

**IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN BUDI PEKERTI
PAI KELAS VII DI SMP ISLAM SULTAN AGUNG 4
SEMARANG 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

Nama: Riyo Permansyah

NIM: 31502000117

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
2024**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA	ix
KATA PENGANTAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Praktis.....	10
2. Manfaat Teoritis.....	11
E. Sistematika Penulisan Skripsi.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Pustaka	14
1. Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam	14
2. Video Animasi.....	20
3. Minat Belajar	30
4. Budi Pekerti	33
B. Penelitian Terkait.....	36
C. Kerangka Teori.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48

A. Definisi Konseptual	48
B. Jenis Penelitian	49
C. Setting Penelitian (Tempat dan Waktu Penelitian).....	51
D. Sumber Data	52
E. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Teknik Wawancara	53
2. Teknik Observasi.....	54
3. Teknik Dokumentasi	56
F. Analisis Data.....	57
G. Uji Keabsahan.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian.....	65
1. Gambaran Umum Sekolah.....	65
2. Implementasi Model Pembelajaran Video Aniamsi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.	69
B. Pembahasan	74
1. Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.	75
2. Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.	77
3. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4.	81
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Riyo Permansyah
NIM : 31502000117
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Program Studi : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Implementasi Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Budi Pekerti PAI Kelas VII Di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang 2023/2024”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 13 Februari 2024

Saya yang menyatakan,

Riyo Permansyah

NIM. 31502000117

NOTA DINAS PEMBIMBING

Semarang, 13 Februari 2024

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah Skripsi

Lampiran : 2 (dua) eksemplar

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Sultan Agung di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Riyo Permansyah

NIM : 31502000117

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Agama Islam

Judul : Implementasi Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Budi Pekerti PAI Kelas VII Di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang 2023/2024

dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian, atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing

Dr. Susiyanto,M.Ag

NIDN. 0602128202

PENGESAHAN

Nama : Riyo Permansyah
NIM : 31502000117
Judul skripsi : Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Animasi
Untuk Menunntkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Kelas
VII Di SMP Islam Sutan Agung 4 Semarang 2024

Telah dimunaqasyahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, pada
Dinyatakan LULUS serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Studi Pendidikan Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**Mengetahui
Dewan Sidang**

Ketua/Dekan

Sekretaris

(_____)

(_____)

Penguji I

Penguji II

(_____)

(_____)

Pembimbing I

Pembimbing II

(_____)

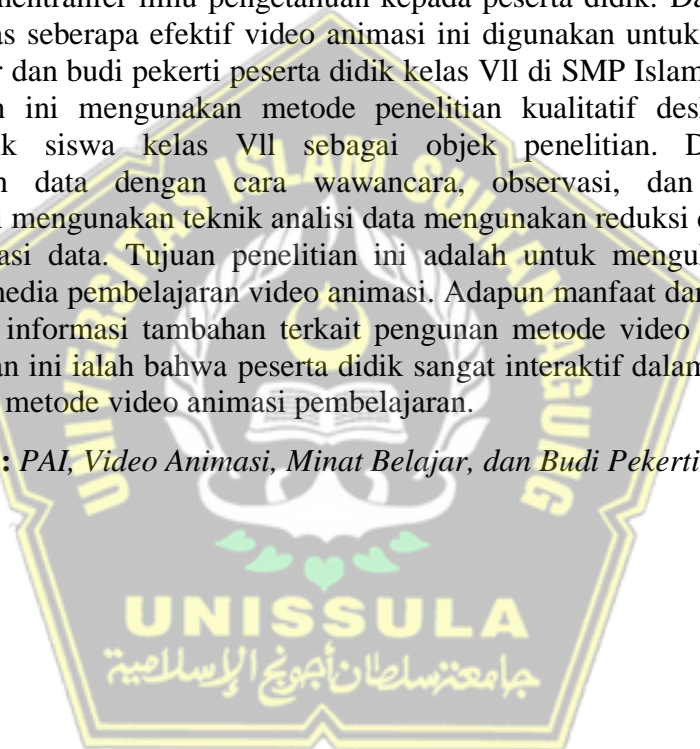
(_____)

ABSTRAK

Riyo Permansyah, 31502000117. **IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN BUDI PEKERTI PAI KELAS VII DI SMP ISLAM SULTAN AGUNG 4 SEMARANG 2023/2024**. Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung, 13 Febuari 2024.

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi ini akan memudahkan guru untuk mentranfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini membahas seberapa efektif video animasi ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan budi pekerti peserta didik kelas VII di SMP Islam Sultan Agung 4. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan peserta didik siswa kelas VII sebagai objek penelitian. Dengan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, verifikasi data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi. Adapun manfaat dari penelitian ini memberikan informasi tambahan terkait penguasaan metode video animasi. Hasil dari penelitian ini ialah bahwa peserta didik sangat interaktif dalam pembelajaran menggunakan metode video animasi pembelajaran.

Kata Kunci : *PAI, Video Animasi, Minat Belajar, dan Budi Pekerti*

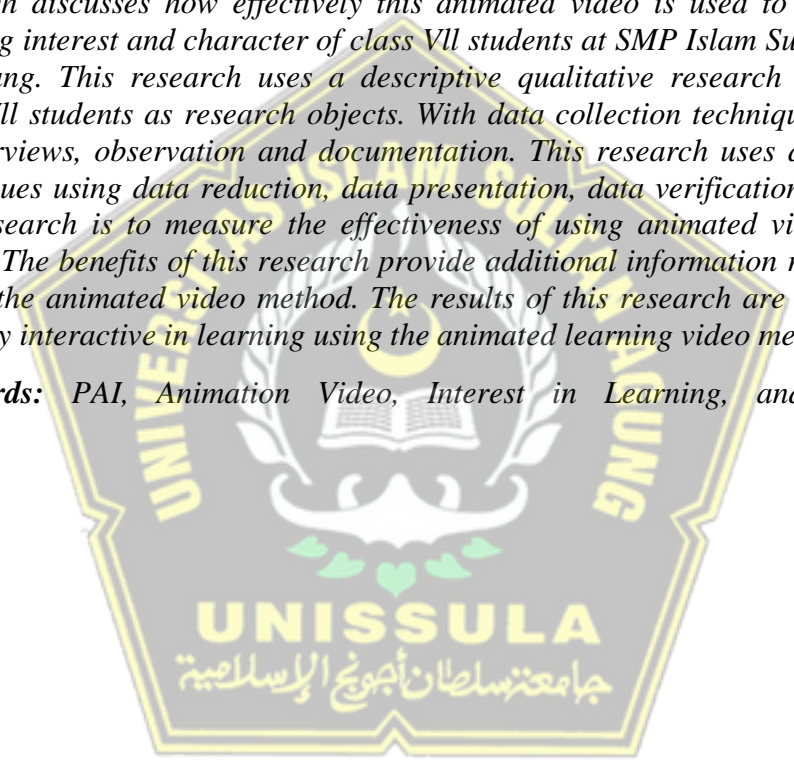


ABSTRACT

Riyo Permansyah, 31502000117. **IMPLEMENTATION OF ANIMATED VIDEO MEDIA TO INCREASE INTEREST IN LEARNING AND COLLEGE IN CLASS VLL AT SULTAN AGUNG 4 ISLAMIC SMP SEMARANG 2023/2024.** Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Religion, Sultan Agung Islamic University, 13 February 2024.

Animated video learning media is one of the effective learning media innovations for increasing students' interest in learning. By using this animated video learning media, it will make it easier for teachers to transfer knowledge to students. This research discusses how effectively this animated video is used to increase the learning interest and character of class VII students at SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. This research uses a descriptive qualitative research method with class VII students as research objects. With data collection techniques by means of interviews, observation and documentation. This research uses data analysis techniques using data reduction, data presentation, data verification. The aim of this research is to measure the effectiveness of using animated video learning media. The benefits of this research provide additional information regarding the use of the animated video method. The results of this research are that students are very interactive in learning using the animated learning video method.

Keywords: PAI, Animation Video, Interest in Learning, and Character



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang di aplikasikan pada upaya melakukan penyusunan skripsi ini beracun atau berpedoman terhadap Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

Konsonan

Fonem konsonan bahasa arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dalam bentuk huruf. Pada upaya transliterasi ini terkait sebagian dilakukan pelangan dengan memanfaatkan huruf dan pada sebagian lagi dilakukan pelambangan dengan memanfaatkan tanda, dan terkait pada bagian lain dilambangkan dengan memanfaatkan huruf dan tanda secara bersamaan atau sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Tabel.1 Transliterasi Konsonan

Vokal

Vokal bahasa arab diketahui mencakup vokal yang bersifat tunggal atau secara istilah dikenal dengan monoftong dan vokal yang bersifat rangkap atau secara istilah fonologis sendiri disebut dengan diftong. Vokal yang berada di wilayah bahasa Arab yang bersifat tunggal yang mana terkait lambangnya sendiri berwujud/berupa harokat, transliterasi disajikan sebagai berikut:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal

Sedangkan vokal rangkap bahasa Arab hewan plambangan dengan wujud gabungan antara harakat dan juga huruf, terkait transliterasinya sendiri dalam wujud gabungan huruf yang disajikan sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـِـَ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
ـِـُ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh:

- كَتَبَ Kataba
- فَعَلَ Fa'ala

Maddah

Maddah atau vokal yang sifatnya panjang yang dilakukan pelanggan dalam wujud harokat dan juga huruf, terkait pada transliterasi dalam wujud huruf dan juga tanda yang disajikan sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...َا...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
...ِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
...ُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Tabel 4. Transliterasi Maddah

Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilakukan pelambangan dengan memanfaatkan suatu tanda-tanda, yakni *syaddah* atau tanda tasydid, bukan upaya transliterasi dengan huruf dan rumah yakni huruf yang sifatnya sama terhadap huruf yang telah dilakukan pemberian tanda *syaddah* itu.

Contoh :

- نَزَّلَ Nazzala
- البِرُّ al-birr

Penulisan Kata

Pada umumnya atau secara dasar pada tiap kata, baik dalam wujud fiil, secara Isim maupun secara huruf yang dilakukan penulisan dengan terpisah. Hanya terhadap kata-kata secara tertentu terkait penulisan dengan huruf arab yang mana telah lazim dilakukan perangkaian dengan kata yang lain Sebab hadirnya huruf atau harakat yang dilakukan penghilangan, maka terkait upaya penulisan kata tersebut dilakukan rangkaian juga terhadap kata lain yang mengikuti.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn / Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

Pada huruf kapital meskipun pada sistem tulisan Arab terkait huruf kapital sendiri tidak umum atau tidak dikenal, dalam upaya transliterasi ini huruf terkait dimanfaatkan juga. Pengaplikasian huruf kapital seperti apa yang telah diberlakukan oleh ejaan yang disempurnakan atau EYD yakni mencakup huruf kapital yang diaplikasikan untuk melakukan penulisan terkait huruf awal nama diri dan juga permulaan pada kalimat. Apabila terkait nama diri diketahui didahului oleh kata sandang, maka yang dilakukan penulisan terhadap huruf kapital atau yang memanfaatkan huruf kapital tetap ada huruf awal dari nama diri tersebut, bukan dari awal dari kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Aplikasi yang huruf awal berupa kapital untuk Allah diketahui hanya diberlakukan apabila pada tulisan arab memang sifatnya lengkap secara demikian dan jika terkait penulisan itu dilakukan penyatuan terhadap kata lain sehingga hadirnya huruf atau harakat yang dilakukan penghilangan, huruf kapital terkait tidak di aplikasikan atau dimanfaatkan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji beserta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul “Implementasi Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Budi Pekerti PAI Kelas VII Di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang 2023/2024”.

Shalawat beriringan salam semesta senantiasa sanjung sajikan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian.

Diajakannya skripsi ini guna memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Agama Islam Unissula. Tentu saja dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini membutuhkan usaha, kerja keras, serta doa kepada yang Maha Kuasa.

Namun, karya yang ada di hadapan anda ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari orang-orang tercinta di sekeliling saya. Untuk itu pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak dan Ibu Tercinta (Bapak Samsuani dan Ibu Wahidah) yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
2. Prof. Dr. Gunarto, S.H., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib selaku Dekan Fakultas Agama Islam.

4. Ahmad Muflihini, S. Pd., M. Pd. I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Dr.Susiyanto,M,Ag selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagi pengalaman kepada penulis
6. Segenap dosen Fakultas Agama Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian berlangsung.
7. H. Muh Sodikin, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
8. Abdul Azis,S.Ag selaku guru pengampu mata pelajaran PAI
9. Peserta didik SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

Semoga segala kebaikan dan juga pertolongan seluruhnya mendapat berkah dari Allah subhanahu wa ta'ala. Dan akhirnya penulis menyadari bahwa terkait skripsi yang disajikan ini masih memiliki kekurangan atau jauh dari kata sempurna.

Karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan hadirnya saran dan juga kritik yang dapat memberikan dorongan untuk terlaksananya suatu kajian keberlanjutan yang lebih baik dari seluruh pihak demi beralihnya kemajuan dari laporan penelitian ini.

Semarang, 13 Februari 2024

Riyo Permansyah
NIM 31502000117



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan terkait ilmu pengetahuan yang diketahui pula terkait perkembangan teknologi sendiri turut menyertai yang mana melaju begitu cepat sehingga dapat menghadirkan suatu bentuk dorongan dibidang perekonomian yakni keseluruhan dalam fase perkembangan dapat berjalan secara cepat untuk dapat turut mengiringi atau dapat mengikuti perkembangan tersebut. Pemahaman yang menjadi kebutuhan untuk dihadapinya perkembangan ilmu.

Pendidikan diketahui memiliki sifat yang sangat menghadirkan pengaruh atau memiliki pengaruh terhadap pada kualitas dari kehidupan bangsa dan agama seperti yang diketahui telah tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa 1 dari beberapa tujuan yang dirumuskan negara Indonesia yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, terkait kualitas yang dimiliki pendidikan dan upaya pembelajaran secara harus dilakukan peningkatan sebagai upaya untuk ditingkatkannya kualitas dari sumber daya manusia di negara Indonesia.¹

Belajar merupakan suatu aktivitas yang sifatnya sangat penting bagi kehidupan individu sebab dapat menghadirkan kemungkinan untuk dapat diperolehnya suatu pendidikan yang lebih tinggi. Tiap-tiap individu yang terus

¹ Siti Julaeha, "Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2019): 157, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>.

maju pada kehidupan dan dicapainya suatu kesuksesan sebagai bentuk dari hasil upaya belajar.

Siswa diketahui kurang memiliki semangat dan memiliki ketertarikan atau kurang memiliki ketertarikan dalam aktivitas belajar sehingga pihak yang berperan sebagai siswa tidak memperhatikan tenaga pendidik atau guru ketika dilakukannya proses pembelajaran, dan diketahui pula pihak-pihak siswa tidak memahami pelajaran yang disampaikan.

Hal ini dapat menghadirkan dampak pada hasil belajar yang sifatnya rendah. Keterlibatan pihak-pihak peserta didik dalam aktivitas pembelajaran diketahui sifatnya minim atau sangat minim.²

Ketika guru atau tenaga pendidik memberikan suatu pertanyaan terhadap pembelajaran terkait, diketahui hanya terdapat beberapa siswa yang dapat memberikan jawaban.

Masalah yang hadir di dunia pendidikan yakni terkait kualitas belajar yang rendah yang dimiliki oleh pihak-pihak peserta didik dapat ditinjau melalui proses dan juga hasil yang ditemukan atau yang berjalan.

Seiring dengan tepatnya perkembangan terkait globalisasi yang dapat mengakibatkan suatu kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan juga teknologi, dibutuhkan upaya pelaksanaan pembaharuan di bidang pendidikan atau didunia pendidikan.

² Fakultas Tarbiyah et al., "Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)," 2018.

Oleh karena itu, tenaga pendidik atau guru memperoleh tuntutan untuk dapat turut serta mengikuti terkait perkembangan yang hadir di bidang teknologi pada gambar di bidang komunikasi dan juga di bidang informasi.

Kreativitas dari tenaga pendidik sendiri dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran diketahui sangat dibutuhkan, sehingga akan terealisasinya suatu pembelajaran yang menghadirkan suasana menyenangkan bagi pihak-pihak siswa dan juga tenaga pendidik atau guru dapat terbantu dengan pemanfaatan media pembelajaran terkait.³

Ada upaya memberikan tunjangan terhadap proses pembelajaran secara harus hadirnya suatu sarana yang bersifat baik. Sarana yang hadir dalam pembelajaran diketahui memiliki fungsi untuk menghadirkan suatu kelancaran dalam upaya pembelajaran misalnya pada pemanfaatan alat-alat yang digunakan untuk pembelajaran, media yang digunakan untuk pembelajaran, perlengkapan terkait sekolah dan juga lain yang terkait.

Dipembelajaran dipahami sebagai suatu sarana yang sifatnya sangat penting diaplikasikan dalam upaya dilaksanakannya pembelajaran, karena dengan hadirnya media pembelajaran dapat memberikan bantuan terkait pada proses dilaksanakannya pembelajaran yang menghadirkan suatu motivasi, menghadirkan pengaruh terkait pada keadaan, terkait pada iklim dan juga terkait pada lingkungan yang dimanfaatkan sebagai tempat belajar yang mana telah dibuat oleh tenaga pendidik atau guru dengan secara maksimal.

³ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

Yakni buku paket dengan memiliki jumlah presentase yakni 77,8% dan terkait Powerpoint atau salin dia berada pada angka 22,2%, pemanfaatan media yang. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas VIII di salah satu SMP Negeri di kecamatan Jonggol, media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran yang kerap diaplikasikan digunakan untuk belajar.⁴

Terkait diketahui kerap kali atau terkadang siswa merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam upaya dipahaminya materi yang disampaikan dengan berada pada presentase 74% dengan dimilikinya alasan bahwa buku paket dianggap sebagai media pembelajaran yang sifatnya monoton.

Kurang menghadirkan suatu hal-hal yang menarik atau kurang menarik, terkadang pula sulit untuk diperoleh pemahaman dan siswa diketahui lebih gemar terhadap media pembelajaran yakni dalam bentuk video. Kelebihan dari video animasi ini ialah penyajian terkait materi yang sifatnya rumit diketahui dapat secara mudah atau lebih mudah dipahami.⁵

Diketahui bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi guru saat ini adalah kesulitan untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif.⁶

Meninjau dari permasalahan terkait perlu hadirnya suatu upaya pengembangan terkait media yang digunakan untuk pembelajaran sebagai bagian dari penunjang dalam proses dilaksanakannya pembelajaran agar dapat

⁴ Fazri Sobari, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 1 Jonggol," *Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah*, 2017, 13.

⁵ Komang Sukarini and Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 1 (2021): 48–56, <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.

⁶ Lestari Retnawati et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)* 5, no. 1 (2021): 35–44, <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>.

bersifat lebih efektif yakni dengan dimanfaatkannya teknologi yang hadir dengan cara baik mungkin.

Maka terkait upaya pengembangan mengenai media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam basis video animasi diketahui dinilai dibutuhkan sebab apabila memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk buku paket atau dalam bentuk Powerpoint saja keefektifan yang dihadirkan dari siswa dalam upaya membaca terkait materi yang berkaitan dengan pelajaran hanya berada pada kisaran angka 10%.⁷

Sedangkan jika terkait media pembelajaran diperbaiki atau di desain dengan secara baik dan juga menghadirkan ketertarikan dengan dimanfaatkannya grafis, dalam basis video, dalam bentuk suara atau audio dan juga dalam bentuk upaya interaktivitas akan menghadirkan suatu peningkatan terkait keefektifan dalam upaya melakukan pemahaman atau penyerapan terkait materi yang disampaikan hingga pada presentasi 80 hingga 90%.⁸

Rendahnya minat yang dimiliki oleh pihak-pihak siswa dalam melakukan upaya belajar dilatar belakangi oleh sesuatu, hal tersebut dapat hadir dari faktor yang bersifat eksternal atau di wilayah luar yakni seperti tenaga pendidik atau guru tidak memanfaatkan pengaplikasian media untuk pembelajaran yang dapat menghadirkan ketertarikan bagi siswa dan dapat menghadirkan rasa keinginan untuk belajar bagi siswa. Tentu saja hal terkait

⁷ M R T FELIS, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik," 2022, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/19061%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/19061/1/C%20OVER%2C%20BAB%201%2C%20BAB%202%2C%20DAPUS%20FELIS%20MURNI%20ROLIS%20TIANA.pdf>.

⁸ FELIS. FELIS.

dapat menghadirkan suatu fenomena turunnya atau rendahnya minat belajar peserta didik atau siswa.⁹

Pengembangan terkait media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam bentuk video animasi mendapatkan suatu harapan bahwa dapat secara mampu menghadirkan suatu macam atau berbagai konsep pada materi sistem ekskresi terhadap individu agar dapat secara mudah untuk dilakukannya pemahaman oleh siswa dan dapat menjadi satu dari beberapa pengganti media yang digunakan untuk pembelajaran yang sifatnya konvensional.¹⁰

Video Animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya.¹¹

Animasi telah menjadi sarana yang efektif dalam media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, video animasi dapat menggambarkan konsep yang kompleks dan abstrak dengan cara yang lebih visual dan menarik. Animasi juga memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami fenomena yang sulit diobservasi secara langsung.

⁹ Dedek Ayu et al., "Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an," *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 2, no. 3 (2023): 80–85, <https://doi.org/10.57251/hij.v2i3.1021>.

¹⁰ Indah Mafazatin Nailiah and Erwin Rahayu Saputra, "Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd," *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2022): 8–15, <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>.

¹¹ Nurul Alimah, "Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021," *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6, no. 1 (2020): 25–33, <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7299>.

Sekolah diketahui berperan sebagai suatu tempat untuk dilaksanakannya aktivitas pembelajaran yang mana diharapkan secara mampu melaksanakan perbaikan dan menghadirkan suatu bentuk perubahan.

Pendidikan diketahui disebut sebagai suatu aktivitas yang berhasil apabila hadirnya perubahan yang bersifat positif pada segi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku yang dimanfaatkan atau digunakan untuk berinteraksi atau menjalani kehidupan bermasyarakat dengan melalui proses pembelajaran di wilayah sekolah.¹²

Minat dipahami sebagai suatu bentuk kecenderungan hati dari pihak-pihak individu terhadap suatu hal atau aktivitas yang diyakini menarik atau dianggap menarik.

Melalui penguasaan keterampilan berpikir tingkatan tinggi, tujuan akhir dari proses pembelajaran akan berujung dengan prestasi belajar yang diraih oleh peserta didik.¹³

Hal ini menyajikan suatu gambaran bahwa siswa dengan memiliki minat belajar yang tinggi diketahui dapat memenuhi apa yang dicita-citakan, sedangkan pihak siswa atau siswa dengan memiliki minat belajar yang rendah diketahui tidak akan secara mampu melaksanakan apa yang menjadi mimpinya.¹⁴

¹² Tsaniya Zahra Yuthika Wardhani and Hetty Krisnani, "Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19," *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 7, no. 1 (2020): 48, <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28256>.

¹³ Dewi Afiatul Qutsiyah et al., "Analisis Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SMP Kelas VIII Perspektif Hots," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2023): 145–57, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.287>.

¹⁴ Sri Wulan Anggraeni et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (October 22, 2021): 5313–27, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.

Video pembelajaran yang dihadirkan sebagai upaya untuk memberikan kemudahan pada pihak-pihak peserta didik dalam dipahami materi terkait pelajaran yang mana tidak selalu memiliki kesesuaian pada kebutuhan dan juga keinginan dari pihak-pihak peserta didik.

Pada beberapa sistem sendiri diketahui terkait video yang dimanfaatkan untuk upaya pembelajaran hanya dapat diaplikasikan sebagai suatu bahan yang sifatnya pelengkap terkait materi *Hand Out*, diketahui pula tidak dapat dipersiapkan dengan cara profesional untuk dilakukan upaya representasi terkait materi dengan menyeluruh atau secara menyeluruh.¹⁵

Urgensi dari pemanfaatan teknologi informasi pada suatu inovasi di bidang pendidikan di era saat ini diketahui bersifat sangat penting dalam upaya direalisasikannya pola pembelajaran sejarah inovatif, menghadirkan ketertarikan dan menghadirkan suasana yang menyenangkan, termasuk dalam pembelajaran di materi sejarah.

Kreatifitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan bagi kelancaran pelaksanaan pembelajaran.¹⁶

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran melalui media video animasi pada mata pelajaran PAI serta untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui

¹⁵ Arif Yudianto, "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran," *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 2017, 234–37.

¹⁶ Alimah, "Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021."

karya ilmiah skripsi dengan judul **“Implementasi Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Budi Pekerti PAI Kelas VII Di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang 2023/2024”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas peneliti merumuskan beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media pembelajaran video animasi dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran video animasi dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang untuk meningkatkan minat belajar?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan perencanaan penggunaan media pembelajaran media video animasi di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pelaksanaan penggunaan media pembelajaran media video animasi dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan evaluasi penggunaan dari media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait antara lain:

a. Bagi Peneliti

Pemanfaatan mengenai video yang digunakan untuk pembelajaran secara mampu memberikan solusi terhadap masalah yang hadir di bidang pembelajaran yakni pada hasil belajar dari peserta didik. Dan secara demikian proses upaya pengembangan dan upaya pemanfaatan terhadap video pembelajaran diketahui dapat berperan sebagai suatu landasan untuk melaksanakannya suatu inovasi secara baru pada bidang pendidikan.

Adapun juga manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri ialah sebagai pegang tolak ukur seberapa efektivitas metode video animasi ini digunakan dan untuk mengetahui proses implementasi penggunaan metode video animasi ini.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan guru dalam menggunakan ilmu teknologi (IT) khusus dalam

menngunakan media yang sesuai untuk pembelajaran dan perkembangan zaman sekarang agar terciptanya pembelajaran yang efektif, sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi guru dalam menjalankan metode pembelajaran.

c. Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik ialah bukan lain untuk terciptaan suasana pembaharuan dalam ruang kelas saat pembelajaran yang disampaikan guru dengan kreatif dan inovatif sehingga dapat merangsang minat belajar dan prestasi peserta didik dengan tepat. Sehingga peserta didik merasa nyaman dan tidak merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran seperti biasanya yang diterapkan gurunya.

Maka dari itu dengan adanya inovasi implementasi ini dapat menumbuhkan hubungan rasa kecintaan dan kesenangan antara siswa dengan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mejadi arah penentu dalam pengembangan inovasi metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis ini adalah diharapkan memberikan dengan menyajikan tambahan informasi tentang proses

pembelajaran dengan metode media video animasi. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Terdapat tiga bagian besar yang tertulis dalam penelitian ini:

1. Halaman depan skripsi ini memiliki halaman judul, halaman daftar isi, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman abstrak, halaman pedoman transliterasi arab – indonesia, halaman kata pengantar.
2. Bagian isi terdiri dari lima bab yaitu:
BAB I terdiri dari: pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat.
BAB II terdiri dari: Pada bab ini akan menjelaskan teori-teori pengertian tentang Pendidikan Agama Islam (PAI), pengertian tentang Media Pembelajaran, pengertian Video Animasi, pengertian Minat Belajar, dan pengertian budi pekerti. Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran video animasi.
BAB III: Pada bab ini akan menjelaskan metode video animasi dalam pembelajaran PAI, pembahasan terkait konseptual Pendidikan Agama Islam, video animasi, minat belajar, dan budi pekerti. Menjelaskan jenis penelitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan, tempat dan waktu pelaksanaan penelitian, sumber data yang diperoleh, teknik pengumpulan data, analisis data dan uji keabsahan data.

BAB IV terdiri dari: Pada bab ini penjabaran terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan ini menjelaskan tentang gambaran umum sekolah serta rumusan masalah yang akan diteliti antara lain mengenai perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan pembelajaran video animasi di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang dan penguraian hasil dari penelitian.

BAB V terdiri dari: penutup yang meliputi kesimpulan dan saran. Bagian akhir pelengkap yang terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, instrument pengumpulan data dan riwayat hidup.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam

a. Pengertian

Islam sebagai filsafat pendidikan agama islam adalah pemikiran yang mendalam, sistematis, rafikal, dan universal dengan tujuan mencari kebenaran, inti atau hakikat pendidikan islam.¹⁷

Tarbiyah merupakan suatu upaya yang mempersiapkan individu untuk kehidupan yang lebih sempurna etika, sistematis dalam berpikir, memiliki ketajaman intuisi, giat dalam berkreasi, memiliki toleransi kepada orang lain, berkompentensi dalam mengungkap bahasa lisan dan tulis, serta memiliki beberapa ketrampilan.¹⁸

Pendidikan Agama Islam dipahami sebagai suatu pendidikan dengan memanfaatkan ajaran-ajaran agama Islam dengan mekanisme melalui upaya bimbingan dan juga asuhan terhadap pihak-pihak yang berperan sebagai anak didik agar secara nantinya setelah dilakukan penyelesaian dari pendidikan tersebut dapat dipahaminya dan menda, dapat dihayatinya dan diamalkannya terkait ajaran agama islam itu yang

¹⁷ A B Tjahjono et al., *Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI)* (CV. Zenius Publisher, 2023), https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ.

¹⁸ Novialdi Putra, "Penilaian Autentik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 4 Pariaman," *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 203, <https://doi.org/10.31958/jaf.v3i2.403>.

dapat berperan sebagai pandangan hidup demi diperolehnya keselamatan dan juga kesejahteraan hidup di dunia dan juga di akhirat.

Pendidikan dalam pandangan Islam sendiri atau pendidikan Islam ini, dipahami sebagai suatu bentuk pendidikan yang dimengerti atau dipahami dan juga dilakukan pengembangan dari ajaran dan juga terkait nilai-nilai secara fundamental yang mana tercakup pada suatu sumber yang dasar, yakni al Qur'an dan al-Sunnah.

Pendidikan Agama Islam yakni upaya atau usaha terhadap anak yang berperan sebagai peserta didik atau anak didik agar dapat secara mampu dipahami atau mengerti dan juga melakukan pengamalan terkait ajaran islam serta dapat memberikan perubahan dalam hidupnya atau menjadikan sebagai dasar dari pandangan hidup.¹⁹

Pendidikan menurut al-Qur'an dijelaskan sebagai upaya agar manusia dapat memahami atau mengerti terkait tanggung jawab yang dimiliki sebagai individu atau makhluk individu dalam upaya melakukan interaksi secara sosial dengan individu lain dan juga alam.

Dengan hadirnya pendidikan diketahui dapat pula memberikan manfaat pada manusia dalam upaya diketahuinya hikmah dari hadirnya alam semesta atau penciptaan alam semesta dan juga terkait manfaat untuk dapat dijaga dan juga dilakukan pelestarian sebagai wujud dari

¹⁹ *Buku Ajar PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*, n.d.

syukur seorang hamba yang secara harus selalu bertaqwa dan beribadah hanya kepada sang pencipta.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha dan proses yang berkelanjutan antara guru dan siswa dengan tujuan akhir untuk mengembangkan akhlakul karimah.

PAI bertujuan untuk menginternalisasikan nilai-nilai Islam dalam jiwa atau hati, perasaan dan pikiran peserta didik serta menciptakan ketenangan dan keseimbangan dalam diri mereka.²⁰

Pada ajarannya sendiri, manusia memiliki kewajiban untuk mencari ilmu, atau dalam pemahaman lain, berusaha untuk mendapatkan pendidikan, khususnya pendidikan islam, karena melalui pendidikan islam, karakter dan kepribadian manusia dapat terbentuk dengan baik.

Pendidikan Agama Islam jika dilihat dari kebahasaan, maka kata pendidikan Agama islam adalah satu kata yang tersusun atas tiga kata berbeda yaitu kata pendidikan, agama dan Islam.

Akar kata pendidikan berasal dari kata didik yang mendapat imbuhan awalan pe- dan akhiran -an yang menunjukkan arti proses pengubahan sikap dan akhlak seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik.

²⁰ Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

b. Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam

Dalam pelaksanaannya, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki berbagai dasar pelaksanaan ditinjau dari segi yuridis/hukum, religius, dan psikologis²¹.

1. Dasar Yuridis/Hukum

Dasar yuridis dipahami sebagai suatu dasar upaya pelaksanaan dari pendidikan agama Islam yang mana diketahui bersumber dari perundang-undangan yang berperan sebagai pedoman dengan bersifat formal dalam dilaksanakannya upaya Pendidikan Agama Islam di wilayah Sekolah. Dasar terkait yuridis yang bersifat formal mencakup sebagai berikut:

- a. Dasar Ideal, yaitu dasar falsafah negara, sila pertama pancasila: “Ketuhanan Yang Maha Esa”.
- b. Dasar struktural/konstitusional, yaitu dasar yang bersumber dari UUD 1945 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2 yang berbunyi: Negara berdasarkan atas Ketuhanan yang Maha Esa. Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu.

²¹ A Pengertian Pendidikan and Agama Islam, “BAB III Pendidikan Agama Islam,” n.d., 65–88.

2. Dasar Religius, Dasar religius dipahami sebagai suatu dasar untuk dilaksanakannya pendidikan agama islam atau yang termaktub dalam al-Qur'an. Dalam ajaran agama Islam, melaksanakan Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan perintah dari Allah Swt. Bahkan bernilai ibadah. Terdapat banyak sekali perintah untuk melaksanakan Pendidikan Agama Islam (PAI) salah satunya dalam Q.S. an-Nahl ayat 125 yang berarti

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”

Ayat di atas menjelaskan tentang perintah Allah Swt. kepada hamba-Nya untuk menyeru dan mengajak sesamanya untuk beriman kepada Allah Swt dan kembali ke jalan yang diridai Allah Swt. Berdakwah menyampaikan ilmu Allah Swt. dengan berbagai pendekatan menyesuaikan siapa ada di hadapannya.

3. Dasar Psikologis

Dasar psikologis adalah dasar yang berhubungan dengan aspek kejiwaan. Dalam menjalani kehidupan, manusia perlu memiliki pegangan hidup sebagai bekal menghadapi berbagai situasi yang mendatangkan kegundahan hati dan merasa tidak tenang. Dengan pegangan hidup,

mereka akan memiliki arah untuk bertahan dari situasi yang mengguncang dirinya.²²

Dalam rangka mencapai ketenangan batin dan ketentraman qolbu, manusia mendekatkan diri kepada Tuhan yang menguasai hati yaitu Allah Swt. hati akan menjadi tenang dan tentram apabila manusia senantiasa berdzikir dan mengingat Allah SWT. Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu usaha manusia agar selalu ingat dan berserah kepada Allah SWT.

c. Fungsi PAI

Keterkaitan antara agama dan kehidupan manusia adalah suatu yang unik. Agama sebagai sesuatu yang abstrak dapat memberikan dampak yang konkret dalam kehidupan manusia. Ajaran Islam berupaya membimbing manusia dalam berlaku mulia bahkan sejak dalam pikirannya.

Manusia tumbuh dan berkembang baik secara jasmani maupun rohani dengan memiliki nilai-nilai keagamaan dalam dirinya. Ajaran Islam mengarahkan, membimbing, mengajarkan, melatih, mengasuh, serta mengawasi segala perilaku manusia sesuai jalur yang dibenarkan Syari'at Islam. Agama memiliki fungsi atas manusia dalam:

- 1) Memberikan bimbingan hidup
- 2) Memberi pertolongan dalam kesulitan hidup

²² S Rukiah, *BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM DALAM AL-QURAN SURAT YUNUS AYAT 57* (Studi Pemikiran Buya Hamka), vol. 57, 2019, <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3578>.

3) Memberi ketenangan batin.²³

Melihat beberapa fungsi agama yang disebutkan di atas, dapat dikatakan manusia sangat membutuhkan agama dalam menjalani kehidupannya. Melalui Pendidikan Agama Islam (PAI), manusia berupaya memahami agama sebagaimana fungsinya. Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) proses penanaman nilai-nilai dan ajaran Islam berlangsung sehingga sangat penting bagi siswa.

d. Tujuan PAI

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya menasar pada pemenuhan kebutuhan siswa akan kekayaan intelektual semata, melainkan juga memberi pengalaman, penghayatan, serta implementasi ajaran Islam sebagai pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video animasi adalah bentuk media yang menggunakan animasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Animasi digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menarik perhatian.

Pengaplikasian video animasi untuk upaya pembelajaran diketahui akan bersifat lebih efektif dalam proses pembelajaran sebab

²³ Hanif Masykur, "Eksistensi Dan Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Edu*, 2015, 1–89.

dapat diatasinya suatu batasan mengenai ruang dan juga waktu, serta diketahui dapat memberikan bantuan dalam upaya penjelasan terkait konsep yang bersifat abstrak, sehingga baik bagi tenaga pendidik atau guru dan juga siswa akan secara lebih memperoleh kemudahan dalam upaya menjalankan apa yang menjadi kewajibannya.²⁴

Media video animasi pahami sebagai suatu wujud dari suatu upaya pengembangan yang didalamnya tercakup beberapa gambar yang dapat merepresentasikan atau menceritakan terkait suatu fenomena atau peristiwa melalui potongan-potongan gambar yang diwujudkan menjadi suatu kesatuan dan dijadikan suatu gambar yang bersifat bergerak.

Yang mana menjadi representasi dari kehidupan sehari-hari tanda titik video dipahami sebagai suatu media yang bersifat elektronik yang secara mampu melakukan pengembangan terkait teknologi berupa audio dan juga secara visual dengan persamaan sehingga dihasilkannya suatu bentuk tayangan yang bersifat dinamis dan juga menarik.²⁵

Pada upaya dilaksanakannya aktivitas pembelajaran antara tenaga pendidikan atau guru dengan siswa, maka dibutuhkannya suatu bentuk dukungan atau pendukung untuk dapat dilaksanakannya proses terkait pembelajaran yang menyesuaikan pada tujuan yang telah

²⁴ Wisnu Ady Prasetya, Ignatius I Wayan Suwatra, and Luh Putu Putri Mahadewi, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 60–68, file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf.

²⁵ Yemima, Anastasya Ginting and Robenhart Tamba, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar," *Jurnal Riset Rumpun Penelitian* 2, no. 2 (2023): 272–87, <https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i2.1685>.

dirumuskan. Satu dari beberapa hal yang memberikan dukungan atau yang dapat menjadi pendukung yakni media untuk pembelajaran.

Media terkait pembelajaran sifatnya penting untuk dimanfaatkan, sebab terkait media pembelajaran sendiri dapat memberikan bantuan terkait proses dilaksanakannya upaya pembelajaran secara lebih aktif, secara kreatif, menghadirkan ketertarikan, dan dapat menghadirkan suatu suasana belajar yang tidak monoton atau bersifat baru.

Diketahui pula terdapat banyak sekali media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran yang mana dapat diaplikasikan untuk dapat memberikan dukungan terkait proses pembelajaran, tetapi di sini pengkaji akan melakukan pembahasan terkait media pembelajaran dalam basis video animasi.²⁶

Media video animasi dipahami sebagai suatu media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran yang dapat mengaplikasikan unsur gambar yang bersifat bergerak dengan disertai audio atau suara yang bersifat pelengkap seperti sebuah video atau seperti film.

Media video animasi memberikan penjelasan bahwa terkait media video animasi dijelaskan sebagai suatu media yang bersifat audio visual dengan melakukan penggabungan terkait gambar yang bersifat

²⁶ Martinus Tekege, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire," *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2, no. 1 (2017): 40–52, <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>.

animasi yang dapat bergerak dengan disertai audio menyesuaikan pada karakter dari animasi.²⁷

Adapun terkait pengertian dari media video animasi dipahami sebagai suatu bentuk pergerakan satu frame dengan frame yang lainnya yang mana sifatnya saling berbeda pada durasi yang telah dilakukan penentuan, sehingga dapat diciptakannya suatu kesan bergerak dan juga ditemukannya suatu suara yang menjadi pendukung dari pergerakan gambar terkait, misalnya terkait suara dari percakapan atau bentuk dialog dan juga suara-suara terkait lainnya.

Yang memberikan penjelasan bahwa terkait media animasi dipahami sebagai suatu pergerakan dari suatu objek atau terkait pada gambar sehingga terkait posisinya dapat mengalami perubahan.²⁸

Dari penjelasan berbagai teori di atas terkait video animasi yakni bahwa terkait media video animasi dipahami sebagai suatu media yang digunakan untuk pembelajaran yang berwujud media audio visual dengan disertai gambar atau frame yang sifatnya bergerak dengan cara bergantian dan diketahui didukung dengan audio yang berperan juga sebagai pelengkap. Media tersebut diketahui menjadi mekanisme pendukung atau sebagai suatu perangkat dalam upaya pembelajaran

²⁷ Ginting and Tamba, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar."

²⁸ Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9–18, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.

bagi tenaga pendidik atau guru dalam memberikan bantuan terkait proses dilaksanakannya pembelajaran agar dapat dicapainya tujuan yang telah dirumuskan terkait pembelajaran. Selain itu, pengkaji atau penulis juga menemukan terkait perbedaan mengenai penjelasan dari video animasi pada pemaparan teori di atas yang berjumlah tigabelas.

Proses pembelajaran diketahui dilaksanakan dengan menyesuaikan pada rencana mengenai pelaksanaan upaya pembelajaran yang telah dilakukan penyusunan. Diketahui di dapati berbagai bentuk tahap dalam upaya melakukan pelaksanaan upaya pembelajaran tanda panah yakni pada tahapan awal, tahapan pada wilayah inti dan juga pada tahapan penutup.

Pada secara masing-masing sendiri dari tahapan pembelajaran dilaksanakan secara baik, hal ini dapat dipahami melalui hasil angket mengenai keterlaksanaan yang telah dihadirkan atau yang telah diberikan kepada pihak-pihak peserta didik atau siswa.²⁹

Perbedaan kait penjelasan dari media video animasi berdasarkan teori di atas, dapat ditinjau pada aplikasi atau hal lain yang dapat memberikan bantuan dalam upaya merealisasikan suatu video. Seperti media video animasi dengan memperoleh bantuan powtoon, scratch, adobe flash dan lain yang terkait pengertian pun diketahui diawali atau diakhiri dengan media yang dimanfaatkan.

²⁹ Siti Khomariyah, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Materi Product Life Cycle," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 6, no. 3 (2018): 123–29.

Misalnya terkait video animasi dengan memperoleh bantuan dari powton terkait pengertiannya sendiri dapat berupa pengertian dari media video animasi dalam basis powton.

Karena, untuk dapat dilakukannya pembuatan video diketahui dibutuhkan beberapa aplikasi yang berperan sebagai pendukung sebagai upaya dapat diperolehnya hasil dari video yang bagus dan dapat menghadirkan ketertarikan atau dapat menarik atensi pihak-pihak penonton.

Dari beberapa penjelasan teori yang telah dipaparkan mengenai pengertian dari media video animasi, dapat diperoleh pemahaman bahwa media tersebut dipahami sebagai suatu media yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam wujud video yang mana diketahui disertai atau mendapatkan dukungan dari audio dan juga dalam bentuk gambar yang sifatnya bergerak.

Media video animasi diketahui memiliki bagai jenis atau ragam yang mana dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi yang berperan sebagai pendukung lainnya.

Walaupun diketahui pula hadir beberapa pengertian terkait media tersebut yang sifatnya sama dan juga bersifat berbeda, tetapi hal terkait dapat memberikan bantuan terhadap pengkaji dalam upaya menambah wawasan secara luas mengenai yang dari media terkait.

Media video animasi diketahui dapat berperan sebagai satu dari beberapa media pembelajaran yang dapat memberikan bantuan siswa untuk ditambahnya semangat dan belajar, memberikan kemudahan dalam upaya dipahaminya materi ajar dan dapat menghadirkan motivasi kepada pihak-pihak siswa untuk melakukan pembelajaran.

Pengaplikasian media animasi pada upaya dilaksanakannya pembelajaran diketahui memiliki keterkaitan yang bersifat signifikan terhadap hadirnya atensi atau perhatian, terkait ketertarikan lingkungan terkait hadirnya motivasi, serta hal-hal lain yang berkaitan yang hadir pada siswa.³⁰

b. Karakteristik Video Animasi

Media video animasi dipahami sebagai suatu media yang diaplikasikan untuk dilaksanakannya pembelajaran yang secara tentu dimilikinya beberapa terkait karakteristik yang bersifat beda. Karakteristik dari media tersebut yakni media tersebut dinilai dapat menyesuaikan atau sesuai pada kompetensi pembelajaran, menyesuaikan pada tujuan yang telah dirumuskan dalam pembelajaran, materi yang sifatnya sesuai terhadap kompetensi secara dasar, menyesuaikan pada karakteristik yang dimiliki oleh siswa-siswa di bangku sekolah dasar, dimilikinya suatu konsep yang sifatnya benar, di

³⁰ DWINA PERMATA SARI, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi," *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 1, no. 1 (2021): 39–45, <https://doi.org/10.51878/science.v1i1.191>.

tampilkan dengan menyesuaikan pada bahasa atau bahasa yang bersifat sesuai.

c. Kelebihan Video Animasi

Keluhan dari jenis metode belajar diketahui hadir kekurangan dan juga terkait kelebihan, tak terkecuali pada media video animasi. Media tersebut diketahui memiliki kelebihan secara tersendiri dan diketahui tidak dapat dilakukan lagi dalam upaya melakukan peningkatan terkait motivasi siswa untuk belajar, media tersebut juga diketahui memiliki kelebihan yang dapat menghadirkan motivasi belajar atau dapat sebagai suatu media motivasi untuk melakukan peningkatan terkait belajar. Kelebihan dari media terkait dijelaskan sebagai berikut:³¹

1. Objek yang berada pada ukuran yang besar diketahui dapat ditinjau atau tampak kecil, hal ini sebaliknya atau berlaku sebaliknya
2. Penyajian terkait informasi yang sifatnya rumit diketahui dapat secara mudah atau lebih mudah.
3. Dapat dilakukan upaya penggabungan yang jumlahnya lebih dari satu terkait media dalam upaya dilaksanakannya pembelajaran atau dalam aktivitas belajar.

³¹ Sukarini and Manuaba, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar."

d. Kekurangan Video Animasi

Kekurangan dari media pembelajaran tersebut, yakni dibutuhkan biaya yang cukup mahal pada proses dilakukannya pemroduksian film dan video atau pengadaan film dan video.

Pada saat upaya dilaksanakannya proses pembelajaran dengan memanfaatkan video, terkait kondisi gambar secara tentu terus mengalami pergerakan secara cepat, sehingga hal terkait dapat membuat pihak-pihak siswa kurang fokus terhadap informasi yang dihadirkan.

Terkait ketersediaan dari video diketahui tidak selalu sifatnya selaras terkait kebutuhan belajar dari murid atau siswa, terkecuali jika video terkait memang dilakukan pembuatan secara khusus memberikan dukungan dalam proses dilaksanakannya pembelajaran.

e. Aspek-Aspek Video Animasi

Media pembelajaran berbasis video animasi memiliki berbagai aspek yang penting untuk dipertimbangkan dalam proses pembeluatannya dan penggunaannya dalam pendidikan. Berikut adalah beberapa aspek kunci dari media pembelajaran video animasi:

1. Desain Konten Edukasi: Konten dalam video animasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini meliputi pemilihan materi, struktur pembelajaran, dan kesesuaian dengan kurikulum atau kompetensi yang ditargetkan.

2. **Kualitas Animasi:** Kualitas visual animasi, termasuk desain karakter, latar, dan elemen visual lainnya, sangat penting. Animasi yang menarik dan berkualitas tinggi dapat lebih efektif dalam mempertahankan perhatian siswa dan meningkatkan pengalaman belajar.
3. **Naratif dan Storytelling:** Cerita yang menarik dan relevan dapat membantu dalam menyampaikan konsep atau materi pembelajaran. Naratif yang baik membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman nyata mereka.
4. **Interaktivitas:** Video animasi dapat disertai dengan elemen interaktif seperti kuis, pertanyaan, atau aktivitas yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
5. **Audio dan Suara:** Penggunaan suara, seperti musik latar, efek suara, dan narasi, harus disesuaikan dengan konten video dan membantu dalam meningkatkan pengalaman belajar.
6. **Kesesuaian Umur dan Tingkat Pendidikan:** Video harus dirancang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa. Ini termasuk pemilihan bahasa, tingkat kesulitan materi, dan gaya penyampaian.
7. **Aksesibilitas:** Video animasi harus dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Ini

bisa termasuk subtitle, deskripsi audio, dan format yang dapat diakses melalui berbagai perangkat.

8. Evaluasi dan Umpan Balik: Penting untuk mengevaluasi efektivitas video animasi dalam proses pembelajaran dan menerima umpan balik dari pengguna (guru dan siswa) untuk perbaikan lebih lanjut.
9. Integrasi dengan Teknologi Lain: Video animasi sering menjadi bagian dari ekosistem teknologi pendidikan yang lebih besar, yang mungkin termasuk LMS (*Learning Management System*), aplikasi pendidikan, atau alat interaktif lainnya.
10. Aspek Hukum dan Etika: Termasuk hak cipta, privasi, dan etika dalam pembuatan dan distribusi konten video.³²

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat dipahami sebagai satu dari beberapa aspek secara psikis yang dapat memberikan dorongan terhadap individu atau manusia dalam upaya dicapainya tujuan yang telah dirumuskan.

Individu yang diketahui memiliki minat terhadap suatu objek, diketahui memiliki kecenderungan dapat memberikan suatu perhatian atau merasa senang yang secara lebih besar terhadap objek terkait.

³² Indah Kurnia Safitri, Nur Ducha, and Isnawati, "Kelayakan Teoritis Media Animasi Interaktif Electronic Game Flash Sirkulasi Manusia," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 4, no. 3 (2015): 1023–28.

Namun, jika objek terkait tidak menghadirkan suatu rasa senang, maka individu tersebut tidak akan mempunyai minat terhadap objek terkait.

Oleh karena itu, terkait tinggi dan rendahnya perhatian atau atensi atau terkait rasa senang individu terhadap objek memperoleh pengaruh dari tinggi rendahnya minat dari individu tersebut.

Dengan sejarah demikian dapat diperoleh pemahaman bahwa terkait pengertian minat belajar dipahami sebagai suatu bentuk kecenderungan pihak-pihak individu untuk dimilikinya rasa senang tanpa hadirnya paksaan sehingga dapat menghadirkan Suatu bentuk perubahan terkait pengetahuan, terkait keterampilan dan juga terkait sikap patuh tingkah laku.

Menurut Syaiful dan Aswan belajar dipahami sebagai suatu bentuk perubahan terkait sikap atau perilaku berkat hadirnya pengalaman dan juga latihan yang dilakukan.³³

Hal ini dapat dipahami hadirnya perubahan terkait sikap atau tingkah laku baik yang berkaitan pada pengetahuan, terkait keterampilan yang dimiliki, maupun terkait pada Sikap yang dimiliki, bahkan mencakup pada segenap aspek dari organisme atau secara pribadi oleh pengalaman yang pernah dirasakan dan juga dampak yang sifatnya relatif permanen.

³³ Mohammad Nur et al., "Strategi Guru Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Studi Agama* 7, no. 1 (2019).

Minat belajar yang tinggi berawal dari motivasi diri pada siswa itu sendiri sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar.³⁴

b. Aspek-Aspek Minat Belajar

Menurut Pintrich dan Schunk mengemukakan bahwa minat belajar memiliki 5 aspek yaitu :

1. Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), sebagai suatu bentuk perasaan suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terkait pada suatu kegiatan atau aktivitas. Secara umum p ada sikap yang bersifat positif atau disukainya suatu kegiatan atau aktivitas.
2. Kesadaran secara spesifik untuk disukainya suatu bentuk kegiatan atau aktivitas atau secara istilah juga dikenal dengan (*spesivic conciused for or living the activity*), yakni memberikan keputusan untuk dapat disukainya terkait kegiatan atau terkait objek.
3. Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment the activity*), yakni diketahui individu dapat merasa senang terkait pada segala hal yang memiliki keterkaitan pada aktivitas yang menjadi minatnya.
4. Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal impotence or significance of the activity to the individual*), dapat dipahami sebagai suatu bentuk kegiatan atau aktivitas yang dilaksanakan individu dengan cara Intens dan secara

³⁴ SARI, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi."

konsisten atau secara kontinyu sebab terkait kegiatan tersebut diketahui memiliki atau menghadirkan suatu bentuk kesan yang sifatnya positif dan bersifat sangat penting terhadap kehidupan individu yang melakukannya. Secara umum apabila terkait kegiatan tersebut tidak dapat dilaksanakan maka individu terkait akan memiliki rasa kehilangan terhadap sesuatu yang sifatnya berharga di kehidupan sehari-hari.

5. Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choice of a participant in the activity*) yakni pihak-pihak individu yang melakukan pemilihan atau memberikan partisipasi pada kegiatan atau aktivitas terkait.³⁵

4. Budi Pekerti

a. Pengertian

Budi Pekerti pada dasarnya merupakan sikap dan perilaku seseorang, keluarga, maupun masyarakat yang berkaitan dengan norma dan etika. Oleh karena itu, berbicara tentang budi pekerti berarti berbicara tentang nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur menurut kebaikan dan keburukannya melalui ukuran norma agama, norma hukum, tata krama dan sopan santun, atau norma budaya/adat istiadat suatu masyarakat atau suatu bangsa.³⁶

Pendidikan Budi Pekerti dapat dimaknai sebagai usaha sadar melalui kegiatan bimbingan, pembiasaan, pengajaran dan latihan, serta

³⁵ Adica, "Aspek-Aspek Minat Belajar Dan Indikator Minat Belajar," SILABUS.WEB.ID, n.d.

³⁶ Ali Muhtadi, "Strategi Untuk Mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti Secara Efektif Di Sekolah," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 17, no. 1 (2010): 1–12, <https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/6284>.

keteladanan untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur dalam segenap peranannya di masa yang akan datang.³⁷

b. Aspek-Aspek

Berikut ini aspek-aspek dari budi pekerti :

1. Jujur : Kejujuran adalah aspek penting dalam budi pekerti. Ini melibatkan keterbukaan dan kejujuran dalam segala tindakan dan komunikasi.
2. Tanggung Jawab : Budi pekerti mencakup kesadaran akan tanggung jawab terhadap tindakan dan keputusan yang diambil. Ini termasuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, dan lingkungan.
3. Kedisiplinan : Kedisiplinan melibatkan kemampuan untuk mengendalikan diri dan menjalani kehidupan dengan aturan-aturan yang baik. Ini mencakup ketekunan dan ketekunan dalam mencapai tujuan.
4. Sikap Tulus : Budi pekerti mencakup sikap tulus dan ikhlas dalam melakukan tindakan. Tulus dalam niat dan tindakan membantu menciptakan hubungan yang kuat dan saling percaya.
5. Kesopanan : Kesopanan adalah aspek budi pekerti yang melibatkan sikap sopan dan menghargai orang lain. Ini termasuk tindakan

³⁷ Muhtadi.

sederhana seperti mengucapkan terima kasih, meminta maaf, dan berbicara dengan sopan.

6. Ketulusan : Budi pekerti mencakup ketulusan dalam berinteraksi dengan orang lain. Ketulusan dalam tindakan dan kata-kata membantu membangun kepercayaan dan hubungan yang baik.
7. Kerendahan Hati : Sifat rendah hati melibatkan pengakuan bahwa tidak ada yang sempurna dan kesiapan untuk belajar dari pengalaman serta menerima masukan dari orang lain.
8. Kesabaran : Kesabaran adalah aspek budi pekerti yang melibatkan kemampuan untuk menahan diri dalam menghadapi kesulitan atau situasi yang menantang tanpa kehilangan kendali emosi.
9. Kesetia Kawan : Budi pekerti mencakup kesetiakawanan atau rasa persaudaraan dalam mendukung dan membantu sesama.
10. Kasih Sayang : Kasih sayang melibatkan kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain serta bersedia membantu dan memberikan dukungan.³⁸

c. Penggunaan Video Animasi dalam Pendidikan Agama Islam

Merupakan suatu inovasi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran dinamis, menarik, dan mudah dipahami peserta didik.

Media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan

³⁸ Jurnal Pendidikan Islam, “Urgensi Pendidikan Dan Pengajaran Akhlak (Budi Pekerti) Sebagai Pondasi Dalam Perspektif Islam,” *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 99–110, <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.132>.

materi dalam pembelajaran. Video animasi sama seperti audio visual. Audio visual yang menggabungkan antara gambar dan suara.

Dengan adanya metode pembelajaran video animasi ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, sehingga pembelajaran tidak monoton akan metode ceramah. Melalui video visual pengonsepan pembelajaran keagamaan dengan kreatif dalam penyusunan video animasi.

Penggunaan video animasi pembelajaran akan lebih mengefektifkan proses pembelajaran karena dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga baik guru dan siswa akan lebih dimudahkan dalam menjalankan kewajibannya.³⁹

Maka peserta didik akan lebih aktif serta meningkatnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Media ini dapat menarik minat, minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut.⁴⁰

B. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian terdahulu mengenai implementasi metode pembelajaran Media Animasi yang telah dilakukan diantaranya:

³⁹ Prasetya, Suwatra, and Mahadewi, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika."

⁴⁰ Mayang Ayu Sunami and Aslam Aslam, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>.

- 1) Penelitian yang dilakukan Putri, A., Setiawan, H. R., & Harfiani, R. (2023) “Implementasi Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarighdi Satit Phatnawitya Thailand”.

Berdasar pada hasil kajian dan juga upaya pembahasan yang telah dilakukan oleh pengkaji, hanya pengkaji dapat memperoleh pemahaman atau kesimpulan bahwa terkait proses dilaksanakannya pembelajaran tenaga pendidikan atau guru tarigh memanfaatkan bermacam media yang bersifat digital yakni berupa video animasi untuk dapat ditingkatkannya terkait motivasi untuk siswa dalam dilakukannya pembelajaran terhadap mata pelajaran terkait.

Tujuan dari kajian ini yakni untuk diketahuinya apakah terkait upaya implementasi video animasi dapat menghadirkan motivasi terhadap peserta didik dan, serta untuk diketahuinya terkait faktor yang berperan sebagai pendukung dan juga faktor yang berperan sebagai penghambat serta ditemukannya terkait solusi.

Kajian ini mengaplikasikan metode secara descriptive kualitatif. Kajian ini memanfaatkan desain pendekatan berupa kualitatif deskriptif dan terkait jenis kajian berupa studi kasus untuk diketahuinya terkait suatu kasus yang mana untuk dikaji secara lebih dalam dan juga dilakukan upaya deskripsi dengan cara rinci. Pengumpulan terkait data dilaksanakan dengan upaya observasi, upaya tanya jawab atau wawancara dan juga terkait dokumentasi.

Teknik terkait analisis data mencakup dari upaya pengumpulan data, upaya melakukan reduksi terhadap data, upaya terkait penyajian data dan juga terkait upaya kesimpulan atau penarikan kesimpulan.

Hasil dari kajian ini yakni terkait video animasi dengan memanfaatkan layanan berupa media streaming secara digital dalam upaya pembelajaran terkait sangat menghadirkan motivasi terhadap siswa dalam dipahaminya pelajaran tersebut.

Dari hasil upaya wawancara dan juga upaya observasi pengkaji dengan cara langsung di wilayah Satit Pathnawitya Demonstration School, terkait pemanfaatan media pembelajaran dalam wujud video animasi dalam upaya melakukan peningkatan terkait motivasi untuk belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut sifatnya sangat efektif dan diketahui dapat memberikan peningkatan terkait motivasi belajar siswa serta dapat menarik atensi atau minat belajar siswa yang mana diketahui semakin mengalami peningkatan.

Jadi, dalam aktivitas dilaksanakannya pembelajaran media diketahui memiliki peran yang penting atau sangat penting dalam mendukung kelancaran upaya pelaksanaan pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan apa yang tenaga pendidik 7 atau inginkan. Karena dalam aktivitas belajar atau pembelajaran di wilayah kelas apabila hadir bahan ajar atau materi yang tidak.⁴¹

⁴¹ Anisa Putri, Hasrian Rudi Setiawan, and Rizka Harfiani, "Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand," *Jurnal Pendidikan ...* 7, no. 1 (2023): 2323–28, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342929>.

- 2) Penelitian ini dilakukan Susilo, A., & Widiya, M. (2021). “Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau”.

Kajian ini memiliki tujuan untuk melakukan penganalisisan terkait peningkatan Smart belajar terhadap mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau melalui media video. Atau di kajian yang diaplikasikan yakni berupa deskriptif kualitatif.

Teknik pengumpulan data dalam kajian kualitatif yang dilakukan pengembangan oleh tim pengkaji sebatas pada pengamatan dengan cara langsung di wilayah lapangan yang diketahui dikemas dengan sumber referensi yang menjadi dukungan dalam kajian Ini.

Pengalaman dari pihak-pihak yang berperan sebagai pengajar untuk menyampaikan apa yang akan diajarkan kepada pihak-pihak peserta didik diketahui masih sangat kurang. Maka pihak-pihak pengajar secara harus tetap melakukan pengasahan terkait kemampuan yang dimiliki agar dapat secara mampu menyajikan suatu semangat belajar terhadap pihak-pihak peserta didik.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sifatnya inovatif. Media pembelajaran yang bersifat variatif dan sesuai atau menyesuaikan pada perkembangan zaman atau kemajuan zaman akan menghadirkan dampak pada meningkatnya terkait kemampuan dalam berpikir anak dan terkait peningkatan pada prestasi.

Deskripsi terkait media yang berada pada basis animasi diketahui telah menghadirkan dampak yang sifatnya positif terhadap perkembangan dari pola pikir pihak-pihak yang berperan sebagai peserta didik untuk dapat melakukan pengembangan terkait pada media pembelajaran dalam basis animasi dan juga terkait pada media lain yang berkaitan menjadi suatu bekal untuk siswa yang nantinya saat dilaksanakan pengkajian atau penelitian skripsi maupun berperan sebagai tenaga pendidik atau guru saat telah lulus dari bangku kuliah.⁴²

- 3) Penelitian ini dilakukan Muhammad Nazmi “ Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung” Selain memudahkan dalam memahami materi yang sulit dipahami, media animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Pengaplikasian media animasi pada kajian yang dilaksanakan memiliki tujuan yang telah dirumuskan yakni berupaya memberikan peningkatan terkait minat belajar dari pihak-pihak peserta didik yang berada pada wilayah kelas XI SMA PGII-2 Bandung.

Metode atau desain kajian yang diaplikasikan yakni berupa tindakan kelas dengan memanfaatkan tiga tindakan yang berada dalam siklusnya atau dalam siklusnya. Upaya pengumpulan data memanfaatkan lembar observasi dan juga teks.

⁴² Agus Agus Susilo, “Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di STKIP PGRI Lubuklinggau,” *Jurnal Eduscience* 8, no. 1 (2021): 30–38, <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.

Hasil kajian menyajikan bahwa hadirnya suatu peningkatan pada aspek dan juga tindakan. Aspek terhadap tindakan yang pertama yakni mencakup Bina belajar dari pihak-pihak peserta didik yakni berada pada presentase 48,38% yang mana Diketahui dialaminya suatu peningkatan terhadap tindakan kedua yang mana berada pada rata-rata 80,31%. Kemudian terkait pada tindakan yang ketiga diketahui mengalami peningkatan pada presentase yakni rata-rata 92,53%.

Hal tersebut diketahui hadir sebab pengaplikasian media animasi bersifat jauh lebih efektif pada upaya menarik atensi dan juga terkait konsentrasi dari pihak-pihak peserta didik dalam upaya dilaksanakannya pembelajaran. Apabila terkait minat belajar pihak-pihak peserta didik bernilai tinggi dan memiliki keadaan sosial yang tinggi dalam dilaksanakannya pembelajaran maka upaya pembelajaran pun akan secara mudah dipahami, hasil dari belajar akan bersifat lebih baik, dan tujuan terkait pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai.⁴³

- 4) Penelitian ini dilakukan Febby Febriantika Noer Fisabilillah, Norida Canda Sakti “Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas”

Kajian ini dilaksanakan dengan berdasar pada permasalahan mengenai pembelajaran yang dilakukan secara daring sebab diketahui rendahnya ketertarikan, atensi, keterlibatan, ketertarikan, dan juga perasaan senang dari pihak-pihak peserta didik, sehingga diketahui dibutuhkan media

⁴³ Muhammad Nazmi, “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung,” *Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. 1 (2017): 48–57.

pembelajaran yang dapat memberikan dukungan untuk dapat menarik atensi dari peserta didik agar dapat memiliki minat untuk melaksanakan pembelajaran.

Ini dilaksanakan dengan memiliki tujuan yang telah dirumuskan yakni untuk diketahuinya terkait kelayakan, terkait efektivitas, terkait juga kepraktisan, secara sekaligus mengenai respon dari pihak-pihak peserta didik dan terkait upaya pengembangan terhadap media pembelajaran yang diaplikasikan yakni dalam wujud video animasi.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan 4 tahapan (4D).

Hasil data kajian yang didapatkan melalui upaya validasi terhadap ahli validasi ahli diketahui menyajikan suatu gambaran bahwa terkait perolehan validasi mengenai kelayakan berada pada presentase 97% untuk media dan terkait pada presentasi 89,5% untuk materi, terkait pada keefektifan sendiri berada pada presentasi 92%, dan pada presentase 94% diraih oleh kepraktisan dengan berada pada kategori yang sifatnya sangat layak. Respon dari pihak-pihak peserta didik diketahui dengan hadirnya pengaplikasian media tersebut mendapatkan presentase pada angka 87,9% dengan berada pada kelompok kategori yang sifatnya sangat layak.

Sehingga dapat diperoleh pemahaman bahwa terkait media tersebut dinyatakan sebagai layak, efektif, dan secara praktis untuk dapat berperan sebagai media yang diaplikasikan untuk melakukan pembelajaran di wilayah sekolah terutama pada pembelajaran yang sifatnya daring. Selain

itu, upaya pengembangan media pembelajaran tersebut secara efektif di aplikasikan yang mana dapat dilakukan penganalisis dan melalui presentase dari respon pihak-pihak peserta didik yakni pada angka 87,9% yang mana dapat dipahami bersifat sangat baik untuk menjadi bagian dari upaya untuk melakukan peningkatan terhadap minat belajar bagi pihak-pihak peserta didik.⁴⁴

- 5) Penelitian ini dilakukan oleh Nurzеха, Jihan (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Materi Sistem Ekskresi” Berdasarkan hasil wawancara di salah satu SMPN di kecamatan Jonggol, ditemukan kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran. Terkait pembelajaran yang hadir diketahui belum secara sepenuhnya dapat memanfaatkan terkait perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Tujuan yang dirumuskan pada kajian ini yakni berupaya untuk dihasilkannya suatu produk dalam wujud media pembelajaran secara video animasi dalam basis aplikasi berupa animaker yang dapat berperan sebagai alternatif media untuk digunakan pembelajaran pada materi yang berkaitan dengan sistem ekskresi.

Metode kajian yang diaplikasikan yakni berupa *research and development* dengan model pengembangan 3D. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas VIII H SMPN 1 Jonggol. Upaya pengambilan

⁴⁴ Febby Febriantika Noer Fisabilillah and Norida Canda Sakti, “Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan Di Sekolah Menengah Atas,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1271–82, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>.

data dimanfaatkan teknik uji cara validasi dari ahli media, dari ahli materi dan tenaga pendidik atau guru pada mata pelajaran, serta melalui upaya angket yang berupaya melakukan pengujian terkait keterbacaan dan juga angket respon dari peserta didik.

Upaya penyusunan terkait media tersebut mencakup tahapan analisis KI dan KD terhadap materi sistem ekskresi, analisis hasil kajian dalam pembuatan media, dan melakukan upaya pendesainan secara ulang atau secara kembali terhadap media sehingga dapat dihasilkannya suatu produk dalam wujud media pembelajaran yakni video animasi.

Upaya penganalisisan terhadap media melalui ketiga validator yakni dari ahli materi, media dan juga dari tenaga pendidik atau guru mata pelajaran di bidang biologi diketahui berada pada presentase rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid dan hasil uji coba siswa didapatkan hasil rata-rata 93,9% dikategorikan sangat valid dan untuk hasil dari respon peserta didik sebesar 100%.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

- 6) Penelitian ini dilakukan Deiby Tiwow, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy, Mangelep Edino Ayub Lomban “Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta”. Penelitian ini bertujuan (a) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon dan media konvensional.

(b) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media animasi Powtoon terhadap hasil belajar jika ditinjau dari minat belajar. (c) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. (d) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon dan media konvensional untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah. Jenis penelitian yaitu *Quasi Experimental* dengan menggunakan *Treatment by level design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket minat dan tes hasil belajar.

Analisis data menggunakan Analisis Varians-2 Arah.⁴⁵ Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional. (b) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar. (c) Untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi Powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (d) Untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi Powtoon lebih tinggi dari media konvensional.

⁴⁵ Deiby Tiwow et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik," *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (2022): 107–22, https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.

Hasil penelitian diperoleh data minat belajar kemudian disusun dengan menggunakan teknik penyusunan urutan kedudukan. Selanjutnya diambil 25% dari peserta didik yang memiliki skor tertinggi dan 30% dari peserta didik yang memiliki skor terendah.

C. Kerangka Teori

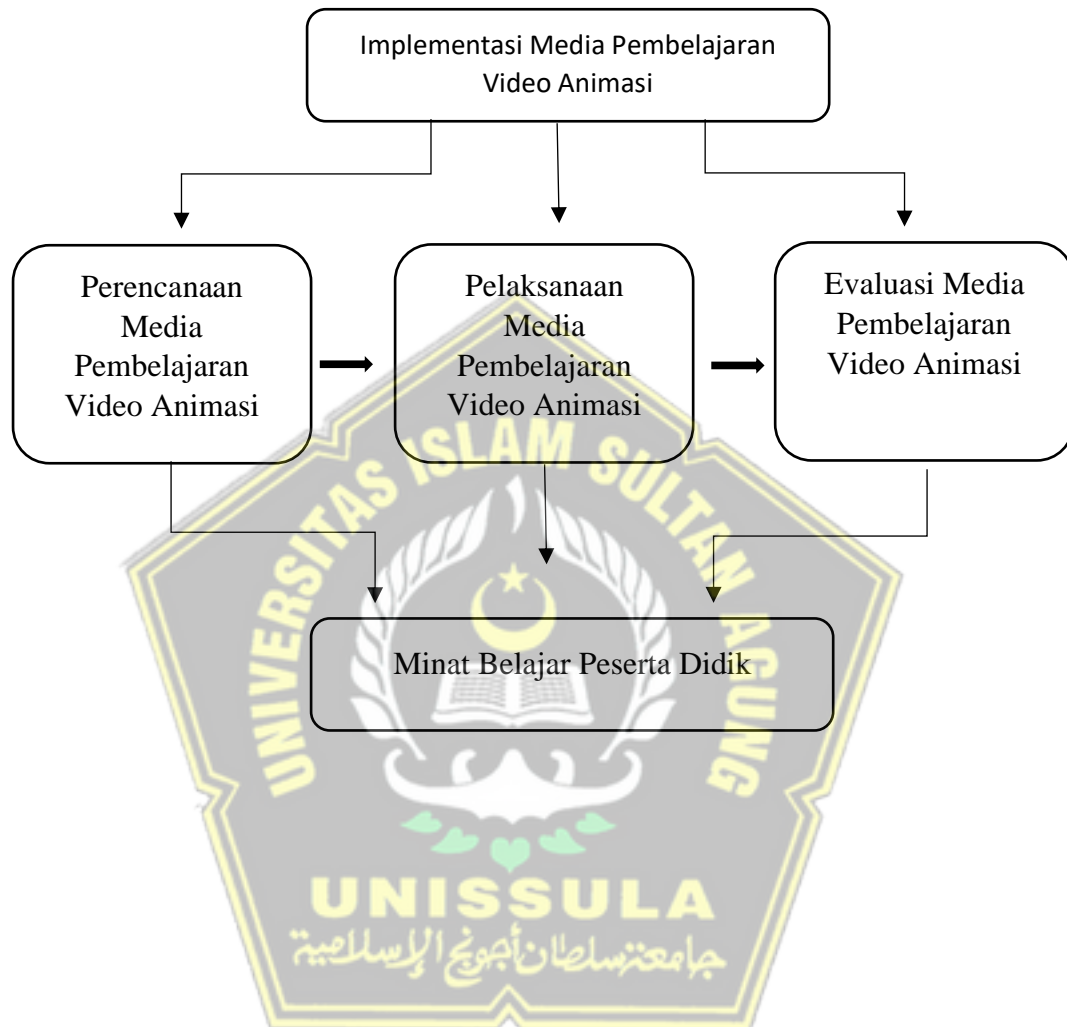
Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi, dalam proses kegiatan penelitian yang dilakukan melalui beberapa tahap proses sehingga mendapatkan hasil dari penelitian.

Peneliti melakukan perencanaan terkait penggunaan media pembelajaran video animasi dengan membuat bahan ajar dan kebutuhan selama implementasi media pembelajaran yang sesuai dengan sub bab materi pada kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Dengan berkomunikasi dengan guru pengampu mata pelajaran PAI.

Setelah melakukan perencanaan dengan matang tahapan selanjutnya ialah pelaksanaan metode pembelajaran video animasi dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Yang dilaksanakan kurang lebih 1 jam pelajaran penggunaan metode video animasi.

Setelah tahapan pelaksanaan metode pembelajaran video animasi. Peneliti melakukan kegiatan akhir berupa evaluasi terkait selama kegiatan pelaksanaan metode pembelajaran video animasi bersama peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait minat belajar peserta didik dalam implementasi media pembelajaran video animasi. Untuk lebih jelasnya

berikut ini skema kerangka teori peneliti jabarkan. Skema Kerangka Teori Media Pembelajaran Video Animasi



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Konseptual

Untuk menghindari kesalah pahaman saat menafsirkan judul pada proposal skripsi ini, peneliti menegaskan dari berbagai istilah pokok yang terdapat pada judul penelitian ini:

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai agama agar bisa menjadikan siswa beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Pendidikan agama Islam tidak bisa jauh dari pendidikan karakter karena keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu menjadikan siswa agar memiliki karakter yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.⁴⁶

2. Video Animasi

Video animasi adalah bentuk media yang menggunakan animasi dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Animasi digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menarik perhatian.

⁴⁶ Hisyam Muhammad Fiqh Aladdin, "Peran Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dalam Membentuk Karakter Kebangsaan," *Jurnal: Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 153, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>.

3. Minat Belajar

Belajar dipahami sebagai suatu bentuk perubahan sikap atau perilaku berkat dari pengalaman yang dilalui dan juga usaha berupa latihan.⁴⁷

Minat Belajar adalah kemampuan peserta didik yang memiliki rasa ketertarikan akan pembelajaran yang melalui proses pendekatan tertentu dalam tranfer ilmu dari pemberi ilmu kepada peserta didik sehingga meningkatkan minat belajar yang dapat menghasilkan prestasi belajar.

4. Budi Pekerti

Pendidikan Budi Pekerti dapat dimaknai sebagai usaha sadar melalui kegiatan bimbingan, pembiasaan, pengajaran dan latihan, serta keteladanan untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur dalam segenap peranannya di masa yang akan datang.⁴⁸

B. Jenis Penelitian

Pada kajian ini diaplikasikannya desain kajian berupa kualitatif deskriptif. Kualitatif dipahami sebagai suatu kajian yang diketahui memiliki tujuan untuk dipahaminya suatu peristiwa, terkait fenomena, mengenai apa yang tengah dialami atau dialami oleh objek kajian.

Misalnya mencakup tingkah laku atau sikap terkait pendapat anda, terkait suatu motivasi, terkait suatu bentuk tindakan, dan hal lain yang terkait yang mana dilakukan dengan mekanisme dideskripsikan dalam wujud kata-

⁴⁷ Putri, Setiawan, and Harfiani, "Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand."

⁴⁸ Muhtadi, "Strategi Untuk Mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti Secara Efektif Di Sekolah."

kata dan juga bahasa terhadap suatu konteks dengan cara khusus dan juga secara ilmiah serta diketahui pula berupaya memanfaatkan berbagai atau beragam metode yang bersifat ilmiah.

Ciri dari kajian sejarah kualitatif yakni data dilakukan pengumpulan dalam wujud gambar, kata, dan diketahui tidak dalam kelompok angka-angka dari titik sehingga secara demikian, laporan kajian diketahui dapat mencakup kutipan-kutipan data dengan dimilikinya tujuan yang telah dirumuskan yakni menghadirkan suatu gambaran berupa penyajian laporan tersebut.

Pengkaji juga memanfaatkan catatan secara lapangan, dalam wujud catatan secara observasi dan berkaitan pada sumber-sumber yang terkait lainnya.

Penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis dari penelitian kualitatif yang memfokuskan pada deskripsi dan pemahaman mendalam, luas, dan menyeluruh terhadap suatu fenomena atau situasi sosial.⁴⁹

Metode penelitian ini melibatkan penyelidikan terhadap kejadian atau fenomena kehidupan individu atau kelompok. Informasi ini kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi deskriptif.

Penelitian deskriptif kualitatif menampilkan data apa adanya tanpa melalui proses manipulasi atau perlakuan tambahan. Tujuannya adalah untuk

⁴⁹ MA Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2019, [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf).

memberikan gambaran yang komprehensif tentang suatu kejadian, dengan maksud untuk mengungkap dan menjelaskan fenomena yang terjadi secara detail.

C. Setting Penelitian (Tempat dan Waktu Penelitian)

Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang yang berlokasi di Jl.Raya Kaligawe Raya, Terboyo Kulon, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah 50112. Sedangkan waktu penelitiannya dilakukan pada tanggal 13 Febuari 2024.

SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang dijadikan tempat penelitian dengan berdasarkan pada pertimbangan yaitu:

1. Mudah dijangkau dan situasi sekitar mudah diamati, sehingga mempermudah proses penelitian.
2. Di sekolah ini sudah diterapkan metode pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Sarana dan prasarana yang mendukung penelitian yang tersedia.
4. Minat belajar peserta didik sangat cukup baik, akan tetapi perlu ditingkatkan.

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini, digunakan dua sumber. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua sumber data tersebut:

1. Data Primer

Data primer dipahami sebagai suatu data yang didapatkan secara langsung melalui sumber yang utama atau melalui wilayah lapangan pada titik sumber data tersebut diketahui dapat berwujud responden atau subjek yang berperan dalam kajian dan, yang diperolehnya data dengan dilakukannya upaya pengisian terkait pada kuesioner, upaya tanya jawab atau wawancara, atau observasi.⁵⁰

Pada kaitanya analisis isi, data primer diketahui tercakup dari isi dari komunikasi yang tengah dilakukan pengkajian dari, dan oleh karena itu, terkait sumber datanya sendiri dalam wujud dokumen.

Data primer ini dapat berwujud data yang sifatnya mentah yang perlu melalui proses tambahan agar dapat diubah menjadi informasi yang memiliki makna. Melalui data primer peneliti mengali data secara langsung terjun kelokasi memberikan atau menyebar angket kepada peserta didik khususnya dikelas VII pada mata pelajaran PAI SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

2. Data Sekunder

⁵⁰ Siska Arimadona et al., "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Smp Negeri 2 Kecamatan Kapur Ix," *Journal on Teacher Education* 3, no. 2 (2022): 120–26.

Data sekunder dijelaskan sebagai suatu data yang didapatkan dengan melalui pihak-pihak lain dan diketahui terkait data tersebut tidak didapatkan dengan cara langsung oleh pengkaji melalui dari subjek kajian.⁵¹

Data terkait sekunder secara umumnya dapat berwujud dokumentasi atau dalam wujud laporan yang hadir atau telah tersedia sebelumnya. Data sekunder dipahami sebagai suatu data yang diketahui bukan didapatkan dan dilakukan pengumpulan oleh pengkaji melainkan didapatkan dalam wujud yang telah dilakukan pengolahan.

Sumber dari data tersebut dipahami sebagai suatu data yang bersifat pelengkap yang mana dibutuhkan oleh data yang bersifat primer. Melalui data primer peneliti mengali data secara langsung melalui metode dokumentasi di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara dipahami sebagai satu dari beberapa teknik yang kerap diaplikasikan dalam upaya melakukan pengumpulan data atau terkait informasi dari kajian.⁵²

Mengkaji akan melaksanakan upaya pengumpulan data dengan kajian ini melalui upaya pendekatan tanya jawab atau wawancara

⁵¹ Fadhilla Berliannisa, "Penggunaan Media Ajar Video Dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 8, no. 1 (2023): 50–55, <https://doi.org/10.21107/metalingua.v8i1.19379>.

⁵² Beti Malia Rahma Hidayati and Annisa Miftahurrohmah, "Strategi Pengembangan Literasi Digital Santri Melalui Pers Mahrusy Di Pondok Pesantren Lirboyo," *Jurnal Kopis: Kajian Penelitian Dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam* 5, no. 2 (2023): 146–60, <https://doi.org/10.33367/kpi.v5i2.2952>.

terhadap pihak-pihak tenaga pendidik atau guru pengampu yang secara khusus mampu mata pelajaran dan juga akan dilaksanakannya upaya wawancara terhadap pihak-pihak peserta didik yang berada di wilayah kelas VII yang dimilikinya tujuannya telah dirumuskan dari upaya wawancaranya yakni usaha untuk didapatkannya suatu data dan juga suatu informasi yang berkaitan atau yang sifatnya relevan.

Peneliti juga akan melakukan wawancara dengan informan yang berhubungan dengan komponen yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan informasi kepada peneliti.

Peneliti akan melakukan pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara langsung terjun kelapangan guna untuk melihat secara langsung kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi selama pembelajaran di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan informan lainnya, yaitu komponen yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala objek yang diteliti.⁵³

Peneliti akan melakukan pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara langsung terjun kelapangan guna untuk melihat secara langsung kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi selama pembelajaran di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

Observasi ini dilakukan dengan objek 26 peserta didik di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Berikut ini daftar pertanyaan yang diajukan peneliti kepada peserta didik.

No	Pertanyaan	Jawaban (V)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah video animasi ini sesuai dengan bab materi pembelajaran siswa?		
2.	Apakah video animasi ini memiliki kualitas yang cukup?		
3.	Apakah video animasi ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?		
4.	Apakah video animasi ini dapat membuat siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran?		
5.	Apakah video animasi ini memiliki audio/suara sesuai dengan video animasi?		
6.	Apakah penggunaan video animasi ini memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?		
7.	Apakah video animasi ini bisa dipahami teman-teman siswa yang memiliki kebutuhan khusus?		

⁵³ Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqqaddum* 8, no. 1 (2017): 21, <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.

8.	Apakah dengan video animasi ini tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya?		
9.	Apakah dengan metode pembelajaran video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa ?		
10.	Apakah dengan metode pembelajaran video animasi ini siswa menyukai?		
11.	Apakah dengan metode pembelajaran video animasi ini siswa merasakan kesenangan dalam pembelajaran?		
12.	Apakah siswa akan mengalami ketergantungan, jika pada mata pelajaran lain tidak menggunakan video animasi ?		
13.	Apakah dengan metode pembelajaran video animasi ini siswa menyukai?		

1.1 Tabel Daftar Pertanyaan

3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipahami sebagai satu dari beberapa teknik upaya pengumpulan data yang dimanfaatkan sebagai suatu mekanisme untuk membuktikan dalam upaya memberikan dukungan terkait suatu keterangan atau suatu kajian.

Metode upaya pengumpulan data dengan cara yang diaplikasikan yakni mencermati dan juga melakukan penganalisisan terhadap dokumen yang diketahui telah dibuat oleh pihak-pihak lain atau pihak yang berperan sebagai subjek sendiri atau individu lain untuk suatu kajian.⁵⁴

⁵⁴ Mardawani Mardawani, Juri Juri, and Dominika Santi, "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Oleh Guru PKN Dalam Upaya Membentuk Karakter Kebangsaan Siswa Di SMP NEGERI 1 EMPANANGKAPUAS HULU Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Pendidikan*

Peneliti akan mengumpulkan data melalui dokumentasi melalui pendekatan ini peneliti akan memperoleh informasi melalui foto. Di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

F. Analisis Data

Proses penganalisisan data akan terlaksana apabila seluruh data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah penelitian telah didapatkan dengan lengkap.

Kegiatan analisis data tidak bisa dianggap remeh karena ketepatan dan ketajaman dalam menggunakan alat analisis sangat menentukan kebenaran dalam mengambil sebuah kesimpulan.

Pemahaman dan pengetahuan terhadap sejumlah analisis begitu diperlukan oleh peneliti agar hasil yang diperoleh bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Analisis data merupakan suatu proses Analisa dalam mencari secara sistematis data dari hasil pengumpulan data baik berupa, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan kemudian data tersebut di organisasikan kedalam kategori, dijabarkan kedalam unitunit, dilakukan sintesa, disusun kedalam suatu pola, dipilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan terakhir dibuat kesimpulan sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh diri sendiri ataupun orang lain.

Pada penelitian kali ini metode dalam analisis data akan menggunakan model analisis interaktif (*interactive model of analysis*). Milles dan Huberman menyatakan kegiatan menganalisis data pada kualitatif dilakukan berlangsung dan interaktif secara berkesinambungan hingga mencapai kejenuhan data. analisis pada data yaitu :⁵⁵

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data dipahami sebagai upaya pemilihan terkait hal-hal yang bersifat pokok menyesuaikan terhadap fokus penelitian. Langkah ini yakni dalam wujud analisis yang mengarahkan, mempertajam, dieliminasi yang tidak menjadi kebutuhan dalam kajian dan melakukan upaya organisasi.⁵⁶

Informasi atau terkait data yang telah dilakukan upaya reduksi akan menghadirkan suatu gambaran yang sifatnya lebih tajam mengenai hasil dari upaya pengamatan dan memberikan kemudahan pengkaji atau peneliti untuk dicarinya suatu saat.

Dalam penelitian ini setelah pengkaji atau peneliti mendapatkan beberapa data maka peneliti akan menyingkirkan bagian-bagian yang tidak penting dan hanya berfokus kepada hal yang sesuai dengan penelitian dari peneliti.

⁵⁵ D R Nugrahadi, S Nurhayati, and R Supriatnaningsih, "Pengenalan Mukashi Banashi Melalui Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 Sd Negeri Balok Kendal Dengan Media Interaktif Powerpoint," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 9, no. 3 (2023): 206–13, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/62041>.

⁵⁶ K Perayani and I W Rasna, "Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dengan Menggunakan Media Podcast Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (pjbl)," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 11, no. 1 (2022): 108–17.

Reduksi data yaitu menelaah dan mengambil hal-hal inti atau pokok dan penting dari data yang didapat melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan.

Reduksi Data merupakan pengelompokan data yang penting untuk kebutuhan informasi yang diperoleh oleh peneliti dan membuang data yang tidak berguna dalam penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Islam Sultan Agung 4.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan kumpulan dari data yang sudah disusun di mana memberikan kemungkinan adanya pengambilan tindakan dan penarikan kesimpulan. Disini peneliti akan menyajikan data-data yang telah didapatkan dengan terstruktur dan rapi.

Penyajian Data merupakan pengabungan data yang diperoleh selama penelitian yang dilaksanakan di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang dari berbagai proses sumber yang diperoleh oleh peneliti dalam mengumpulkan data. sehingga dapat memberikan tindakan penarikan kesimpulan.

Data yang diketahui semakin mengalami penambahan terkait tingkat pengurangannya dapat menghasilkan suatu gambaran dengan secara keseluruhan.

Penyajian data dipahami sebagai upaya menghadirkan data atau menyajikan data dalam wujud menarik, secara *Network*, secara chart atau secara grafik dan hal lain yang terkait.

Dengan secara demikian penulis dapat memahami atau menguasai terkait data yang diperoleh sehingga data terkait tidak mengalami penumpukan dan diketahui secara mudah dipahami.

3. Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Verifikasi sama halnya dengan kesimpulan yang mana itu berarti tahap akhir dalam suatu penganalisaan data.⁵⁷ Pada bagian ini mengutarakan simpulan dari hasil data yang telah diperoleh oleh peneliti.

Bertujuan untuk mencari makna dalam kumpulan data yang diperoleh dengan mencari keterkaitan, perbedaan dan persamaan.

Penarikan terkait kesimpulan sebagai suatu langkah yang terakhir dalam upaya melakukan penganalisis data atau informasi. Upaya reduksi terhadap data dan norma upaya penyajian terhadap data, dan upaya melakukan penarikan terkait kesimpulan serta upaya dilaksanakannya verifikasi terhadap data dipahami sebagai suatu bentuk yang saling memiliki interaksi sebelum, selama dan juga setelah dalam upaya pengumpulan data yang dalam wujud sejajar dan hukuman sinergis dan norma dan sejarah terpadu.

⁵⁷ Faridah Faridah et al., "Efektivitas Dakwah Melalui Media Sosial Instagram Dalam Pandangan Kaum Milenial," *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4, no. 2 (2022): 138–50, <https://doi.org/10.47435/retorika.v4i2.1191>.

Langkah dari aktivitas analisis pada suatu kegiatan upaya pengumpulan terkait informasi tersebut dipahami sebagai suatu proses dari siklus secara interaktif.⁵⁸

Pada penelitian ini peneliti akan menarik kesimpulan setelah melakukan beberapa konfirmasi terkait data-data yang telah dikumpulkan supaya mendapatkan data yang valid dan dapat dipercaya.

Pada usaha melakukan penyesuaian terkait hal tersebut, pengkajian atau penelitian dilakukan dengan cara intensif. Pengkaji atau peneliti turut menyertai di wilayah lokasi hadirnya pengkajian di berlangsungkan pada kurun waktu yang sifatnya relatif atau cukup relatif.

Selanjutnya melakukan pendataan terkait peristiwa yang hadir, melakukan analisis dengan cara reflektif terkait pada bermacam hal yang ditemukan pada wilayah pengkajian yang dilangsungkan dan pengkaji melakukan pembuatan laporan kajian secara.

Verifikasi Data atau penarikan kesimpulan aplikasikan untuk melakukan penjawaban terkait rumusan masalah yang telah dirumuskan. Sehingga peneliti. mendapatkan jawaban dari verifikasi data setelah penerapan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.

G. Uji Keabsahan

⁵⁸ Putri, Setiawan, and Harfiani, "Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand."

Dengan hadirnya upaya pengujian terhadap keabsahan data yang memiliki tujuan yang telah dirumuskan yakni untuk memberikan jaminan bahwa keseluruhan data yang telah dilakukan pengamatan dan telah dilakukan pengajian oleh pihak pengkaji sifatnya sesuai dan bersifat relevan terhadap data yang sifatnya sesungguhnya dan secara benar-benar hadir.

Mengkaji melaksanakan hal terkait sebagai upaya untuk melakukan pemeliharaan dan memberikan jaminan bahwa data terkait bersifat benar.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dipahami sebagai suatu upaya pengujian secara kredibilitas terhadap data dengan mekanisme pengecekan kembali data terkait atau data yang telah didapatkan melalui pemanfaatan berbagai sumber yang terkait.⁵⁹

Adapun terkait sumber kajian atau penelitian ini yakni guru PAI dan peserta didik. Triangulasi sumber data melibatkan upaya untuk mengungkap kebenaran suatu informasi dengan menggunakan metode dan sumber perolehan data yang beragam.

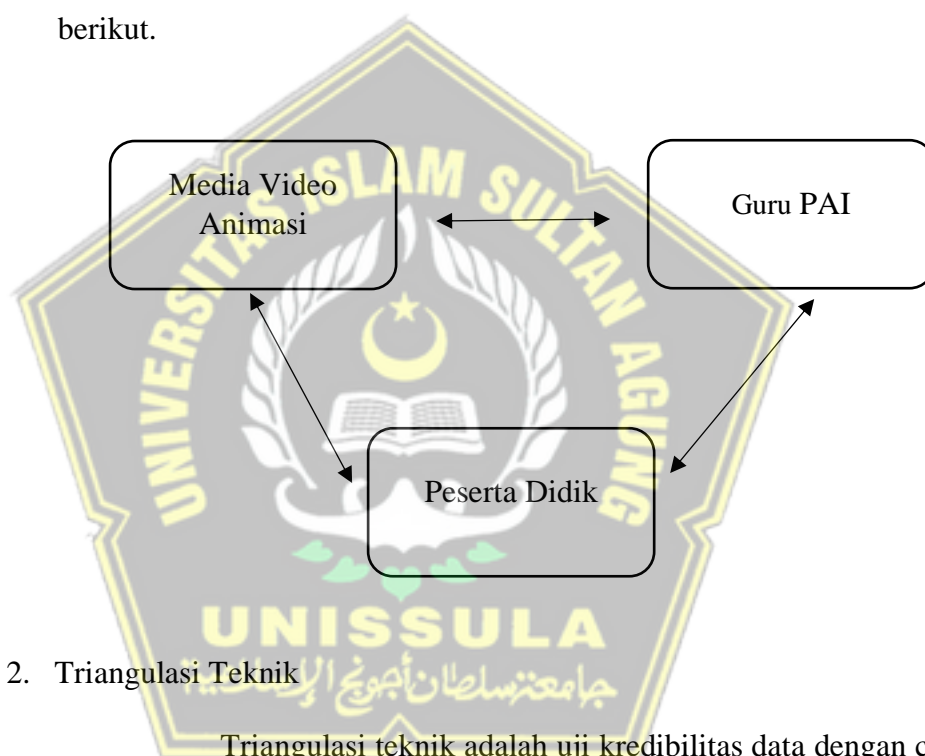
Validasi sumber melibatkan triangulasi untuk memastikan keabsahan data yang dikumpulkan. Ini dilakukan dengan memeriksa kembali informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber,

⁵⁹ Arnild Augina Mekarisce, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat," *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–51, <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

termasuk mengevaluasi hasil dari narasumber pertama yaitu guru mata pelajaran.

Triangulasi sumber, mengkaji melakukan pengajaran dan melakukan perbandingan terkait pada antara informasi satu dengan informasi yang sifatnya berbeda pada kajian ini atau penelitian.⁶⁰

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut.



2. Triangulasi Teknik

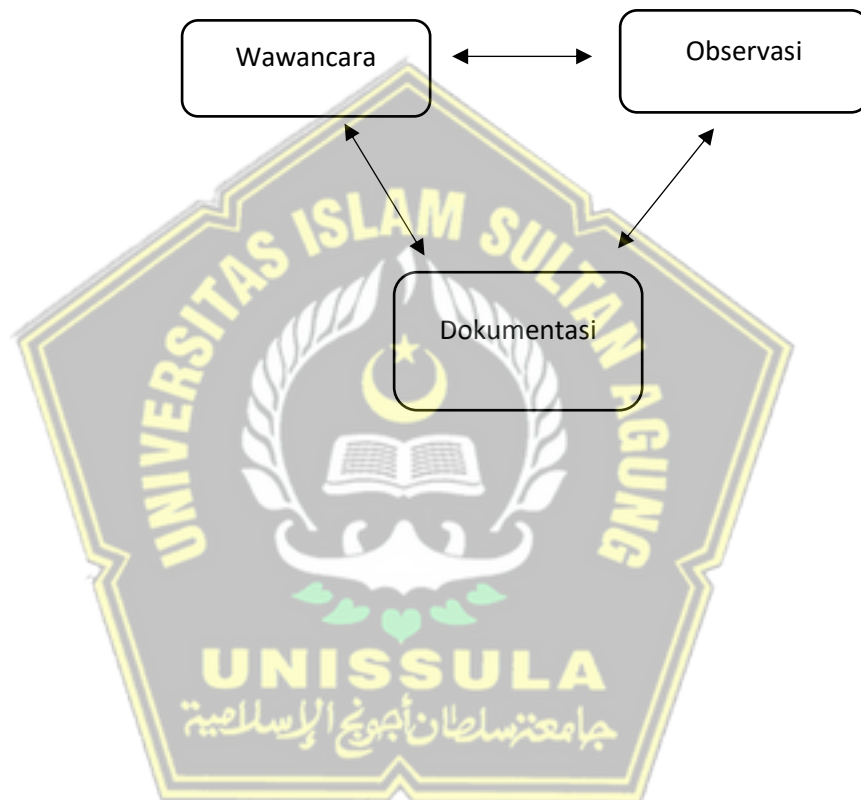
Triangulasi teknik adalah uji kredibilitas data dengan cara pengecekan kembali data yang diperoleh melalui Teknik yang berbeda. Diantara teknik pengumpulan data yang

Peneliti memanfaatkan mekanisme wawancara, dokumentasi, dan observasi. Triangulasi teknik adalah uji kredibilitas

⁶⁰ Anung Siwi Prabandari, "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 68–71, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.586>.

data dengan cara pengecekan kembali data yang diperoleh melalui teknik yang berbeda.⁶¹

Diantara teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Untuk lebih jelasnya berikut skema triangulasi teknik dalam penelitian ini.



⁶¹ Siti Ayu Handira, Diani Syahfitri, and Zaifatur Ridha, "Efektifitas Zoom Meeting Dalam Membangun Motivasi Siswa Pada Masa Pandemi COVID," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (2022): 402–9, <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.1024>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Sekolah

a. Profil SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

- 1) Bentuk Pendidikan : SMP
- 2) NPSN : 20328811
- 3) Alamat : Jl. Raya Kaligawe Raya, Terboyo Kulon,
Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah
50112
- 4) SK Pendirian Sekolah : 006//Kep./JBW-SA/VIII/'68
- 5) Tanggal SK Pendirian : 1968-08-01
- 6) SK Izin Operasional : KPPE/008/CN/II/A/72
- 7) SK Operasional : 1972-01-01
- 8) Jenjang Akreditasi : A
- 9) Status kepemilikan : Yayasan
- 10) Status : Swasta

b. Adapun Struktur SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| Kepala Sekolah | : H. Muh. Sodikin, S.Pd.I. |
| Waka Bidang Kurikulum | : Suyono, S.Pd. |
| Waka Bidang Kesiswaan | : Nurhidayat, S.Pd. |
| Peltis Bidang Sarpras | : Dra. Rina Diana. |
| Peltis Bidang Humas | : Ah. Solihul Hadi, M.Pd.I. |
| Kepala Tata Usaha | : Kamiyarko. |

Dan beserta dewan guru dan karyawan lainnya. Peserta didik SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang berjumlah 349 peserta didik, yang terdiri dari 157 peserta didik kelas VII, 102 peserta didik kelas VIII, dan 90 peserta didik kelas IX.⁶²

c. Sejarah SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

Pada setiap sekolah atau setiap lembaga memiliki sejarah begitu pula dengan hadirnya SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang, sebab 1 dari beberapa cita-cita dari para leluhur bangsa yang mana hal ini akan dicapai dengan secara baik manakala hadirnya suatu sumber daya insani atau SDI yang bersifat terampil dan dimilikinya suatu taraf terkait intelektual yang sifatnya memadai.

⁶² Dokumentasi struktur organisasi yang dikutip oleh peneliti pada tanggal 13 Februari 2024.

Satu dari beberapa upaya untuk dipenuhinya kebutuhan SDI yang secara terampil dan juga dimilikinya suatu intelektual yang bernilai tinggi yang mana memiliki kesiapan untuk membangun. Yakni dengan mekanisme didirikannya suatu lembaga di bidang pendidikan baik yang sifatnya negeri maupun secara swasta.

Dorongan untuk melakukan peningkatan terkait kebutuhan di bidang pendidikan, maka upaya pengelola di wilayah lembaga pendidikan dasar badan wakaf Sultan Agung melaksanakan upaya pendirian lembaga di bidang pendidikan, adapun pihak-pihak yang berperan sebagai pendiri badan wakaf yang tercakup dalam Akta Notaris Tan A Si Sioe Nomor 86 tanggal 13 Juli 1950, dengan susunan pengurus sebagai berikut :

Pelindung	: Residen Malino
Ketua	: Dr.Abdullah Gaffar Sd.M
Wakil Ketua	: Ust. Abu Bakar Assegaf
Penulis I	: R.Soeryadi
Penulis II	: Ali Al Idrus
Komisaris	: Moh.Tiyib Tohari
	: Zaenal Amien
	: Abdul Kadir Al Idrus

Yang dimilikinya tekad secara kuat pihak-pihak yang berperan sebagai pendiri dari yayasan beserta pihak-pihak yang berperan sebagai tenaga pendidik dari sekolah dasar badan wakaf Sultan Agung Semarang kemudian melakukan perintisan yakni dengan melakukan pendirian sekolah ekonomi pertama atau secara umum juga dikenal dengan (SMEP) dengan berdasar pada surat keputusan Ketua Harian Yayasan Bada Wakaf Sultan Agung Semarang yang diketahui berkedudukan di wilayah Raden Patah 263 Semarang, yang kemudian tepat pada tanggal 1 Januari 1972 SMEP Badan Wakaf Sultan Agung Semarang berstatus terdaftar dengan NDT : 31 P.

Pada upaya melakukan penyesuaian terkait peraturan dari pemerintah yang hadir pada 1975 terkait penghapusan suatu sekolah kejuruan yakni pada tahun 1976 SMEP Badan Wakaf Sultan Agung Semarang mengalami perubahan menjadi SMP badan wakaf Sultan Agung 4 Semarang. Kemudian di Tahun 1979/1980 merupakan tahun ajaran dengan cara keseluruhan dari SMEP Badan Wakaf Sultan Agung berubah menjadu SMP Badan Wakaf Sultan Agung 4 Semarang.

Menyesuaikan atau beriringan dengan zaman yang terus mengalami perkembangan terkait badan hukum di wilayah sekolah diketahui mengalami fase perubahan dalam jangka waktu beberapa

kali. Sedangkan diketahui pada jangka waktu terakhir dengan dimilikinya Akta Notaris RM. Soetomo No.8 tanggal 13 Oktober 1980.

Pada tahun 19884 SMP Badan Wakaf Sultan Agung 4 Semarang cara harus lakukan pemindahan dari wilayah Jalan Raden Patah, selanjutnya tepat pada 31 Desember 1985 terkait status dari sekolah tersebut yang sebelumnya diketahui telah terdaftar bersifat atau beralih menjadi diakui dengan dimilikinya nomor ketetapan : 359/103/H/1985 sampai dengan tahun 1999. Sedangkan pada tanggal 30 juni 1999 status SMP Badan Wakaf Sultan Agung 4 Semarang menjadi disamakan.

Pada upaya melakukan penyesuaian dengan dicanangkannya visi, misi Yayasan Badan Wakaf Sultan Agung 4 Semarang berubah menjadi SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang, hal ini sesuai dengan keputusan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah Nomor : 1338/103.07/MN/2001 tanggal 4 April 2001.

d. Visi dan Misi SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

1) Visi

Pada visi yang dimiliki yakni dijelaskan bahwa visi yang dirumuskan yakni dapat berperan sebagai lembaga pendidikan secara Dasar Islam lanjutan yang bersifat terbuka dalam upaya melakukan penanaman terkait nilai-nilai secara Islam dan melakukan peletakan terkait dasar-dasar ilmu pengetahuan untuk dipersiapkannya kader umat yang beriman dan juga memiliki akhlak mulia serta dikuasainya dasar-dasar dari ilmu pengetahuan, secara mampu melakukan kompetisi dan juga menghadirkan prestasi sehingga memiliki kesiapan untuk berkembang menjadi suatu generasi yang khaira ummah.

2) Misi

- a) Pada misi yang dirumuskan yakni berupaya melakukan pengembangan terkait kualitas bahan di bidang pendidikan dan juga bahan yang digunakan untuk pengajaran dengan berdasar pada atau sejalan dengan nilai-nilai Islam dan juga perkembangan dari mutakhir ilmu pengetahuan dan juga terkait pada teknologi.
- b) Melakukan Upaya pengembangan terkait kualitas sistem, terkait metode dan juga teknologi pendidikan, iptek, dengan berdasar pada atau sejalan pada perkembangan di bidang teknologi pendidikan, dengan secara kontinyu atau secara konsisten atau secara terus-menerus dan juga bersifat berkelanjutan.
- c) Upaya melakukan pembangunan terhadap kualitas yang dimiliki tenaga pendidik atau guru sebagai pihak-pihak yang berperan sebagai pendidik secara profesional yang tafaqquh fiddin.

- d) Bukan upaya penyelenggaraan terkait sarana dan juga prasarana di bidang pendidikan dengan sesuai pada kebutuhan dari pendidikan dasar lanjutan yang memiliki mutu tinggi.
- e) Menghadirkan atau menjadikan kemajuan dan juga keberhasilan dari pihak-pihak peserta dalam proses dilaksanakannya pendidikan sebagai suatu bagian dari pusat orientasi dan tujuan yang setelah dirumuskan yang sifatnya paling utama atau diutamakan dalam Seluruh aktivitas yang dilaksanakan.⁶³

3) Tujuan Sekolah

- a) Terlaksananya atau terselenggaranya proses upaya peningkatan terkait mutu bahan ajar dengan secara kontinyu atau konsisten atau secara terus-menerus, bersifat berkelanjutan, dan diketahui telah teruji dengan cara universal atau secara universal.
- b) Terlaksananya atau terselenggaranya upaya proses peningkatan terkait mutu bahan pendidikan terkait nilai-nilai islam dengan cara kontinyu atau terus-menerus atau secara konsisten, bersifat berkelanjutan, dan diketahui telah dilakukan pengujian dengan cara universal atau telah teruji secara universal.
- c) Terlaksananya atau terselenggaranya upaya proses peningkatan terkait mutu bahan ajar dengan cara kontinyu atau terus-menerus atau secara konsisten, bersifat berkelanjutan, dan diketahui telah dilakukan pengujian dengan cara universal atau telah teruji secara universal.
- d) Laksananya atau terselenggaranya upaya proses melakukan peningkatan di wilayah kualitas yang dimiliki sistem dan juga metode atau metode yang dimanfaatkan untuk pendidikan dengan cara *continue* atau terus-menerus atau secara konsisten dan juga secara berkelanjutan.
- e) Realisasinya atau terwujudnya terkait upaya pemanfaatan dan upaya melakukan pemuktahiran terkait teknologi di bidang pendidikan.
- f) Terlaksananya atau terselenggaranya terkait proses yang sifatnya berkelanjutan dalam upaya melakukan peningkatan terkait kualitas tenaga pendidik atau guru sebagai pihak pendidik secara profesional memiliki berakhlak mulia, tafaquh fiddin, menjadi suri tauladan bagi peserta didik.
- g) Realisasinya atau terwujudnya jamaah sekolah, yang dipimpin oleh pihak-pihak tenaga pendidik atau guru yang tafaquh fiddin.
- h) Terlaksananya atau terselenggaranya suatu karena prasarana di bidang pendidikan yang memiliki orientasi kepada hal-hal yang menjadi kepentingan peserta didik atau murid.

⁶³ “Visi Misi SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang,” smpislamsultanagung4.sch.id, 2020.

- i) Terealisasinya atau terwujudnya suatu sistem di bidang pendidikan yang memiliki orientasi terhadap hal-hal yang menjadi kepentingan peserta didik atau murid.
- j) Terwujudnya lulusan yang berakhlak mulia, hafal Al Qur'an surat Ar Rahman, Al Waqi'ah, Al Mulk, Al Jumuah, dan Yaasiin dengan bacaan benar, memiliki sikap kompetitif untuk dapat dimasukinya sekolah-sekolah menengah yang sifatnya umum unggul, sehat dan juga memiliki tampilan atau terampil, memiliki kesiapan untuk dapat berkembang menjadi generasi yang khaira ummah.

2. Implementasi Model Pembelajaran Video Aniamsi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.

a. Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Budi Pekerti Peserta Didik.

Dalam memaksimalkan implementasi media pembelajaran video animasi untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu yang namanya perencanaan yang maksimal.

Maka dari itu peneliti mennyusun dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan saat pengimplementasian video animasi contohnya seperti mempersiapkan bahan ajar yang berdasarkan sub bab matari yang akan disampaikan kepada peserta didik, menyiapkan sarana dan prasarana seperti laptop, sound sistem, proyektor, perlengkpaan perkabelan serta dan yang tak kalah penting adalah ruangan kelas.

Setelah semua perlengkapan sarana dan prasarana telah dipersiapkan semua dengan lengkap. Tahap selanjutnya hal ini ditunjukkan kepada guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar memberikan izin penggunaan ruangan kelas VII.

Hasil wawancara bersama pak Abdul Aziz,S.Ag. Beliau menyampaikan.

“Bahwa untuk penerapan metode video seperti ini sudah pernah kami terapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa sangat cocok untuk di terapkan agar siswa tidak terlalu kaku akan metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dll. Ya untuk persiapan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode video animasi ada beberapa perihal yang penting yang perlu di perhatikan dan perlu dipersiapkan seperti materi bahan ajar yang berdasarkan sub bab buku pertemuan bagaimana kita membuat video dengan semenarik mungkin agar video yang ditampilkan menarik minat siswa.”⁶⁴

Hal yang paling terpenting ialah menjadikan modul ajar sebagai acuan utama dalam proses kegiatan pembelajaran yang mana dengan adanya modul ajar menjadi patokan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti mempersiapkan bahan materi video animasi yang akan disampaikan berdasarkan sub bab materi pada pertemuan yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut.

Peneliti juga mempersiapkan beberapa pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa simple agar mudah dipahami peserta didik. Dengan pertanyaan yang berdasarkan dari aspek-aspek dari

⁶⁴Wawancara, Bapak Abdul Aziz, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Febuari 2024.

video animasi dan minat belajar. Yang bertujuan untuk mengukur minat belajar peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran video animasi.

b. Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Budi Pekerti Peserta Didik.

Dalam proses kegiatan pembelajaran implementasi media video animasi peneliti menyiapkan bahan ajar berupa video animasi yang telah disiapkan dilaptop untuk ditayangkan didepan kelas menggunakan proyektor kelas, untuk materinya berdasarkan materi pertemuan yang sesuai dengan modul ajar dikelas VII. Setelah melaksanakan proses pengimplementasian metode pembelajaran video animasi maka peneliti melakukan penyebaran beberapa pertanyaan kepada peserta didik.

Yang mana pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik tersebut berdasarkan aspek-aspek dari video animasi dan minat belajar.

Hasil wawancara bersama pak Abdul Aziz, S.Ag. Beliau menyampaikan.

“Bahwa pada tahapan proses penerapan atau implementasian metode pembelajaran berbasis video animasi ini perlu mempersiapkan dengan matang dari proses perencanaan pembuatan bahan media pembelajaran video animasi sehingga

ketertarikan peserta didik ini kuat sehingga menghasilkan minat belajar peserta didik. Untuk tahapannya simple saja pertama kita buka pembelajaran dengan diawali salam, absensi pemanggilan nama siswa dan ditambahkan lagi yang ingin menyetorkan tabungan bisa maju kedepan untuk disetorkan ke guru, penyampaian materi yang akan dibahas sebagian besarnya lalu penampilan video animasi kepada siswa yang berdurasi 5 sampai 7 menitan yang mana tujuanya untuk merangsang ingin tahunya materi yang akan dibahas selanjutnya setelah penayangan video animasi selesai. Setelah penayangan video animasi selesai maka akan dilanjutkan pemaparan materi tambahan lagi oleh guru pengampu.”⁶⁵

Selain memperoleh informasi dari guru pengampu pelajaran PAI, peneliti juga mendapatkan informasi dengan melaksanakan wawancara dengan peserta didik dengan melontarkan pertanyaan terkait minat belajar peserta didik.

Wawancara dilakukan dengan peserta didik mereka semua menjawab dengan jawaban yang hampir sama yang berbunyi

“Kami sangat senang dengan adanya penampilan video ini sehingga pembelajaran kami tidak membosankan. Jadi harapan kami agar sering adanya pembelajaran yang seperti ini agar kami lebih rajin untuk belajar lagi.”⁶⁶

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru selalu memulainya dengan memberikan salam pembuka, kemudian melakukan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta setelah itu melakukan absensi peserta didik. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

⁶⁵ Wawancara, Bapak Abdul Azis, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Febuari 2024.

⁶⁶ Wawancara, Bapak Abdul Azis, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Febuari 2024.

Setelah itu guru pun menyampaikan materi pembukaan dengan menyampaikan gambaran besarnya, setelah itu maka guru akan menampilkan berupa video animasi yang telah di susun agar merangsang pikiran peserta didik agar minat belajarnya meningkat. Maka setelah proses penayangan selesai peneliti akan memberikan selembar kertas yang berisi pertanyaan yang sesuai dengan aspek-aspek pertanyaan yang terkait. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

c. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan

Agung 4.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang telah diterapkan.

Hasil wawancara bersama pak Abdul Aziz, S.Ag. Beliau menyampaikan.

“Bahwa untuk kedepannya dalam penggunaan media pembelajaran media video animasi agar lebih memperhatikan lagi dalam pemilihan bahan ajar berupa video animasi agar lebih menarik lagi, banyak manfaat dari penerapan media animasi ini sebagai pemicu minat belajar peserta didik ,di dibutuhkan kreatifitas agar penyiapan bahan dapat menaraik,perbanyak animasi bergerak seperti video berjalannya lagi,serta membuat alur cerita yang menarik.”⁶⁷

⁶⁷ Wawancara, Bapak Abdul Aziz, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Febuari 2024.

Pada tahapan evaluasi ini model pembelajaran penggunaan media video animasi tersebut ialah ada beberapa aspek video animasi yang harus lebih ditingkatkan, penggunaan waktu yang kurang efektif serta perlunya penambahan soal dan jawaban pretest dalam video animasi tersebut.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengkajian terkait penelitian kualitatif. Kajian tersebut diketahui merujuk pada suatu metode kajian di mana terkait sumber data sendiri didapatkan dengan melalui upaya dokumentasi, upaya melakukan wawancara dan juga upaya melakukan penelitian secara langsung atau observasi secara langsung. Peneliti melaksanakan proses wawancara sebagai upaya untuk didaparkannya data yang sifatnya lebih akurat dalam kajian ini. Wawancara yang dilaksanakan ditujukan kepada pihak-pihak tenaga pendidik atau guru yang secara khusus pada mata pelajaran atau pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pihak-pihak yang berperan sebagai peserta didik yang berada di kelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Data yang diperoleh melalui wawancara akan diperkuat melalui penggunaan dokumentasi. Selanjutnya, dalam tahap observasi, penelitian dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan, tujuannya adalah untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh gambaran mengenai SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi:

1. Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Budi Pekerti Peserta Didik.

Dalam tahapan proses perencanaan sangat memerlukan persiapan yang matang agar proses pengimplementasian media pembelajaran berjalan sesuai apa yang diharapkan dan mendapatkan hasil kesuksesan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Maka dari itu peneliti menyusun dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan saat pengimplementasian video animasi contohnya seperti mempersiapkan bahan ajar yang berdasarkan sub bab materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, menyiapkan sarana dan prasarana seperti laptop, sound sistem, proyektor, perlengkapan perkabelan serta dan yang tak kalah penting adalah ruangan kelas.

Setelah semua perlengkapan sarana dan prasarana telah dipersiapkan semua dengan lengkap. Tahap selanjutnya yaitu pengimplementasian pembelajaran video animasi dikelas VII.

Hal yang tak kalah paling terpenting ialah menjadikan modul ajar sebagai acuan utama dalam proses kegiatan pembelajaran yang mana dengan adanya modul ajar menjadi patokan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti mempersiapkan bahan materi video animasi yang akan disampaikan berdasarkan sub bab materi pada pertemuan yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut.

Peneliti juga mempersiapkan beberapa pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa simple agar mudah dipahami peserta didik.

Dengan pertanyaan yang berdasarkan dari aspek-aspek dari video animasi dan minat belajar. Yang bertujuan untuk mengukur minat belajar peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran video animasi.

Dalam proses pengambilan data bersama bapak Abdul Azis,S.Ag. Melalui proses wawancara beliau menyampaikan kepada peneliti.

“Bahwa untuk penerapan media video seperti ini sudah pernah kami terapkan untuk meningkatkan minat belajara siswa sangat cocok untuk di terapkan agar siswa tidak terlalu kaku akan metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dll. Ya untuk persiapan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan metode video animasi ada beberapa perihal yang penting yang perlu di perhatikan dan perlu dipersiapkan seperti materi bahan ajar yang berdasarkan sub bab buku pertemuan bagaimana kita membuat video dengan semenarik mungkin agar video yang ditampilkan menarik minat siswa.”⁶⁸

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan bapak Abdul Aziz,S.Ag. didukung oleh teori sebagai berikut. Sebagai seorang guru bisa memahami bagaimana gaya belajar peserta didik, mungkin akan

⁶⁸ Wawancara, Bapak Abdul Azis, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Febuari 2024.

lebih mudah dalam menentukan strategi dalam proses pembelajaran dan bisa memberikan hasil yang maksimal.⁶⁹

Kreatifitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan bagi kelancaran pelaksanaan pembelajaran.⁷⁰

Dan memberikan penjelasan bahwa terkait media video animasi dijelaskan sebagai suatu media yang bersifat audio visual dengan melakukan penggabungan terkait gambar yang bersifat animasi yang dapat bergerak dengan disertai audio menyesuaikan pada karakter dari animasi.⁷¹

Jadi kesimpulannya pada tahapan proses mempersiapkan pelaksanaan implementasi materi video animasi ini memerlukan persiapan sarana dan prasarana serta materi dengan kreatif dan maksimal agar bejalan dengan lancar serta menarik minat belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Budi Peketi Peserta Didik.

Dalam proses kegiatan pembelajaran implementasi media video animasi peneliti menyiapkan bahan ajar berupa video animasi yang telah

⁶⁹ SARI, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi."

⁷⁰ Alimah, "Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021."

⁷¹ Ginting and Tamba, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar."

disiapkan dilaptop untuk ditayangkan didepan kelas menggunakan proyektor kelas, untuk materinya berdasarkan sub bab materi pertemuan yang sesuai dengan modul ajar dikelas VII. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru selalu memulainya dengan memberikan salam pembuka, kemudian melakukan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta setelah itu melakukan absensi peserta didik. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik.

Setelah itu gurupun menyampaikan materi pembukaan dengan menyampaikan gambaran besarnya, setelah itu maka guru akan menampilkan berupa video animasi yang telah di susun agar merangsang pikiran peserta didik agar minat belajarnya meningkat.

Maka setelah proses penayangan selesai peneliti akan memberikan lembar kertas yang berisi pertanyaan yang sesuai dengan aspek-aspek pertanyaan yang terkait. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

Yang mana pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik tersebut berdasarkan aspek-aspek dari video animasi dan minat belajar.

Selain memperoleh informasi dari guru pengampu pelajaran PAI, peneliti juga mendapatkan informasi dengan melaksanakan wawancara dengan peserta didik dengan melontarkan pertanyaan terkait minat belajar peserta didik.

Hasil wawancara bersama bapak Abdul Aziz, S.Ag. Beliau menyampaikan.

“Bahwa pada tahapan proses penerapan atau implementasian metode pembelajaran berbasis video animasi ini perlu mempersiapkan dengan matang dari proses perencanaan pembuatan bahan media pembelajaran video animasi sehingga ketertarikan peserta didik ini kuat sehingga menghasilkan minat belajar peserta didik. Untuk tahapannya simple saja pertama kita buka pembelajaran dengan diawali salam, absensi pemanggilan nama siswa dan ditambahkan bagi yang ingin menyetorkan tabungan bisa maju kedepan untuk disetorkan ke guru, penyampaian materi yang akan dibahas sebagian besarnya lalu penampilan video animasi kepada siswa yang berdurasi 5 sampai 7 menit yang mana tujuannya untuk merangsang akan ingin tahunya materi yang akan dibahas selanjutnya setelah penayangan video animasi selesai. Setelah penayangan video animasi selesai maka akan dilanjutkan pemaparan materi tambahan lagi oleh guru pengampu.”⁷²

Hasil wawancara dengan peserta didik dengan jawaban yang hampir sama yang berbunyi sebagai berikut.

“Kami sangat senang dengan adanya penampilan video ini sehingga pembelajaran kami tidak membosankan. Jadi harapan kami agar sering adanya pembelajaran yang seperti ini agar kami lebih rajin untuk belajar lagi.”⁷³

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan bapak Abdul Aziz, S.Ag. dan peserta didik didukung dengan teori sebagai berikut.

Penerapan media animasi dalam pembelajaran memiliki hubungan signifikan terhadap perhatian, ketertarikan, motivasi, serta hal lainnya yang ada pada siswa.⁷⁴

⁷² Wawancara, Bapak Abdul Aziz, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Februari 2024.

⁷³ Wawancara, Bapak Abdul Aziz, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Februari 2024.

⁷⁴ SARI, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi.”

Media video animasi dipahami sebagai suatu wujud dari suatu upaya pengembangan yang didalamnya tercakup, beberapa gambar yang dapat merepresentasikan atau menceritakan terkait suatu fenomena atau peristiwa melalui potongan-potongan gambar.

Yang diwujudkan menjadi suatu kesatuan dan dijadikan suatu gambar yang bersifat bergerak yang mana menjadi representasi dari kehidupan sehari-hari tanda titik video dipahami sebagai suatu media yang bersifat elektronik, yang secara mampu melakukan pengembangan terkait teknologi berupa audio dan juga secara visual dengan persamaan sehingga dihasilkannya suatu bentuk tayangan yang bersifat dinamis dan juga menarik.⁷⁵

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Terdapat berbagai tahap dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu tahap awal, tahap inti dan penutup. Pada masing-masing tahap pembelajaran dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat diketahui dari hasil angket keterlaksanaan yang diberikan kepada siswa.⁷⁶

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan bapak Abdul Aziz, S.Ag. dan pernyataan peserta didik bahwa dapat disimpulkan dalam proses pelaksanaan proses implementasi media pembelajaran video

⁷⁵ Ginting and Tamba, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar."

⁷⁶ Khomariyah, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Materi Product Life Cycle."

animasi melalui proses awalan dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup pembelajaran.

3. Evaluasi Kegiatan Pembelajaran Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa dikelas VII SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang telah diterapkan media pembelajaran video animasi terdapat beberapa hal yang perlu dievaluasi antara lain sebagai berikut.

Adapun hasil wawancara bersama bapak Abdul Aziz, S.Ag. Beliau menyampaikan.

“Untuk kedepannya dalam penggunaan media pembelajaran media video animasi agar lebih memperhatikan lagi dalam pemilihan bahan ajar berupa video animasi agar lebih menarik lagi, banyak manfaat dari penerapan media animasi ini sebagai pemicu minat belajar peserta didik, dibutuhkan kreatifitas agar penyiapan bahan dapat menarik, perbanyak animasi bergerak seperti video berjalannya lagi, serta membuat alur cerita yang menarik.”⁷⁷

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan bapak Abdul Aziz,S.Ag. Didukung dengan teori sebagai berikut.

Diketahui bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi guru saat ini adalah kesulitan untuk menyediakan media pembelajaran yang efektif.⁷⁸

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak Aziz, bahwa pada tahapan evaluasi ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti

⁷⁷ Wawancara, Bapak Abdul Aziz, S.Ag. Guru PAI pada tanggal 13 Febuari 2024.

⁷⁸ Retnawati et al., “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya.”

dalam pemilihan bahan ajar yang lebih kreatif, dengan alur cerita menarik agar meningkatkan minat belajar peserta didik .



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media video animasi merupakan salah satu inovasi yang berkembang di zaman saat ini yang tepat untuk digunakan sebagai peningkat minat belajar peserta didik.

Serta untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian. Berikut ini kesimpulan dalam penelitian ini :

1. Perencanaan implementasi media pembelajaran video animasi di kelas VII smp islam sultan agung 4 semarang untuk meningkatkan minat belajar dan budi pekerti peserta didik.

Dalam memaksimalkan implementasi media pembelajaran video animasi untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu yang namanya perencanaan yang maksimal pula.

Guru mempersiapkan bahan materi video animasi yang akan disampaikan berdasarkan sub bab materi pada pertemuan yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut.

2. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran video animasi di kelas VII smp islam sultan agung 4 semarang untuk meningkatkan minat belajar dan budi pekerti peserta didik.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru selalu memulainya dengan memberikan salam pembuka, kemudian melakukan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas serta setelah itu melakukan absensi peserta didik.

Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik. Guru menampilkan berupa video animasi yang telah di susun agar merangsang pikiran peserta didik agar minat belajarnya meningkat.

3. Evaluasi implementasi media pembelajaran video animasi di kelas VII smp islam sultan agung 4 semarang untuk meningkatkan minat belajar dan budi pekerti peserta didik.

Pada tahapan evaluasi ini model pembelajaran penggunaan media video animasi tersebut ialah ada beberapa aspek video animasi yang harus lebih di tingkatkan, penggunaan waktu yang kurang efektif serta perlunya penambahan soal pretest dalam video animasi tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beragam saran dan masukan yang peneliti anggap sebagai hal positif yang membangun. Saran-saran tersebut mencakup hal-hal sebagai berikut ini :

- 1) Bagi Guru PAI

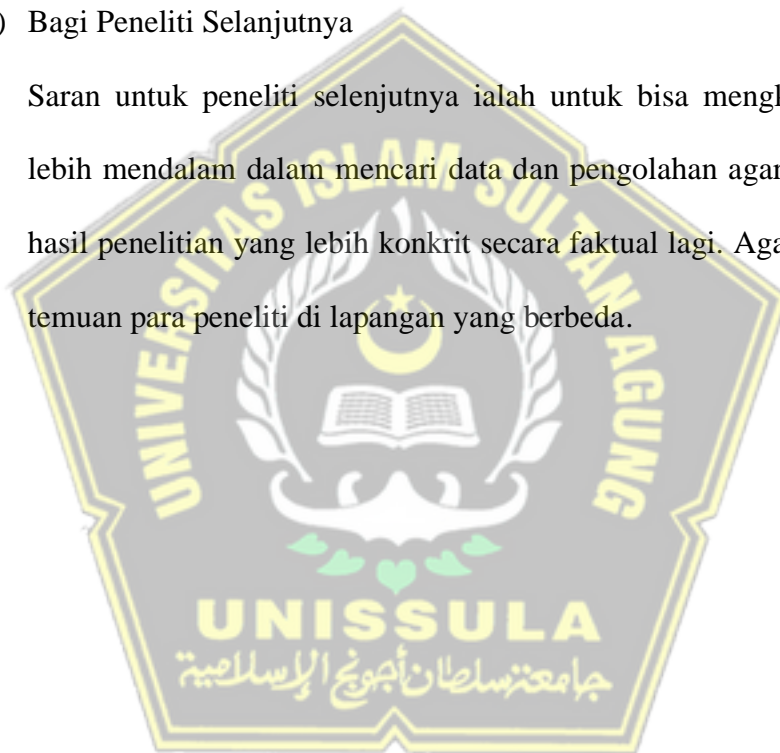
Saran peneliti untuk guru mata pelajaran PAI agar selalu konsisten penyampaian materi menggunakan media pembelajaran video animasi agar sistem pembelajaran bervariasi dengan adanya metode pembelajaran berbasis video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dan tidak hanya melakukan pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah.

- 2) Bagi Peserta Didik

Saran peneliti untuk peserta didik ialah diharapkan kepada peserta didik dapat mengembangkan materi yang disampaikan oleh guru, saat proses kegiatan pembelajaran dapat menyimak dalam kondisi tertib dan tenang sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien tepat waktu serta jangan tergantung akan metode pembelajaran media video animasi di mata pelajaran yang lainnya.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran untuk peneliti selanjutnya ialah untuk bisa mengkaji penelitian lebih mendalam dalam mencari data dan pengolahan agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih konkrit secara faktual lagi. Agar beragamnya temuan para peneliti di lapangan yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Adica. "Aspek-Aspek Minat Belajar Dan Indikator Minat Belajar." SILABUS.WEB.ID, n.d.
- Aladdin, Hisyam Muhammad Fiqyh. "Peran Materi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dalam Membentuk Karakter Kebangsaan." *Jurnal: Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 153. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>.
- Alimah, Nurul. "Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021." *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6, no. 1 (2020): 25–33. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7299>.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (October 22, 2021): 5313–27. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Arimadona, Siska, Rini Silvina, Filsa Ramaza, Pendidikan Biologi, and Stkip Ahlussunnah Bukittinggi. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Smp Negeri 2 Kecamatan Kapur Ix." *Journal on Teacher Education* 3, no. 2 (2022): 120–26.
- Ayu, Dedek, Surya Aymanda Nababan, Muhammad Ricky Hardiyansyah, Dedi Kusbiantoro, Abdul Azis, and Aditya Darma. "Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Dalam Upaya Meningkatkan Minat

Belajar Siswa Di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an." *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 2, no. 3 (2023): 80–85.
<https://doi.org/10.57251/hij.v2i3.1021>.

Berliannisa, Fadhilla. "Penggunaan Media Ajar Video Dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 8, no. 1 (2023): 50–55.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v8i1.19379>.

Buku Ajar PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum), n.d.

Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2019.
<http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf>.

Faridah, Faridah, Zulkarnain Zulkarnain, Muhammad Yusuf, and Asriadi Asriadi. "Efektivitas Dakwah Melalui Media Sosial Instagram Dalam Pandangan Kaum Milenial." *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4, no. 2 (2022): 138–50. <https://doi.org/10.47435/retorika.v4i2.1191>.

FELIS, M R T. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik," 2022.
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/19061%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/19061/1/COVER%2C BAB 1%2C BAB 2%2C DAPUS FELIS MURNI ROLIS TIANA.pdf>.

Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

Fisabilillah, Febby Febriantika Noer, and Norida Canda Sakti. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan Di Sekolah Menengah Atas." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1271–82.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>.

Ginting, Yemima, Anastasya, and Robenhardt Tamba. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar." *Jurnal Riset Rumpun Penelitian* 2, no. 2 (2023): 272–87. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i2.1685>.

- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hidayati, Beti Malia Rahma, and Annisa Miftahurrohmah. "Strategi Pengembangan Literasi Digital Santri Melalui Pers Mahrusy Di Pondok Pesantren Lirboyo." *Jurnal Kopis: Kajian Penelitian Dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam* 5, no. 2 (2023): 146–60. <https://doi.org/10.33367/kpi.v5i2.2952>.
- Indah Mafazatin Nailiah, and Erwin Rahayu Saputra. "Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd." *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2022): 8–15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>.
- Islam, Jurnal Pendidikan. "Urgensi Pendidikan Dan Pengajaran Akhlak (Budi Pekerti) Sebagai Pondasi Dalam Perspektif Islam." *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 99–110. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v2i1.132>.
- Julaeha, Siti. "Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2019): 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>.
- Khomariyah, Siti. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Efektivitas Pembelajaran Materi Product Life Cycle." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 6, no. 3 (2018): 123–29.
- Mardawani, Mardawani, Juri Juri, and Dominika Santi. "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Oleh Guru PKN Dalam Upaya Membentuk Karakter Kebangsaan Siswa Di SMP NEGERI 1 EMPANANGKAPUAS HULU Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2021): 140–52. <https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/1461>.
- Masykur, Hanif. "Eksistensi Dan Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Edu*, 2015, 1–89.
- Mekarisce, Arnild Augina. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (2020): 145–51. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.

- Muhtadi, Ali. "Strategi Untuk Mengimplementasikan Pendidikan Budi Pekerti Secara Efektif Di Sekolah." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 17, no. 1 (2010): 1–12. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/6284>.
- Nazmi, Muhammad. "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung." *Jurnal Pendidikan Geografi* 17, no. 1 (2017): 48–57.
- Nugrahadi, D R, S Nurhayati, and R Supriatnaningsih. "Pengenalan Mukashi Banashi Melalui Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Literasi Siswa Kelas 5 Sd Negeri Balok Kendal Dengan Media Interaktif Powerpoint." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 9, no. 3 (2023): 206–13. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/62041>.
- Nur, Mohammad, Hidayatullah Stai, Nurul Huda, and Kapongan Situbondo. "Strategi Guru Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Studi Agama* 7, no. 1 (2019).
- Pendidikan, A Pengertian, and Agama Islam. "BAB III Pendidikan Agama Islam," n.d., 65–88.
- Perayani, K, and I W Rasna. "PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PODCAST BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL)." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 11, no. 1 (2022): 108–17.
- Prabandari, Anung Siwi. "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 68–71. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.586>.
- Prasetya, Wisnu Ady, Ignatius I Wayan Suwatra, and Luh Putu Putrini Mahadewi. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 60–68. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB\(1\).pdf](file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB(1).pdf).
- Putra, Novialdi. "Penilaian Autentik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 4 Pariaman." *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 203. <https://doi.org/10.31958/jaf.v3i2.403>.

- Putri, Anisa, Hasrian Rudi Setiawan, and Rizka Harfiani. "Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand." *Jurnal Pendidikan ...* 7, no. 1 (2023): 2323–28. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342929>.
- Qutsiyah, Dewi Afiatul, Hasyim Asy'ari, Fadhillah Fadhillah, Akhmad Sirojuddin, and Juli Amaliya Nasucha. "Analisis Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SMP Kelas VIII Perspektif Hots." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2023): 145–57. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.287>.
- Retnawati, Lestari, Firman Pratama, Tjatur Sari Widiartin, Nonot Wisnu Karyanto, and Anang Kukuh Adisusilo. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya." *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)* 5, no. 1 (2021): 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>.
- Rukiah, S. *BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM DALAM AL-QURAN SURAT YUNUS AYAT 57 (Studi Pemikiran Buya Hamka)*. Vol. 57, 2019. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3578>.
- Safitri, Indah Kurnia, Nur Ducha, and Isnawati. "Kelayakan Teoritis Media Animasi Interaktif Electronic Game Flash Sirkulasi Manusia." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 4, no. 3 (2015): 1023–28.
- SARI, DWINA PERMATA. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi." *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 1, no. 1 (2021): 39–45. <https://doi.org/10.51878/science.v1i1.191>.
- Siti Ayu Handira, Diani Syahfitri, and Zaifatur Ridha. "Efektifitas Zoom Meeting Dalam Membangun Motivasi Siswa Pada Masa Pandemi COVID." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 3 (2022): 402–9. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.1024>.
- Sobari, Fazri. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 1 Jonggol." *Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah*, 2017, 13.
- Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 1 (2021): 48–56.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.

Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>.

Susilo, Agus Agus. "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* 8, no. 1 (2021): 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.

Tarbiyah, Fakultas, Ilmu Keguruan, Iain Purwokerto, Memenuhi Salah, Satu Syarat, Guna Memperoleh, and Gelar Sarjana. "Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)," 2018.

Tekege, Martinus. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire." *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2, no. 1 (2017): 40–52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>.

Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 2 (2022): 107–22. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.

Tjahjono, A B, M A Sholeh, A Muflihini, K Anwar, H Sholihah, T Makhshun, and S Hariyadi. *Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI)*. CV. Zenius Publisher, 2023. https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ.

smpislamsultanagung4.sch.id. "Visi Misi SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang," 2020.

Wardhani, Tsaniya Zahra Yuthika, and Hetty Krisnani. "Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 7, no. 1 (2020): 48. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28256>.

Yudianto, Arif. "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 2017, 234–37.