakan.

b. Uji N Gain

Uji *N Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Hasil uji *N Gain* dapat diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut:

1) Tes

Berikut hasil perhitungan *N-Gain* Score (%) secara keseluruhan dari nilai pretest posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. 34: Uji N-Gain Kelas Kontrol

indikator	Pre Test	Post Test	Post Pre	Skor Ideal	N-Gain Score	N-Gain (%)
Menjelaskan proses berdirinya Daulah Umayyah	53,80	74,90	21,10	46,20	0,45	46%
Menjelaskan khalifah-khalifah Daulah Umayyah	50,57	61,37	10,80	49,42	0,21	22%
Menjelaskan dengan baik sejarah perkembangan kebudayaan Islam pada masa Daulah	51,74	77,24	- 51,74	- 5174	1,00	100%

Umayyah							
Mengidentifikasi usaha-usaha para penguasa Umayyah dalam pengembangan kebudayaan Daulah dalam	52,87	70,11	17,24	47,12	0,37	37%	
Menyebutkan tokoh-tokoh ilmuwan muslim terkemuka masa Daulah Umayyah	51,74	70,68	18,94	48,25	0,39	39%	
Menguraikan peran tokoh ilmuwan muslim pada masa Daulah Umayyah dalam kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah	58,62	55,17	-3,44	41,37	-0,08	-8%	
Menelaah faktor kemunduran Daulah Umayyah	56,89	52,75	-4,13	43,10	-0,10	-10%	
Rata-Rata					0,32	32%	

Tabel 4. 35: Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Indicator	Pre Test	Post Test	Post Pre	Skor Ideal	N-Gain Score	N-Gain (%)
Menjelaskan proses berdirinya Daulah Umayyah	68,8	95,52	26,72	31,2	0,87	87%
Menjelaskan khalifah-khalifah Daulah Umayyah	65,7	95,2	30,14	34,94	0,93	93%
Menjelaskan dengan baik perkembangan kebudayaan Islam pada masa Daulah Umayyah	58	93,2	35,2	42	0,83	83%

Mengidentifikasi usaha-usaha penguasa Umayyah dalam pengembangan kebudayaan para Daulah dalam	57,7	89,6	32,54	42,94	0,75	75%
Menyebutkan tokoh-tokoh ilmuwan muslim terkemuka masa Daulah Umayyah	60	85,2	25,2	40	0,65	65%
Menguraikan peran tokoh ilmuwan muslim pada masa Daulah Umayyah dalam kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah	74,4	89,6	15,2	25,6	0,33	33%
Menelaah faktor kemunduran Daulah Umayyah	69,2	80,4	11,2	30,8	0,64	64%
RATA-RATA					70	70%

Tabel 4. 36: Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain dalam presentase¹

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40-56	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol yang menggunakan perlakuan model konvensional adalah sebesar 32 % termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan

¹ A. Muhajir Nasir, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016).

perlakuan model *audio visual* film animasi adalah sebesar 70 % termasuk dalam kategori cukup efektif.

Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan N-Gain, indikator pertama mendapatkan hasil sebesar 0,45, indikator kedua 0,21, indikator ketiga 1,00 indikator keempat 0,37 , indikator kelima 0,39, indikator keenam 0,-8, dan indikator ketujuh -0,10 yang berarti hasil indikator memiliki kategori rendah.

Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan N-Gain, indikator pertama mendapatkan hasil sebesar 0,87, indikator kedua 0,93 indikator ketiga 0,83 indikator keempat 0,75 dan indikator kelima 0,65, keenam 0,33, dan indikator ketujuh 0,64 yang berarti hasil indikator memiliki kategori sedang.

2) Angket

Berikut hasil perhitungan N-Gain Score (%) angket minat belajar secara keseluruhan dari nilai awal dan akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. 37: Data Uji N-Gain Skor Kelas Eksperimen

Indikator	Pre Test	Post Test	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain	N-Gain(%)
Perasaan Senang	52,9	80,2	27,3	47,1	0,58	58%
Keterlibatan	59,6	88,67	29,67	40,1	0,72	72%
Ketertarikan	61,3	85,2	23,87	38,67	0,62	62%
Perhatian Siswa	58,9	73,9	15	41,1	0,36	36%
Rata-Rata					0,57	57%

Tabel 4. 38: Data Uji N-Gain Skor Kelas Kontrol

Indikator	Pre Test	Post Test	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain	N-Gain (%)
Perasaan Senang	70,7	74	3,3	29,3	0,11	11%
Keterlibatan	78,14	80	1,87	21,87	0,09	9%
Ketertarikan	80	80,7	0,7	20	0,3	3%
Perhatian Siswa	58,5	62,7	4,2	41,5	0,10	10%
Rata-Rata					0,8	8%

Tabel 4. 39: Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain dalam presentase

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40-56	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol yang menggunakan perlakuan model konvensional adalah sebesar 8 % termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan model *audio visual* film animasi adalah sebesar 57 % termasuk dalam kategori cukup efektif.

Dalam rincian hasil *n-gain score* setiap indikator didapatkan hasil pada kelas kontrol yaitu indikator pertama mendapatkan hasil sebesar -0,11 indikator kedua mendapatkan hasil 0,9, indikator

ketiga mendapatkan hasil 0,3 dan indikator keempat mendapatkan hasil 0,10 yang berarti jika dirata-rata masuk ke dalam kategori rendah.

Kemudian pada kelas eksperimen yaitu pada indikator pertama mendapatkan hasil 0,58, indikator kedua mendapatkan hasil 0,72, indikator ketiga mendapatkan hasil 0,62, dan indikator keempat mendapatkan hasil 0,36, yang berarti jika dirata-rata masuk ke dalam kategori sedang.

D. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Media *Audio Visual* Film Animasi

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media audio visual film.² Dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berfungsi sebagai media penyalur pesan dengan menyajikan unsur gambar dan suara sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan jelas.³

Keterlaksanaan pembelajaran dengan model *audio visual* film animasi melalui perhitungan persentase mendapatkan nilai persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Hasil pengamatan pertemuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran dengan model *audio visual* film

²Imas Sa'adiyah "Pengukuran Dampak Penggunaan media Audio-Visual Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" *Karismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol.1 No. 1 2023 2

³Nurkholis Imam Ikhsan, Fahmi Irfani, Ibdalsyah "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam", *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* Vol. 4 No.4 2022, 903

animasi didapatkan hasil presentase sebesar 68 % dengan kategori baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, kegiatan pembelajaran secara runtut terlaksana seluruhnya, sehingga dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *audio visual* film animasi terlaksana dengan sangat baik

Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen nilai yang > 70 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 55-70 dikategorikan sedang, dan nilai yang < 55 dikategorikan rendahsebanyak 8 siswa atau 32% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 55-70 sebanyak 10 anak atau 40% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatka nilai lebih dari 70 sebanyak 7 anak atau 28% berkategori nilai tinggi. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimenbahwa nilai yang > 94 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 86-94 dikategorikan sedang, dan nilai yang < 86 dikategorikan rendah. bahwa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 86 sebanyak 4 siswa atau 16% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 86-94 sebanyak 15 anak atau 60% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 94 sebanyak 4 anak atau 24% . pada *posttest* evektifitas mendapat kategori nilai tinggi. mendapatkan nilai kurang dari <55 sebanyak 6 siswa atau 24% berkategori nilai rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 55-67 sebanyak 11 anak atau 44% berkategori nilai sedang, dan siswa yang mendapatka nilai lebih dari >67 sebanyak 8 anak atau 32% berkategori nilai tinggi

Hasil *Pretest* Kelas Kontrol Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest* sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. , sedangkan hasil dari *posttest* kontrol diperoleh bahwa siswa yang mendapatka nilai kurang 77 sebanyak 13 anak atau 52% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 77-83 sebanyak 7 atau 52% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 83 sebanayak 5 anak atau 20% berkategori tinggi

Dengan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Media Audio Visual Film Animasi

Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam penggunaan audio visual dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui audio visual yang diterapkan dalam pembelajaran mampu membawa siswa masuk ke dalam suasana dan konteks pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang dijelaskan.⁴ Dengan gambar bergerak dan suara, siswa dapat melihat dan merasakan kehidupan sehari-hari masyarakat Muslim pada masa lalu dengan lebih

⁴ Munaya Ulil Ilmi, Muh Alif Kurniawan “Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta” *IQRO: Journal of Islamic Education*, Vol.4, No.2, 2021, h 93

mendalam. Pengalaman ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membangkitkan keterlibatan emosional siswa dengan cerita dan karakter yang ditampilkan.⁵

Penggunaan audio visual juga memungkinkan siswa untuk merasakan kekayaan budaya Islam dari berbagai sudut pandang, menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik. Sehingga, minat siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam dapat meningkat secara signifikan, karena mereka merasa terhubung dengan materi pembelajaran dan termotivasi untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang kekayaan sejarah dan budaya Islam.

Dalam penelitian ini juntuk umlah item pernyataan yang digunakan sebanyak 28 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh perhitungan data minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi sudut dengan menerapkan model pembelajaran *Audio Visual* film animasi dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa.

Hasil minat awal dari evektifitas siswa yang mendapatka nilai kurang 93 sebanyak 20 % dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 93-104 sebanyak 10 sebanyak 40% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 104 sebanyak 40% berkategori tinggi. Dari hasil minat akhir yang mendapatka nilai kurang 98 sebanyak 20% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 98-107 sebanyak 64% berkategori sedang, dan siswa yang

⁵ Hasan Abdullah “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* Vol. 1. No. 5. 2023, h 990

mendapatkan nilai lebih dari 98 sebanyak 20% berkategori tinggi . hasil dari minat kontrol siswa yang mendapatka nilai kurang 93 sebanyak20 % dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 93-104 sebanyak 40% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 104 sebanyak 40% berkategori tinggi.

Selain itu, berdasarkan pada uji *n-gain score* menunjukkan Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol yang menggunakan perlakuan model konvensional adalah sebesar 8 % termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan model *audio visual* film animasi adalah sebesar 57 % termasuk dalam kategori cukup efektif.

Dengan ini dapat diketahui bahwa minat belajar pada kelas eksperimen nilai minat awal lebih tinggi daripada nilai minat akhir sehingga pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan audio visual film dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Keefektifan Media Audio Visual Film Animasi pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar harus senantiasa ditingkatkan efektivitasnya demi meningkatkan mutu dari

pada Pendidikan itu sendiri.⁶ Penggunaan audio visual dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang hanya menggunakan teks atau ceramah, penggunaan audio visual memungkinkan siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Audio visual mampu membangkitkan minat dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.⁷

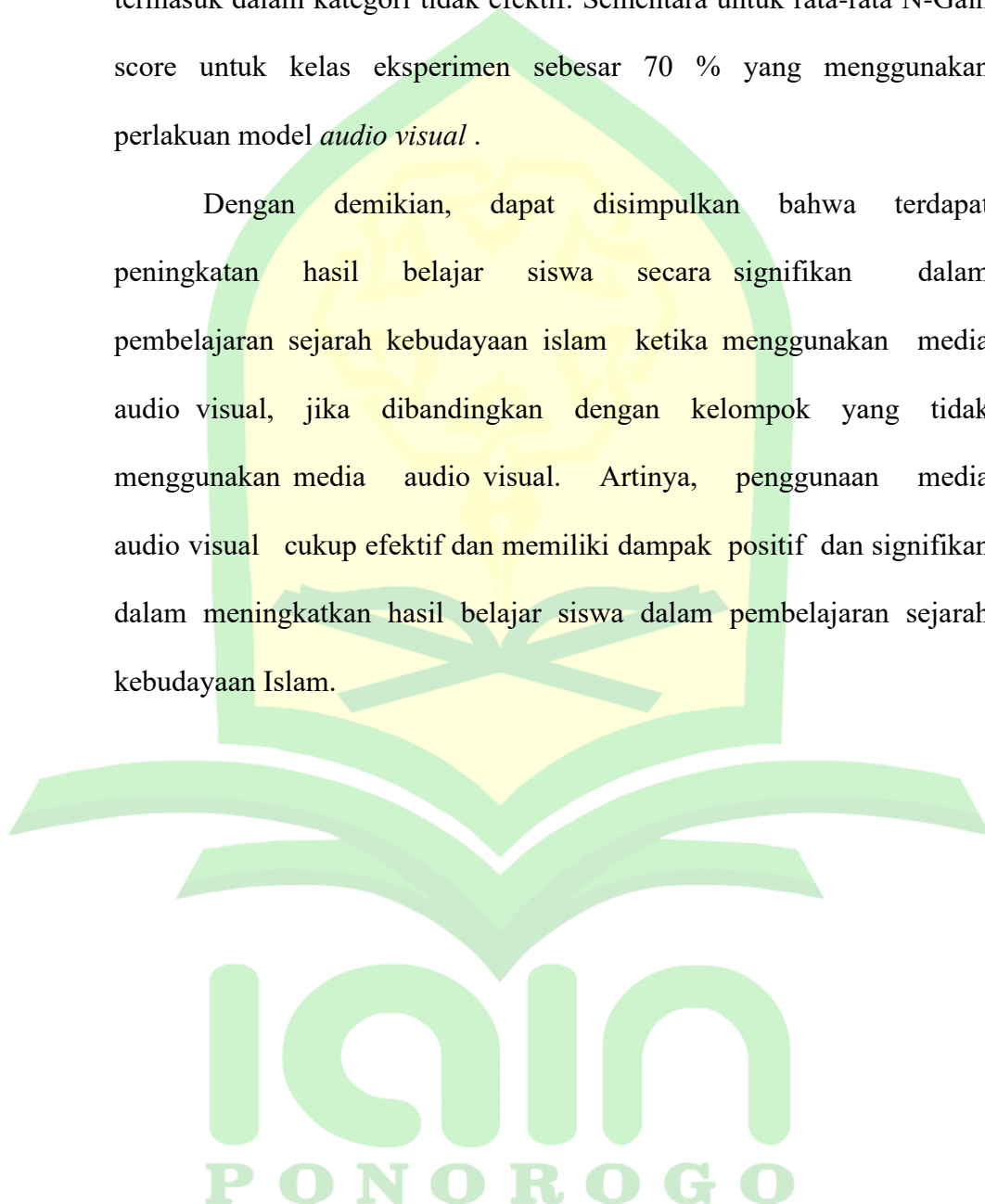
Dengan ini dapat diketahui bahwa penggunaan audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam, memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media audio visual. Hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*. yang pada minat kelas eksperimen mendapatka nilai kurang 109 sebanyak 24% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 109-117 sebanyak 36% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 117 sebanyak 40% berkategori tinggi pada. kelas kontrol yang mendapatka nilai kurang 98 sebanyak 20% dengan kategori rendah, siswa yang mendapatkan nilai antara 98-107 sebanyak 64% berkategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 98 sebanyak 20% berkategori tinggi

⁶ Nurkholis Imam Ikhsan, Fahmi Irfani, Ibdalsyah “Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam”, *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* Vol. 4 No.4 2022, h 903

⁷ Hasan Abdullah “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* Vol. 1. No. 5. 2023, h 990

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas kontrol yang menggunakan perlakuan model konvensional adalah sebesar 32 % termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen sebesar 70 % yang menggunakan perlakuan model *audio visual* .

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ketika menggunakan media audio visual, jika dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan media audio visual. Artinya, penggunaan media audio visual cukup efektif dan memiliki dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

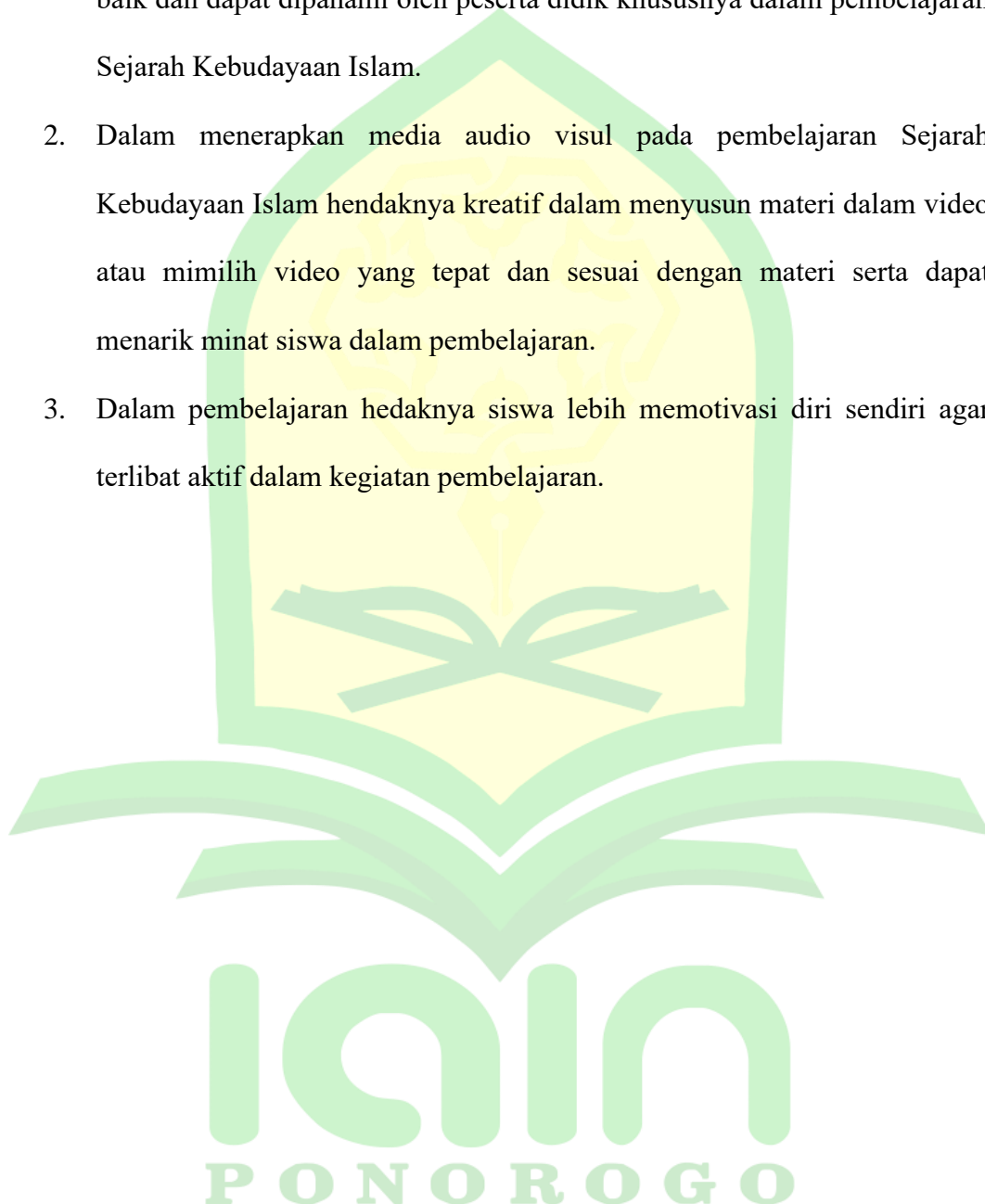
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar berpengaruh terhadap penggunaan media audio visual film animasi hasil dari kelas eksperimen memiliki *pretest* 70 dan *posttest* 94 sedangkan kontrol memiliki nilai *pretest* 68 dan *posttest* 92.
2. Minat belajar pengaruh terhadap positif terhadap pembelajaran siswa sebesar 8 % termasuk dalam kategori tidak efektif. untuk kelas kontrol Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan model *audio visual* film animasi adalah sebesar 57 % termasuk dalam kategori cukup efektif
3. Keefektifan belajar berpengaruh positif dan signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Hasil uji *N Gain* Untuk kelas kontrol yang menggunakan perlakuan model konvensional adalah sebesar 32 % termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan model *audio visual* film animasi adalah sebesar 70 % termasuk dalam kategori cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa hal yang disarankan sebagai berikut:

1. Guru hendaknya selalu mengembangkan kompetensi diri dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan agar dalam kegiatan pembelajaran bisa terlaksana dengan baik dan dapat dipahami oleh peserta didik khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Dalam menerapkan media audio visul pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam hendaknya kreatif dalam menyusun materi dalam video atau memilih video yang tepat dan sesuai dengan materi serta dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran hendaknya siswa lebih memotivasi diri sendiri agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.





DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan 2023*. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023.
- Anwar, W. S., W. Liliawati, and J. A. Utama. "Penerapan Pembelajaran Konseptual Interaktif Dengan Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Ipba Dan Mengetahui Profil Aktivitas Siswa SMP." *WAPFI* 1, no. 1 (2013): 37–47.
- Arifa, Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005.
- Budiman, Haris. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Tadzkiyyah* 8 (2017): 75–83.
- Diamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Erma, Fitriana. "Pengembangan Media Gambar Untu Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas Xi Smk Negeri 3 Pacitan." Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widya Swara* 1, no. 4 (2014): 104–77.
- Harjanto. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000.
- Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015.
- Innana. "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral." *Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 1, no. 1 (2018).
- Jihad, Asep, and Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka, 2000.
- Kemp, Jerrold E., Deane K. Dayton, and Jerrold E. Kemp. *Planning and Producing Instructional Media*. 5th ed. New York: Harper & Row, 1985.
- Kristin, Firosalia. "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 2 (2016): 90–91.
- M. Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Mahatir, Achmad. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SD Anak Bangsa Kota Makasar*. Makasar: Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2021.
- Miftah, M. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsangan*, 2013, 1.
- Miftania, Adhinda. "Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul 'The Postman Story.'" Skripsi, STIKOM, 2011.
- Mufarokah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras, 2009.

- Murtono. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Wade Group, 2017.
- Neolaka, Amos. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Nurita, Teni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *Misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Nurkarcana, Wayan. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1983.
- Oktavianingrum, Dilla. "Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Pertemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta." *Jurnal Perpustakaan.Uns*, 2016, 3.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarsmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Rostrieningasih, Maisaroh. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 2, 2010.
- Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawal Press, 2013.
- S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2008.
- Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sohibun, Sohibun, and Filza Yulina Ade. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 121.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Rahayu Algesindo, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sutrisno, Tri, and Yudha Anggana Agung. "Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Dan Interface Di SMK Sunan Drajat Lamongan." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 05, no. 03 (2013): 1068–74.
- Tafanao, Talizaro. "Peranan Media Dalam Pembelajaran Dalam Meningkatkan mata Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2018): 103.

Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta, 2012.

