

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukannya bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan umat. Belajar diartikan sebagai upaya untuk mendidik siswa. Selain itu pembelajaran juga harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk menciptakan suasana pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sifat peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi setiap generasi dalam berbagai bidang, agar generasi ini dididik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan masyarakat yang sangat pesat menuntut guru harus mengikuti perkembangan keterampilannya, sebagaimana guru aqidah akhlak akan mengembangkan keahliannya dalam bidang akhlak aqidah. Oleh karena itu, guru memiliki tugas yang semakin kompleks dalam tugasnya. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan baik secara individu maupun kelompok.² Upaya mempelajari PAI, khususnya masalah akidah di sekolah,

¹ Hoirul Bariah, “Efektivitas video animasi sebagai media guru” jurnal pendidikan, Vol. 2 No. 6 (agustus, 2025) 782.

² Rivai dalam Suryo Subroto, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada. 2002, h. 4.

tidak selalu berakhir dengan hasil yang diharapkan. Salah satu penyebabnya adalah strategi pembelajaran yang masih tradisional dengan metode yang lebih disukai siswa. Guru seringkali menganggap peserta didik hanya sebagai objek sehingga tidak menghargai dan melibatkan mereka dalam pembelajaran sehingga peserta didik cepat merasa bosan.

Media pembelajaran dalam tahapan belajar mengajar sangatlah penting media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat dibuat kreatif mungkin, mulai dari media yang sederhana hingga media yang mungkin belum pernah digunakan oleh peserta didik lain. Kemajuan teknologi yang kita saksikan di jaman sekarang membantu kita untuk ikut serta meningkatkan kemajuan kita untuk menggunakannya. Sebagai manusia yang hidup di era serba digital, tentu saja kita akan mengalami ketertinggalan jika tidak ikut serta mengikuti perkembangan teknologi pada masa ini. Karena tidak semua teknologi bisa dianggap negatif, jika kita menggunakan teknologi dengan benar maka teknologi ini akan membawa manfaat dan manfaat yang positif bagi pendidikan Indonesia. Pendidikan menjadi suatu faktor yang sangat penting dalam menghadapi krisis globalisasi di jaman sekarang. Bahkan pendidikan dapat dikatakan sebuah kebutuhan primer bagi masyarakat guna menghadapi perkembangan serta tantangan jaman yang tentunya akan semakin sulit. Manusia tidak akan mengalami perkembangan tanpa pendidikan.³

Proses belajar mengajar atau proses mengajar adalah salah satu kegiatan dalam menjalankan kurikulum suatu lembaga pendidikan guna mempengaruhi peserta didik ke arah pembahasan intelektual, moral dan perilaku sosial. Pada

³ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyanti, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 98.

hakekatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi, proses komunikasi ini harus diwujudkan melalui kegiatan penugasan dan pertukaran pesan atau informasi oleh masing-masing guru dan peserta didik. Demikian juga dalam proses komunikasi diperlukan alat bantu dalam proses pengajaran yang membantu proses komunikasi, yang disebut media.⁴

Penggunaan suatu media pembelajaran dalam sebuah proses belajar tentu saja akan memengaruhi minat maupun keinginan tersendiri bagi para peserta didik. Selain itu juga akan berpengaruh pada psikologi peserta didik.⁵ Perlu ditekankan bahwa kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki arti dan minat tersendiri sehingga bisa dianggap cukup penting. Karena peran media disini juga akan membantu menjelaskan lebih detail suatu materi pembelajaran sehingga dapat diartikan sebuah perantara proses belajar mengajar. Justru proses belajar akan terganggu jika tidak adanya fasilitas media dalam proses belajar.⁶

Dari hasil wawancara dengan Bapak Zainal Abidin, S.Pd. pada tanggal 3 November 2024, dimana beliau sebagai guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII SMP Al-Khobarayah mengatakan bahwa belajar adalah salah satu pendidikan yang sangat penting. dalam membangun karakter peserta didik. Oleh karena itu diperlukan suatu metode penunjang dalam pembelajaran PAI khususnya pada tingkat siswa SMP yang masih remaja dimana siswa akan lebih sibuk dengan kesenangannya sendiri dan pengaruh gadget yang saat ini semakin marak sehingga sering menyepelkan PAI pelajaran karena mereka kebanyakan

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'I, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Guru Algesindo, 2002) h.1.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2017), hlm. 15-16.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 71

menganggap bahwa pelajaran Agama Islam (PAI) adalah pelajaran yang tidak penting dan tidak berpengaruh pada dirinya. Sehingga tidak ada minat kebosanan pada peserta didik.

Dilihat dari permasalahan yang ada di lapangan maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dan juga mampu bersaing dengan perkembangan zaman terutama di era 5.0 dimana pengaruh gadget sangat berpengaruh terhadap peserta didik. Minat belajar. Oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa media kartun animasi yang memuat materi pembelajaran agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dan peserta didik akan lebih semangat dalam belajar. Melalui penjelasan di atas maka peneliti berinisiatif untuk mengangkat judul tesis “Efektivitas Penggunaan Media Kartun animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Al-Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan” yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat digunakan oleh siswa SMP Al-Khobariyah sebagai penunjang dalam meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media kartun animasi pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan?
3. Bagaimana efektivitas media kartun animasi pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al -Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Menganalisis Penggunaan media kartun animasi dalam pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan.
2. Menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan kartun animasi dalam pelajaran PAI di kelas VII SMP kartun animasi Al-Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan.
3. Menganalisis efektivitas kartun animasi pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Al-Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan.



UNIVERSITAS

KH. ABDUL CHALIM

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat menjadi manfaat baik secara teori maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk memberikan sumbangsih keilmuan serta memperluas pengetahuan dalam lingkup pendidikan maupun yang berkaitan tentang penerapat metode

pembelajaran media Kartun animasi untuk meningkatkan hasil belajar dan mampu berpikir intelektual dan kritis dalam pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini akan dimanfaatkan oleh berbagai sumber, antara lain sebagai berikut:

a. Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini, Guru dapat menerapkan metode media pembelajaran di kelas VII menggunakan media *Animated Cartoon*, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar dikelas lebih khususnya PAI.

b. Siswa

Berdasarkan penelitian ini, pelajar dapat lebih antusias dalam proses pembelajaran dikelas sehingga dapat tercipta proses belajar yang diharapkan yaitu aktif serta menarik. Selain itu, siswa dapat menunjukkan daya berfikir dan focus saat menonton media kartun animasi saat mengikuti pembelajaran di kelas khususnya pada pelajaran PAI.

c. Penelitian selanjutnya

Melalui hasil dari penelitian ini, dapat diharapkan peneliti selanjutnya bisa merekonstruksi penelitian ini menjadi lebih berkembang dan tentunya untuk perubahan yang lebih baik serta efektif dalam proses pembelajaran dibidang pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian sendiri pada dasarnya berasal dari kata hypo yang memiliki arti di bawah dan thesa memiliki arti suatu kebenaran.

Hipotesis disini dapat memiliki arti suatu kebenaran atau jawaban yang bersifat sementara dari kebenaran yang perlu diuji lebih dalam lagi sehingga terciptanya sebuah kesimpulan teoritis yang akan dipergubajan berdasarkan tinjauan literatur. Hipotesis juga bisa diartikan proposisi yang akan diuji dalam jangka waktu sementara guna pertanyaan penelitian.⁷

1. Hipotesis alternatif (H1)

Hipotesis ini menyatakan bahwa penerapan variabel bebas (X) efektif terhadap variabel terikat (Y). Hipotesis alternatif dari penelitian ini adalah: Penggunaan Media *Cartoon Animasi* Efektif Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Khobariyah Klampis Bangkalan.

2. Hipotesis nihil (H0)

Hipotesis ini bertentangan dengan hipotesis alternatif. Hipotesis ini mengatakan variabel bebas (X) tidak efektif terhadap variabel (Y). Hipotesis nol penelitian ini adalah: Penggunaan Media *Cartoon Animasi* Tidak Efektif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al-Khobariyah Klampis Bangkalan.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dan ruang lingkup penelitian menjadi sangat penting dalam proses penelitian. Karena disini peneliti akan melakukan proses penelitian yang terarah serta sesuai dengan tujuan awal penelitian. Dengan

⁷ Nang martono, *metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data skunder*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014), h.67.

demikian, ruang lingkup dalam suatu proses penelitian dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan keefektifan dalam proses pembelajaran menggunakan media dengan tujuan meningkatkan kemampuan belajar murid pada pendidikan agama Islam kelas VII SMP Al-Khobariyah Klampis Bangkalan.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di SMP Al-Khobariyah Klampis Bangkalan sehingga kemungkinan tidak dapat digeneralisasikan pada penelitian lainnya.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang memiliki keterkaitan atau kesamaan dengan penelitian ini, yaitu di antaranya sebagai berikut:

1. Yatmi Purwanti (20021) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Media Animasi Flash pada Siswa SMPN 4 Gamping FISIP menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan teknik berbasis animasi dalam proses pembelajaran TIK, sedangkan persamaan tersebut merupakan variabel berupa minat belajar siswa.⁸
2. Dian Andriani (2024) dalam penelitiannya yang berjudul Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah melalui penerapan

⁸ Yatmi Purwanti, *Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Media Animasi Flash pada Siswa SMPN 4 Gamping*, (2008).

media animasi pada siswa kelas XI IPS SMAN Tempel FISIP menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan teknik penerapan media animasi pada siswa kelas XI IPS SMAN Tempel dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan proposal ini dengan proposal penulis adalah penulis menggunakan metode pembelajaran yang sama, namun pada mata pelajaran yang berbeda, sedangkan kesamaannya adalah variabel yang diteliti berupa minat dan prestasi belajar siswa.⁹

3. Penelitian Indriana Puspita (2023), “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII 1 SMP Negeri 9 Tangerang Selatan” Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang diajarkan agar proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat mendukung pembentukan kepribadian mandiri dan hasil belajar siswa yang diharapkan meningkat. Media pembelajaran ini dikemas secara menarik dan penyajiannya juga disampaikan secara menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga siswa akan mudah mencerna pelajaran.¹⁰

⁹ Dian Andriani, “Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah melalui penerapan media animasi pada siswa kelas XI IPS SMAN”, (2010).

¹⁰ Indriana Puspita, *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII 1 SMP Negeri 9 Tangerang Selatan*, Skripsi: Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.

4. Penelitian Dudu Suhandi Saputra dkk dalam jurnal Cakrawala Pendas Vol. 6 No 2 Juli 2020 yaitu “Efektivitas Media Film Pendek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar” Tujuan penelitian ini karena rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD Cibeber II dengan menggunakan media film pendek. Sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh aktivitas dan guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media film pendek yang berdampak positif terhadap semangat belajar IPS siswa karena merumuskan teknik pembelajaran yang sangat menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat mempelajari materi.¹¹
5. Penelitian oleh Nela Andria Wahdatul Izza. (2020). “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Film Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Purwokerto”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan salah satu dari beberapa media yang digunakan sebagai alat bantu pengajaran di kelas. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan ini ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Salah satunya adalah media film yang digunakan sebagai

¹¹ Penelitian Dudu Suhandi Saputra dkk, *Efektivitas Media Film Pendek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*, ISSN : 2442-7470, Vol. 6 No. 2 (2020), 5

media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan mencapai hasil yang maksimal.¹²

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diartikan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian-penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini. Dengan cara meneliti dan mendiskusikan model pembelajaran menggunakan media agar minat belajar siswa meningkat. Perbedaannya terletak pada penggunaan media yang digunakan dan juga pada subyek dan disiplin ilmu yang berbeda. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Al-Khobarayah sedangkan subjeknya adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa judul yang peneliti ambil adalah asli dan belum pernah diteliti oleh siapapun sebelumnya.

Salah satu bentuk kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan media kartun animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selama ini, pembelajaran PAI cenderung disampaikan secara konvensional melalui ceramah atau metode hafalan yang bersifat satu arah. Penggunaan kartun animasi sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Media ini mampu mengkonkretkan materi PAI yang bersifat abstrak, seperti nilai-nilai moral, akhlak, dan kisah-kisah nabi, menjadi lebih mudah dipahami dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pembaruan dalam pendekatan penyampaian materi PAI, yang secara umum masih jarang dikaji dalam konteks penggunaan media digital berbasis

¹² Naila Andria, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Film Pada Kelas VIII SMP Negeri 1 Purwokerto*, Skripsi, IAIN Purwokerto.

animasi. Kebaruan ini tidak hanya terletak pada alat bantu yang digunakan, tetapi juga pada cara mengemas nilai-nilai agama agar lebih kontekstual dengan gaya belajar generasi saat ini.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan dari suatu variable dengan cara mendeskripsikan arti, memperinci kegiatan, maupun mendeskripsikan suatu operasional yang di butuhkan suatu variable.¹³ Fungsi dari definisi operasional adalah untuk menunjukkan hal-hal yang menjadi pedoman dalam rangka menguji kebenaran pra-dugaan (hipotesis), menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah serta menjelaskan definisi dari setiap komponen judul agar mempermudah pemahaman pembaca. Selain itu dapat dipakai guna menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian. Adapun judul penelitian ini yakni tentang “Efektivitas Penggunaan Media Kartun animasi Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Al- Khobariyah Klampis Kabupaten Bangkalan Maka definisi operasionalnya yaitu:

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan suatu kondisi yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat dicapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, maka akan semakin efektif kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Penggunaan

¹³ Didik Piadana dan Denok Sunarsih, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), h. 14

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. Dalam hal ini penggunaan diartikan pelaksanaan blended learning

3. Media *Animated Cartoon*

Kartun animasi yaitu perubahan cepat dari gambar yang berurutan untuk menciptakan suatu ilusi gerakan. Secara lebih sederhana, Bloop Animation menjelaskan bahwa pengertian dari animasi adalah seni menghidupkan ilustrasi sebuah benda mati atau karakterkata 'animate' berasal dari bahasa latin 'animare' yang berarti menghidupkan atau mengisi dengan napas. Animasi dibuat dengan mengurutkan kumpulan gambar, kemudian ditampilkan satu per satu dengan cepat. Sehingga gambar akan terlihat hidup dan bergerak.¹⁴

4. Meningkatkan hasil belajar siswa

Menurut MC, meningkatkan hasil belajar adalah merupakan semangat pada diri siswa yang dilihat dari reaksinya untuk menggapai tujuan. Sedangkan menurut Wina Sanjaya, meningkatkan hasil belajar merupakan sebuah sarana yang bisa menjadi sebab siswa melaksanakan aktivitas tertentu dan terarah guna mendapatkan tujuan tertentu. Dari kedua pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan berpaduan dari segala sesuatu yang bersifat internal dan eksternal yang membangkitkan semangat siswa untuk mencapai tujuan.

5. Pendidikan Agama Islam

¹⁴ <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.ZCXPQHZBy5c> (diakses pada 31 Maret 2025)

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pendidikan yang diterima dan dikembangkan dari nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan as-Sunnah. Selain itu, pendidikan agama Islam adalah proses mempersiapkan manusia untuk hidup seutuhnya, bahagia dan berbudi pekerti.¹⁵ Mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah diharapkan dapat membentuk ketakwaan setiap individu dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan suku, agama, ras, dan budaya guna menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.



¹⁵ Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Araska, 2012), h. 143