

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATERI TOLERANSI DAN KOMPETISI KEBAIKAN

Dewi Iryani

Iryanid96@gmail.com

ar.id

Arwan

Universitas Islam Negeri

Raden Fatah Palembang

arwan_uin@radenfatah.ac.id

Ade Akhmad Saputra

Universitas Islam Negeri

Raden Fatah Palembang

adeakhmadsaputra_uin@rade

nfatah.ac.id

Abstract

The research subjects is to determine the improvement of learning outcomes of Islamic religious education by using animated video media, student learning outcomes after using animated video media. This class action research method (PTK) uses stages in the form of cycles, namely cycle I, and cycle II. In each cycle there is planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were all Class III A children as many as 24 children, III SD Negeri 223 Palembang. The results of the research, it can be concluded that the percentage of student learning outcomes is 37.50%. After using animated video learning media in the first cycle of 66.67%, while in cycle II the percentage of student learning outcomes was 95.83%.

Keywords: *Learning Outcomes, Media, Animated Videos*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000:77) pada hakekatnya adalah usaha membudayakan manusia atau memanusiakan manusia, pendidikan amat strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan diperlukan guna meningkatkan mutu bangsa secara menyeluruh. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu system pendidikan nasional yang diatur secara sistematis.

Dalam kegiatan belajar mengajar seringkali terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, pesan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik tidak dapat diterima peserta didik secara optimal, yaitu tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Keterbatasan media pembelajaran disatu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut di pihak lain membuat penerapan metode ceramah makin

menjamur. Terbatasnya alat-alat teknologi pembelajaran yang dipakai dikelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu pendidikan pada umumnya. Hal ini terlebih dirasakan pada mata pelajaran agama. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dikatakan belum optimal.

Media pembelajaran Menurut Dina Indriana (2011:15) merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang berisikan pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah Video Animasi. Pembelajaran dengan media video animasi adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri dan hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Hasil belajar menurut Agus Suprijono (2013: 5) adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar menurut Abdurrahman Mulyono (2010:37) juga merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Video menurut Arsyad Ashari (2005:49) merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama- sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan- tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat, atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Animasi Bambang Eka Purnomo (2013: 87) adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi juga diartikan dengan menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak

depan (depan, belakang, 3/4 dan samping) detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya) lalu pose/gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas si karakter tersebut.

Media video animasi adalah media yang dapat digunakan untuk menunjukkan modul pembelajaran berbentuk video yang terbuat dengan sebagian gambar diam dengan sedikit pergantian dari satu keberikutnya yang tampil dalam waktu yang kilat serta diproyeksikan sehingga menciptakan suatu ilusi gerak. Tambahkan penelitian terdahulu terkait dengan tema penelitian, bisa bersumber dari artikel atau bentuk penelitian lainnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membahas dan mengangkat menjadi masalah sebuah judul penelitian, yaitu “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Media Video Animasi Pada Kelas III SD Negeri 223 Palembang“

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena pada penelitian tindakan kelas dapat mengkaji permasalahan pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto, istilah PTK dalam Bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2011:2)

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian yang berdasarkan kepada mutu memperhitungkan angka-angka atau kuantitas. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian yang berkembang pesat dibidang pendidikan (Asip Suyadi ,2018:85)

Adapun yang diteliti berkaitan dengan hasil belajar peserta didik kemampuan memahami materi-materi pada mata pelajaran PAI. Rancangan pemecahan masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah menerapkan media video animasi pada kelas III di SD Negeri 223 Palembang.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 223 Palembang tahun ajaran 2022-2023, yang beralamat di jalan D.I Panjaitan Lr. Daruruhama Kelurahan Plaju Ulu Kecamatan Plaju Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Dimana kelas III yang diambil adalah kelas III A yang berjumlah 24 siswa dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Setiap hari anak akan mengikuti proses pembelajaran melalui Media Video Animasi untuk meningkatkan Hasil Belajar PAI.

Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas secara umum dianalisis melalui deksriptif kuantitatif yaitu:

Hasil tes kognitif yang diperoleh melalui tes akhir dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui pencapaian kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM). Menghitung tes hasil belajar peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = n/N \times 100 \%$$

Keterangan :

DP : nilai presentasi atau hasil

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Hasil pengamatan (observasi) dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui situasi pembelajaran. Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persestase, yaitu sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100 \%$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Number of Cases (Jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

P = Angka Presentase

100% = Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Observasi awal adalah kegiatan pra tindakan yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal mengenai perkembangan hasil belajar Pendidikan Agama Islam anak

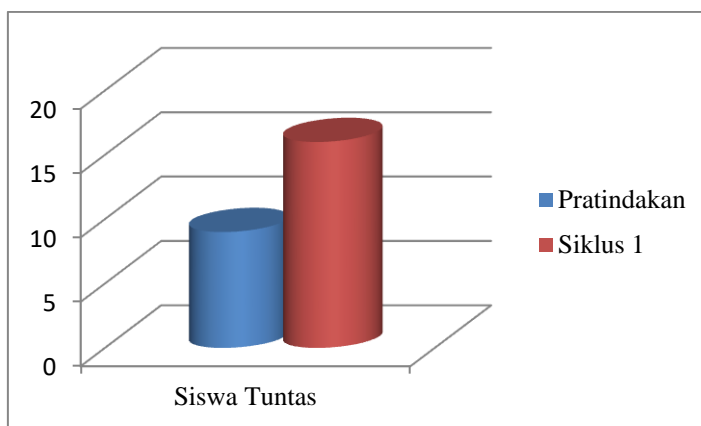
dimana selama ini peneliti lebih banyak menggunakan media konvensional yang peneliti anggap kurang berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan observasi awal maka dapat diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik yang berjumlah 24 orang sebagai berikut: ketuntasan individu maupun klasikal masih jauh dari pencapaian tujuan pembelajaran, dapat dilihat dari data di atas yang memperoleh nilai ≤ 70 adalah 19 siswa, sehingga ketuntasan secara klasikal di peroleh $\frac{9}{24} \times 100 = 37.50\%$. hasil ini adalah hasil yang cukup jauh dari standar yang telah ditetapkan dari dinas pendidikan.

Perencanaan tindakan siklus 1 difokuskan untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan media video Animasi. Dari hasil observai siklus 1 dapat dilihat bahwa peserta didik sudah melakukan tes evaluasi. Masih terdapat banyak yang belum mencapai KKM Pendidikan Agama Islam. bahwa ketuntasan individu maupun klasikal masih jauh dari pencapaian tujuan pembelajaran, dapat dilihat dari data di atas yang memperoleh nilai ≤ 70 adalah 8 siswa, sehingga ketuntasan secara klasikal di peroleh $\frac{16}{24} \times 100 = 66.67\%$. hasil ini adalah hasil yang belum memenuhi dari standar yang telah ditetapkan dari dinas pendidikan.

Table 1 Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus dan Siklus 1

No	Indikator	Nilai Tuntas	Presentase
1	Pratindakan	9	37.50%
2	Siklus 1 Tindakan	16	66.67%

Table 2 Diagram perbandingan hasil Belajar Prasiklus dan Siklus 1



Dilihat dari hasil perbandingan antara Pratindakan dan Siklus 1 dapat dikatakan bahwa dengan media Video Animasi terdapat peningkatan dari 37,50 % menjadi 66,67 %, Dalam hasil belajar Pendidikan Agama Islam walaupun belum mencapai hasil yang peneliti inginkan. Maka dari itu untuk selanjutnya masih diperlukan perbaikan di siklus ke II. Hasil dari siklus I ini digunakan sebagai acuan dalam memberikan tindakan di siklus II untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat mencapai ketuntasan klasikal.

refleksi yang di dapatkan pada siklus I ini adalah penggunaan media video animasi pada siklus ini kurang maksimal, hal ini disebabkan oleh beberapa masalah antara lain :

1. Masih ada peserta didik yang fokus pada tampilan gambar tanpa memperhatikan isi materi.
2. Masih ada peserta didik yang tidak mendengarkan penjelasan guru.
3. Guru belum optimal dalam menampilkan video Animasi.
4. Beberapa peserta didik belum memahami materi dikarenakan komunikasi hanya bersifat satu arah.

Dengan adanya masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan tindakan pada siklus II untuk memperbaiki hasil belajar pada siklus I.

Perencanaan tindakan siklus II difokuskan untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar PAI Peserta Didik melalui Media Video Animasi. Dari hasil observasi siklus II dapat dilihat bahwa peserta didik sudah melakukan tes evaluasi. Hasil belajar meningkat sangat pesat dari hasil belajar sebelumnya.

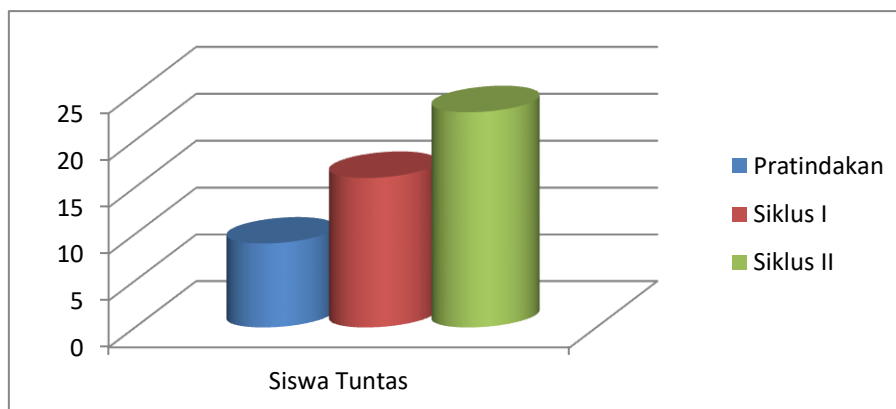
Dapat dilihat terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan nilai yang diperoleh sebelumnya. Data di atas yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah 23 peserta didik sehingga

ketuntasan secara klasikal di peroleh $\frac{23}{24} \times 100 = 95,83\%$.

Table 3 Perbandingan Hasil Belajar Pratindakan, Siklus 1 dan siklus II

No	Indikator	Nilai Tuntas	Presentase
1	Pratindakan	9	37.50%
2	Siklus I Tindakan	16	66.67%
3	Siklus II Tindakan	23	95.83%

Table 4 Diagram perbandingan hasil Belajar Prasiklus, Siklus 1 dan siklus II



Dari tabel dan diagram perbandingan diatas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum tindakan tergolong kurang dengan jumlah siswa tuntas hanya 9 orang dengan persentase 37,50 %. Dengan demikian dilakukan perbaikan pada siklus I, ternyata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 66,67%. Kemudian setelah tes dilakukan pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan jumlah siswa tuntas 23 orang dengan persentase 95,83%. Maka standar ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan sudah tercapai dengan sangat baik. Sehingga peneliti menghentikan penelitian pada siklus ke dua terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya dan memiliki ketuntasan secara klasikal untuk pratindakan 37.50%, siklus I sebesar 66.67%, dan siklus II sebesar 95.83%. Ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum tindakan dengan sesudah tindakan yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Media Video Animasi.

KESIMPULAN

Dalam penelitian tindakan kelas peneliti mengambil penggunaan media video animasi. Dimana video memiliki perbedaan dengan film yaitu film lebih dikenal dengan gambar bergerak yang memiliki cerita yang lebih kompleks (Movie) yang biasa ditayangkan di bioskop dengan durasi yang cukup panjang. Sedangkan video lebih seperti tayangan gambar bergerak yang lebih sederhana dan dengan durasi yang tidak terlalu panjang. Sehingga kami memilih video untuk diteliti karena lebih cocok

digunakan untuk pembelajaran di kelas III karna lebih sederhana dan durasi yang lebih pendek.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tersebut diperoleh kesimpulan bahwa dengan Menggunakan Media Video Animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SD Negeri 223 Palembang pada pelajaran pendidikan agama islam pada tahun ajaran 2022/2023. Pelaksanaan tindakan menggunakan Media Video Animasi ini telah diperoleh peningkatan mean pada siklus I sebesar 70 dan siklus 2 sebesar 93.33 sedangkan mean hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Video Animasi sebesar 62.50 dan memiliki ketuntasan secara klasikal untuk siklus I sebesar 66.67%, dan siklus II sebesar 95.83%. Dari perbedaan mean atau rata-rata dari hasil belajar peserta didik dari ketuntasan secara klasikal di atas dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan Media Video Animasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di kelas III SD Negeri 223 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulyono, 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali Muhammad, 2007 *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Arsyad Azhar, 2005 *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, 2010. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib Zainal dan M. Chotibuddin, 2018 *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Yogyakarta: Deepublish.
- Debdikbud, 2002, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful bahri, 2000, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah Saiful Bahri, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ideari H.E, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi*, dalam <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url, pdf>, diakses pada tanggal 18 November 2022 pukul 22.26 WIB

Indriana Dina, 2011 *Ragam alat bantu media pengajaran*, Yogyakarta: Diva Pres.

Langgulung Hasan, 1998, *Asas-asas Pendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Al-Husna.

Pratiwi Ira, “*Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi* “, *Jurnal Of Sport Education (JOPE)* 24 April 2021

Purnama Bambang Eka, 2013, *Konsep Dasar Multimedia* ,Yogyakarta : Graha Ilmu.

Rukajat Ajat, 2018, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Disertai Contoh Judul, Skripsi Dan Metodologi*, Yogyakarta: Deepublish.

Sanjaya Wina, 2008, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana.

Sudjono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.

Suprijono Agus, 2013, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryadi Asip dan Ika Berdiati, 2018, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sisdiknas, 2013, *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokusmedia.