

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA AJAR ANIMASI BERBASIS 3 DIMENSI DALAM
PROSES PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI SIFAT-SIFAT ALLAH DAN
PEMBAGIANNYA KELAS VIII MTS AL KHAIRIYAH NATAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

S. FIKISTI CHANI

1811010195

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN LAMPUNG**

1443 H / 2022 M

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA AJAR ANIMASI BERBASIS 3 DIMENSI DALAM
PROSES PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI SIFAT-SIFAT ALLAH DAN
PEMBAGIANNYA KELAS VIII MTS AL KHAIRIYAH NATAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

S. FIKISTI CHANI

1811010195

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Drs. Sa'idy, M.Ag

Pembimbing II : Agus Susanti, M.Pd.I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi kemajuan dan perkembangan di berbagai bidang termasuk pendidikan. Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah penerapan media ajar yang tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada umumnya, dan khususnya bagi MTs Al Khairiyah Natar.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung (observasi partisipan) dengan mengamati dan terlibat dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menerapkan media ajar animasi berbasis 3 dimensi, kemudian wawancara langsung dengan peserta didik yang telah belajar menggunakan media ajar animasi berbasis 3 dimensi. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah dokumentasi, berupa foto-foto kegiatan belajar peserta didik. Teknik analisis data menggunakan organisasi data, koding, dan analisis.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa penerapan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya sangat efektif. Hal ini dikarenakan media ajar animasi berbasis 3 dimensi memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, video animasi 3 dimensi juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi, Proses Pembelajaran

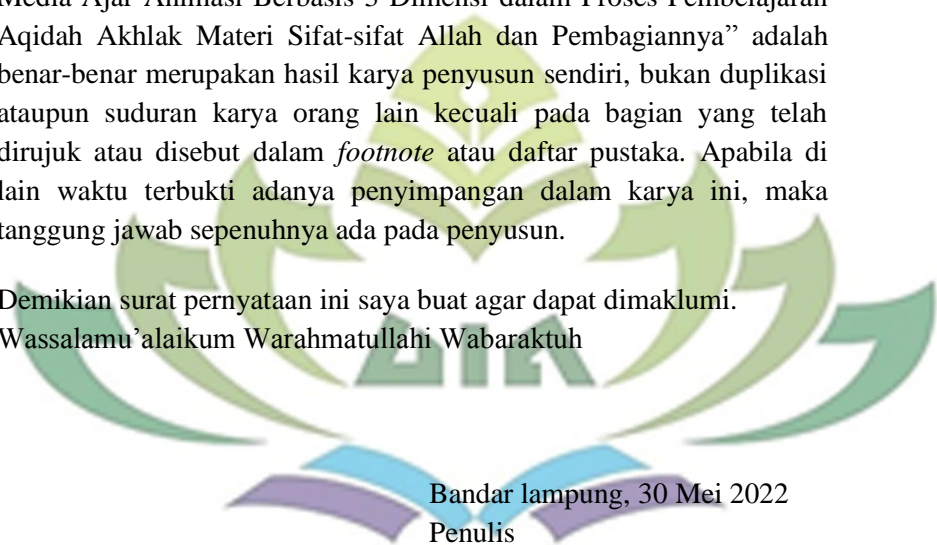
SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : S. Fikisti Chani
NPM : 1811010195
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh



Bandar Lampung, 30 Mei 2022
Penulis

S. Fikisti Chani
NPM. 1811010195



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi Dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya Kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar
Nama : S. Fikisti Chani
NPM : 1811010195
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Sa'idu, M.Ag

NIP. 196603101994031007


Agus Susanti, M.Pd.I

NIDN. 2019088901

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M. Pd

NIP. 197205151997032004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let.KolH.EndronSuratmin, Sukarame | Bandar Lampung, 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA AJAR ANIMASI BERBASIS 3 DIMENSI DALAM PROSES PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI SIFAT-SIFAT ALLAH DAN PEMBAGIANNYA KELAS VIII MTS AL KHAIRIYAH NATAR” Disusun oleh S. FIKISTI CHANI, NPM 1811010195, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan dalam sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Pada Hari/Tanggal: Rabu, 08 Juni 2022

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)

Sekretaris : Muhammad Mustofa, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Muhammad Akmansyah, MA (.....)

Penguji Pendamping I : Drs. Sa'idy, M.Ag (.....)

Penguji Pendamping II : Agus Susanti, M.Pd.I (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ

إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka[829] dan supaya mereka memikirkan, (Q.S.An-Nahl : 44)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada orang tua tercinta, Bapak M. Taufik, S.Pd dan Ibu Nining A, yang telah mendoakan, menyayangi, membimbing, berkorban jiwa dan raganya, memberiku semangat, memberiku motivasi dan yang selalu menguatkan langkahku setiap hari yang kujalani meski banyak cobaan yang Allah Swt berikan. Kuucapkan banyak terimakasih atas segala pengorbanan kalian untukku, Kakak M. Machfud, S.T dan Adik S. Fikni Chanda yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang tercinta.



RIWAYAT HIDUP

S. Fikisti Chani, dilahirkan di Desa Margo Mulyo pada tanggal 29 Juli 2000, anak kedua dari pasangan M. Taufik, S.Pd dan Nining A. Pendidikan dimulai dari TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Margo Mulyo, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat dan selesai pada tahun 2006, SDN O3 Margo Mulyo selesai tahun 2012, Pondok Pesantren Daar El Qolam 4, Gintung, Jayanti, Tangerang Banten selesai tahun 2018 dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Jurusan Pendidikan Agama Islam dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2018/2019.

Bandar Lampung, 30 Mei 2022
Yang Membuat,

S. Fikisti Chani

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakauh

Alhamdulillah dengan izin Allah Swt. Puji syukur ku panjatkan segama nikmat yang telah dikaruniakan kepada saya, baik nikmat kesehatan jasmani maupun rohani, ilmu, semangat, dan memberikan taufik hidayat-nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya, dan semoga kita mendapatkan syafaat di hari kiamat kelak.

Adapun judul skripsi ini **“Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya Kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, hal tersebut semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, mohon kiranya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat atas penulisan skripsi ini. Secara khusus penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
2. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Umi Hijriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
4. Drs. Sa'idy, M.Ag dan Agus Susanti, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan waktu, untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Siti Lailatussyafa'ah, S.Pd selaku Kepala MTs Al Khairiyah Natar yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan Siti Af'idah, S.Sos.I selaku Guru Aqidah

- Akhlik kelas VIII yang telah banyak membantu memberikan data dan informasi.
6. Seluruh Dosen UIN Raden Intan Lampung, khususnya di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan pada penulis selama di bangku kuliah ini.
 7. Kepala perpustakaan pusat dan peprpustakaan Tarbiyah yang telah memberikan fasilitas buku-buku yang menjadi referensi yang penulis gunakan selama penyusunan skripsi.
 8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Agama Islam angkatan 2018, khususnya kelas L yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 9. Teman-teman KKN desa Margodadi dan teman PPL MIN 10 Bandar Lampung yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 10. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan.
 11. Kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.

Layaknya sebuah karya tulis pada umumnya yang merupakan karya cipta manusia, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Akhirnya, dengan iringan ucapan terima kasih penulis panjatkan doa kehadiran Allah Swt, semoga jerih payah dan amal bapak ibu dan teman-teman sekalian mendapatkan balasan sebaik-baiknya dari Allah Swt dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya. Amin.

Bandar Lampung, 30 Mei 2022
Penulis,

S. Fikisti Chani
NPM. 1811010195

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Fokus dan Sub-Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	11
H. Metode Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Efektivitas.....	27
1. Pengertian Efektivitas	27
2. Ciri-ciri Pembelajaran yang Efektif.....	28
B. Media Ajar.....	29
1. Pengertian Media Ajar	29
2. Fungsi Media Ajar	33
3. Manfaat Media Ajar	36
4. Jenis-jenis Media Ajar	38
5. Langkah-langkah Pemilihan Media Ajar.....	41
C. Animasi 3D	44
1. Pengertian Animasi	44
2. Prinsip-prinsip Animasi	46

3. Jenis-jenis Animasi	47
4. Cara menggunakan media ajar animasi berbasis 3D dalam Pembelajaran	48
5. Perangkat Lunak Kinemaster	49
D. Perencanaan Pembelajaran	50
1. Guru	52
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	53
E. Proses Pembelajaran	54
1. Strategi Pembelajaran.....	55
F. Hasil Belajar.....	56

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	61
B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian.....	70

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Temuan Penelitian	77
B. Pembahasan	82

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	97
B. Rekomendasi	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Peserta Didik.....	82
Tabel 1.2	Kisi-kisi Wawancara	101
Tabel 1.3	Kisi-kisi Observasi	103
Tabel 3.1	Data Informan Peserta Didik	105
Tabel 4.1	Data Informan Peserta Didik	107



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 2 Observasi Efektivitas Belajar Peserta Didik
- Lampiran 3 Hasil Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 4 Hasil Wawancara Peserta Didik (Triangulasi)
- Lampiran 5 Pengkodingan dan Kategorisasi Wawancara Peserta Didik
- Lampiran 6 Pengkodingan dan Kategorisasi Wawancara Peserta Didik (Triangulasi)
- Lampiran 7 Foto Materi Dalam Video Animasi 3D
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 10 Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 11 Foto Kegiatan Peserta Didik





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Guna memudahkan pemahaman dan menghindari adanya perbedaan persepsi pada materi penelitian, maka peneliti akan memaparkan dahulu mengenai judul yang diangkat dalam penelitian ini. Judul yang dibahas adalah “Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi Dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya”.

1. Efektivitas

Efektivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan dalam tiga arti, arti pertama adalah suatu efek, akibat, pengaruh, dan kesan. Arti yang kedua adalah manjur atau mujarab dan arti ketiga yaitu dapat membawa hasil atau guna. Kata efektif diambil dari kata efek yang artinya akibat atau pengaruh dan kata efektif yang berarti adanya pengaruh atau akibat dari suatu unsur. Jadi efektivitas ialah keberpengaruhannya atau keberhasilan setelah melakukan sesuatu ataupun usaha.¹

2. Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Jadi, yang dimaksud dengan pemanfaatan oleh penulis disini adalah pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik

3. Media Ajar

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar

¹Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa (P3B), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*(Jakarta: Balai Pustaka, 2005).

pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.

Sedangkan, ajar Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan dengan petunjuk kepada orang supaya diketahui (diturut). Jadi, media ajar yang dimaksud oleh penulis disini adalah suatu alat yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Animasi 3 dimensi

Animasi 3 dimensi biasa disebut dengan istilah animasi 3D, yang merupakan perkembangan dari animasi 2D yang muncul karena adanya teknologi yang berkembang sangat pesat. Perbedaannya, animasi 2D tidak memiliki efek kedalaman sementara animasi 3D memiliki efek kedalaman. Animasi 3D dapat menggambarkan tampilan-tampilan hamper realistis atau seakan-akan konkret (nyata) dan tidak dapat dilihat mana yang asli atau hanya buatan melalui komputer semata.

5. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Pengertian mata pelajaran Aqidah Akhlak sebagaimana yang terdapat dalam Kurikulum Madrasah 2004 adalah:

Mata pelajaran Aqidah dan Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT. Dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 3.

saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.³

Jadi yang penulis maksud dari judul skripsi tentang EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA AJAR ANIMASI BERBASIS 3 DIMENSI DALAM PROSES PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK MATERI SIFAT-SIFAT ALLAH DAN PEMBAGIANNYA adalah untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi sifat-sifat Allah dan pembagiannya.

B. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, menyebutkan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”⁴

Berbicara tentang pendidikan, tentunya pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap kemajuan bangsa dan hidup manusia. Sehingga pendidikan bukan semata-mata hanya untuk menciptakan generasi muda di masa depan tetapi juga untuk kehidupan anak yang berkembang saat ini dan menciptakan generasi muda berkualitas. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar yang kondusif, sistematis, dan terarah guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

³Kemenag RI, *Kurikulum 2004* (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, n.d.), h. 21-22,

⁴Sidiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Fokusmedia, 2003), h. 2.

Sedangkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3: “Pendidikan Nasional berfungsi sebagai pengembangan kemampuan, pembentukan karakter, serta peradaban bangsa, yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik guna menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan dapat bertanggung jawab.”⁵

Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran itu dapat dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu guru, materi ajar, dan siswa.⁶ Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai pembimbing yang mentransfer ilmu pengetahuan, begitu juga dengan siswa yang berperan sebagai penimba ilmu, sedangkan materi ajar yang disampaikan oleh guru merupakan informasi yang harus dipelajari, dipahami, dan diamalkan sebagai bekal untuk masa depan.

Tugas seorang guru yang pertama dan terpenting adalah mengajar. Firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 151, yaitu:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ
وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ (سورة البقرة

(١٥١ :

“Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul di

⁵Ibid., h. 6

⁶Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 4.

antara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan menyucikan kamu dan mengajarkan Al Kitab dan Al Hikmah (As Sunnah), serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui”(Q.S. Al Baqarah : 151)

Tugas guru yang kedua adalah sebagai pembimbing atau penyuluh. Hal ini digambarkan dalam firman Allah surah An-Nahl ayat 125, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بَاتِّبِي هِيَ أَحْسَنُ , إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ
(سورة النحل : ١٢٥)

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”(Q.S. An Nahl : 125)

Tugas guru dalam proses pembelajaran tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi juga dituntut untuk mampu memahami kebutuhan peserta didik serta menyediakan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah penerapan media yang tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media ajar hendaknya bervariasi, inovatif, dan tetap sesuai dengan materi ajar agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat ditemukan dalam Al-Qur’an. Firman Allah Swt. Dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (سورة النحل : ٤٤)

“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (Q.S. An Nahl : 44)

Media pendidikan merupakan suatu bagian yang integral dari proses pendidikan di sekolah dan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam upaya membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting karena media dapat membantu memperjelas materi yang masih samar dan kurang dipahami oleh peserta didik, disamping itu juga media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baik, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pengajaran pada saat itu.⁷

Jadi, dapat dilihat bahwa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi mayoritas guru belum mampu menerapkan, menggunakan, dan mengembangkan media ajar, sehingga timbul kejenuhan dan kebosanan pada diri siswa ketika proses pembelajaran di ruang kelas. Seharusnya seorang guru mempunyai media dalam mengajar dan mengelola kelas sehingga bisa lebih menarik, akibat dari situasi dan kondisi ini mayoritas siswa mengalami kebosanan dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan, karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Idealnya guru dapat menerapkan dan menggunakan setengah atau seluruh media ajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, tujuannya agar proses

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 15.

pembelajaran di ruang kelas bisa lebih menarik perhatian dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi saat ini yang semakin besar di era globalisasi tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya di dunia, perannya yang senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.⁸ Pembelajaran interaktif berarti sistem pembelajaran berbasis komputer yang merespon tindakan peserta didik dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dll.

Animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan guru kelas VIII mata pelajaran Aqidah Akhlak yaitu Ibu Siti Af'idah, S. Sos. I diperoleh informasi bahwa semenjak terjadinya PPKM akibat pandemi Covid-19 yang terjadi di dunia yaitu termasuk Indonesia maka sistem pendidikan mengalami perubahan. Salah satunya yaitu dengan diterapkannya pembelajaran daring. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring melalui aplikasi zoom, whatsapp, mengirimkan penjelasan materi yang ada di youtube atau sekedar mengirimkan foto materi dan lembar kerja yang ada di buku peserta didik.

Guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII juga menuturkan bahwa dengan adanya pandemi ini membuat

⁸Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 1.

beberapa peserta didik mengeluh karena merasa pembelajaran kurang efektif. Banyak gangguan yang membuat proses belajar mereka tidak maksimal sehingga peserta didik cenderung kehilangan minat belajar dan mudah bosan..

Adapun beberapa hal yang menjadi indikator proses pembelajaran Aqidah Akhlak, yaitu:

1. Komunikasi secara efektif
 - a. Peserta didik berkomunikasi dengan guru secara aktif
 - b. Peserta didik berkomunikasi dengan baik kepada teman sejawat saat mengerjakan tugas kelompok
 - c. Mampu berkomunikasi
 - d. Tidak gugup saat bertanya dan menjawab pertanyaan
 2. Antusiasme dalam mata pelajaran
 - a. Kemauan sendiri
 - b. Lebih perhatian
 - c. Senang
 - d. Berminat
 - e. Bertanggung jawab
 - f. Konsentrasi
 3. Penguasaan materi
 - a. Peserta didik mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari
 - b. Peserta didik mengerti ketika ditanya tentang materi
- Ada beberapa hal yang menjadi indikator proses pembelajaran Aqidah Akhlak, yaitu:

1. Fungsi media sebagai media belajar
 - a. Tujuan pembelajaran tercapai
 - b. Materi disampaikan dengan baik
 - c. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung efektif
 - d. Evaluasi pembelajaran berlangsung dengan baik
2. Fungsi media sebagai psikologi
 - a. Tujuan pembelajaran tercapai
 - b. Materi disampaikan dengan baik
 - c. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung efektif
 - d. Evaluasi pembelajaran berlangsung dengan baik
3. Fungsi media sebagai imajinatif
 - a. Tujuan pembelajaran tercapai

- b. Materi disampaikan dengan baik
- c. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung efektif
- d. Evaluasi pembelajaran berlangsung dengan baik

Tabel 1.1
Data Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Keterangan
1	Ririn Nur Hasanah	Senang
2	Vira Zahrani	Jenuh
3	Dwi Septi Ramadani	Senang
4	Shena Tika Aulia	Jenuh
5	Luthfi Syafira	Jenuh
6	Fahri Ardiansyah	Jenuh
7	Lam Heavenly	Bosan
8	M. Revan Lino Akbar	Jenuh
9	Rahman Julian	Bosan
10	Reza Aditia Putra	Mengantuk
11	Siti Khairunisa Zafira	Jenuh
12	Rahmat Al-fatah	Senang
13	Firyal Fatika Saputri	Senang
14	Khoirunnisa	Bosan
15	Sayidatul Khoiriyah	Mengantuk
16	Devan Satria	Jenuh
17	Maren Dina Aprilia	Senang
18	RistyAulia	Bosan
19	Marcel Ferdian Alansyah	Jenuh
20	Naela Ade Putri	Jenuh
21	Selatul Zahra	Jenuh
22	Ahmad Niko Hendraliyan	Mengantuk

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan melibatkan peserta didik kelas VIII yang berjumlah 22 orang, dapat diperoleh informasi bahwa mereka banyak yang merasa jenuh ketika pelajaran disampaikan dengan metode ceramah. Dengan metode ceramah peserta didik cenderung

pasif sehingga mengakibatkan jenuh, bosan dan mengantuk apalagi kalau ceramah terus tidak ada variasi yang lain. Mata Pelajaran Akidah Akhlak sebenarnya menarik jika dibawakan dengan metode permainan atau dengan dipaparkan video dan gambar-gambar, dan juga menggunakan metode tanya jawab sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam ruang kelas

Maka dari itu peneliti akan memanfaatkan media ajar yang dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Menurut peneliti, atas dasar tersebut pemanfaatan media ajar yang tepat dan realisasi tujuan saat ini berbasis computer, salah satunya adalah pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi atau 3D untuk menggugah semangat belajar peserta didik dan proses pembelajaran terlihat menyenangkan. Misalnya, media animasi adalah salah satu jenis media audiovisual karena memiliki gerak, gambar, dan suara. Dengan dimanfaatkan dan digunakannya media ajar animasi berbasis 3D maka peserta didik tidak harus membaca materi ajar. Mereka bisa melihat dan mendengar video animasi yang berisikan materi ajar sehingga peserta didik tidak bosan dalam proses belajar mengajar. Pembuatan dan pengeditan video animasi berbasis 3D dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak kinemaster dan zepeto. Perangkat lunak tersebut dipilih karena penggunaannya lebih mudah bagi peneliti dengan kualitas hampir sama dengan aplikasi yang lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas masalah ini mengenai sebuah judul penelitian, yaitu **“Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi Dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya Kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar.”**

C. Fokus dan Sub-Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi fokus penelitian yaitu penelitian ini hanya dilaksanakan di MTs Al Khairiyah Natar kelas VIII, penelitian ini hanya pada pembelajaran Aqidah

Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya, dan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai sub-fokus penelitian yaitu pada efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar yang pada pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media ajar animasi berbasis 3 dimensi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu, Bagaimana Efektivitas Pemanfaatan Media Ajar Animasi Berbasis 3 Dimensi dalam Proses Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya Kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu dengan mengetahui efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dalam pendidikan yaitu dapat dijadikan kajian menarik yang perlu diteliti lebih lanjut, agar dapat menumbuhkan semangat belajar dan dapat memperoleh suasana baru, dapat dijadikan salah satu modal dalam memilih media pembelajaran yang diterapkan, dapat dijadikan penunjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan agar dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyullah Alannsir tentang “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki”, menyimpulkan bahwa; Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dan berada pada kategori sangat baik. Dalam penelitian tersebut penulis yang relevan sama-sama membahas mengenai media ajar animasi dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya penulis meneliti tentang efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3D dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak sedangkan penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa.⁹
2. Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono tentang “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menyimpulkan bahwa; Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini penulis sama-sama membahas mengenai media animasi. Sedangkan perbedaannya adalah penulis meneliti bagaimana efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3D, sedangkan penelitian ini membahas

⁹Wahyullah Alannsir, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki,” *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 2, no. 2 (2016): 81, <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.

mengenai meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar. Kemudian, penulis meneliti dengan menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.¹⁰

3. Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Muhammad Rahmatullah tentang “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar” menyimpulkan bahwa pemanfaatan film animasi memberikan sebuah pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS yang berlangsung selama 4 kali pertemuan tersebut. Dalam penelitian ini penulis sama-sama membahas mengenai media ajar animasi, sedangkan perbedaannya adalah penulis meneliti efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3D dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak, sedangkan penelitian ini membahas mengenai pengaruh pemanfaatan penerapan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. Kemudian, penulis meneliti dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.¹¹
4. Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Inna Rizky Cahyani tentang “Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA” menyimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus dan menangkap lebih cepat materi yang dijelaskan atau disajikan pendidik. Dalam penelitian ini penulis sama-sama membahas mengenai media ajar animasi berbasis 3D, sedangkan perbedaannya adalah

¹⁰Siti Khomaidah and Nyoto Harjono, “Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa,” *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2, no. 2 (2019): 143, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>.

¹¹Rahmatullah Muhammad, “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Edisi Khusus*, no. 1 (2011): 154–63.

penulis meneliti bagaimana efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3D dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar, sedangkan penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan media animasi di SMA.¹²

5. Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Kevin William Andri Siahaan, Lastri Hutabalian, Anita Debora Simangunsong, dan Miranda Agustina Simanjuntak tentang “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Koloid Untuk SMA Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Animasi” menyimpulkan bahwa media animasi dapat memberikan respon positif dari siswa. Dalam penelitian ini penulis sama-sama membahas mengenai animasi. Sedangkan perbedaannya adalah penulis meneliti efektivitas pemanfaatan media ajar animasi 3D dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak, sedangkan penelitian ini membahas mengenai pengembangan bahan ajar kimia materi koloid dengan model inkuiri terbimbing dengan media animasi. Kemudian penulis meneliti dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen.¹³

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis kualitatif yaitu penelitian yang sistematis yang digunakan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar alamiah tanpa ada manipulasi didalamnya dan tanpa ada pengujian hipotesis, dengan metode-metode alamiah ketika hasil penelitian yang diharapkan bukanlah generalisasi

¹²Inna Rizky Cahyani, “PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D Di SMA,” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 57, <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>.

¹³Kevin William Andri Siahaan et al., “Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Koloid Untuk Sma Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Animasi,” *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 130, <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i2.15376>.

berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, namun makna (segi kualitas) dari fenomena yang diamati.¹⁴ Disebut kualitatif karena sifat-sifat data yang dikumpulkan berupa data narasi dan tidak menggunakan alat ukur data kuantitatif.

Penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung data sebenarnya, data yang pasti data merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.¹⁵ Penelitian ini kata-kata dan rangkaian kalimat, bukan merupakan deretan angka atau statistik. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya Kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di:

- a. Tempat Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Al Khairiyah Natar
- b. Waktu Penelitian : Semester Genap tahun pelajaran 2021/2022
- c. Subjek Penelitian : Peserta didik kelas VIII dengan jumlah siswa 22 orang

3. Sumber Data

Menurut Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.¹⁶ Dalam penelitian kualitatif sangat erat kaitannya dengan faktor kontekstual. Untuk mendapatkan informasi dari sumber data, dilakukan melalui wawancara atau pengamatan yang merupakan hasil usaha gabungan

¹⁴Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 24.

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 9.

¹⁶Moleong J. Lexi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 157.

dari kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya. Kegiatan ini akan bervariasi dari situasi satu kesituasi lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dapat menetapkan sumber data untuk mendapatkan informasi tentang objek yang diteliti, adapun sumber data primer dari penelitian ini adalah data yang dikumpulkan peneliti dari sumber utamanya, dalam hal ini yang menjadi sumber utamanya adalah pendidik serta peserta didik di MTs Al Khairiyah Natar.

Sumber data sekunder adalah sumber yang diperoleh peneliti tidak secara langsung dari subjek ataupun objek secara langsung, akan tetapi pihak lain seperti lembaga-lembaga terkait dan buku-buku yang berkaitan dengan efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3D, serta seluruh narasumber pendukung dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Metode wawancara adalah “teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan kepada pihak yang diwawancarai”.¹⁷ Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.¹⁸

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.

¹⁷Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian Teknik Menyusun Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 105.

¹⁸Moleong J. Lexi, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 186.

1) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

2) Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.¹⁹

Dari jenis interview di atas, penulis menggunakan wawancara tidak terstruktur, artinya bahwa penginterview memberikan kebebasan kepada orang yang interview untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri. Penulis menggunakan cara ini karena untuk mendapatkan data yang relevan dan juga tidak menginginkan adanya kekakuan antara penulis sebagai penginterview dengan orang yang diinterview. Dalam pelaksanaannya penulis akan mewawancarai guru mata pelajaran Aqidah Akhlak dan peserta didik kelas VIII untuk mendapatkan data tentang efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar. Sebelum melakukan wawancara peneliti membuat kisi-kisi observasi terlebih dahulu untuk memfokuskan hal apa

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, h. 194-197.

saja yang akan di wawancara kepada peserta didik terkait efektivitas penerapan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak

Tabel 1.2
Kisi-kisi Wawancara

Fokus	Dimensi	Indikator (Proses Pembelajaran)	Sumber Data
Fungsi Media Pembelajaran dan Proses Pembelajaran	Fungsi media sebagai media belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan pembelajaran 2. Materi 3. Pelaksanaan pembelajaran 4. Evaluasi pembelajaran 	Peserta didik
	Fungsi media sebagai Psikologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan pembelajaran 2. Materi 3. Pelaksanaan pembelajaran 4. Evaluasi pembelajaran 	Peserta didik
	Fungsi media sebagai Imajinatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan pembelajaran 2. Materi 3. Pelaksanaan pembelajaran 4. Evaluasi pembelajaran 	Peserta didik

Sumber Data : Buku Media pembelajaran karya Yudhi Munadi²⁰

²⁰Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: GP Press Group, 2013), h. 37-46.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.²¹ Metode observasi ini merupakan metode pendukung dalam penelitian ini, karena dengan metode observasi penulis bisa mendapatkan informasi secara langsung dan juga memperoleh data secara lebih rinci dan jelas. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah yaitu bentuk observasi atau pengamatan dimana peneliti terlibat langsung atau berperan secara langsung ke dalam kegiatan yang diteliti. Metode ini penulis gunakan untuk melakukan pengamatan secara dekat mengenai efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar. Sebelum melakukan observasi, peneliti membuat kisi-kisi observasi terlebih dahulu untuk memfokuskan apa yang akan diobservasi yaitu efektivitas proses pembelajaran Aqidah Akhlak yang dijadikan dimensi kemudian dijabarkan menjadi indikator.

Tabel 1.3
Kisi-kisi Observasi

Fokus	Dimensi	Indikator
Efektivitas proses pembelajaran Aqidah Akhlak	Komunikasi secara efektif	1. Peserta didik berkomunikasi dengan guru secara aktif 2. Peserta didik berkomunikasi dengan baik kepada teman

²¹Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian Teknik Menyusun Skripsi*, h. 104.

		sejawat saat mengerjakan tugas kelompok
		3. Mampu berkomunikasi
		4. Tidak gugup saat bertanya dan menjawab pertanyaan
	Antusiasme dalam mata pelajaran	1. Kemauan sendiri 2. Lebih perhatian 3. Senang 4. Berminat 5. Bertanggung jawab 6. Konsentrasi
	Penguasaan materi	1. Peserta didik mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari 2. Siswa mengerti ketika ditanya tentang materi

Sumber Data : Buku Model Pembelajaran karya Prof. Dr. Hamzah Uno, M.Pd²²

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.²³

Metode dokumentasi ini penulis gunakan sebagai metode pendukung untuk melengkapi data-data yang diperoleh. Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tertulis

²²Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, cet. 10 (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 174-190.
²³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 274.

tentang Efektivitas pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3 dimensi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya Kelas VIII MTs Al Khairiyah Natar.

5. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Penetapan keabsahan data (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*).²⁴

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Perpanjangan pengamatan dilakukan untuk menggali informasi yang lebih mendalam agar data yang diperoleh sesuai dengan yang peneliti inginkan. Dengan melakukan perpanjangan pengamatan, maka responden akan merasa lebih akrab dan terbuka sehingga akan memberikan informasi yang mendalam.

Melalui teknik ini peneliti dapat menguji ketidakbenaran informasi yang diperkenalkan oleh distorsi, baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari responden, dan membangun kepercayaan subjek sehingga dapat dipastikan apakah konteks tu dipahami atau dihayati atau tidak.

b. Peningkatan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol kemudian ia menelaah. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan

²⁴Samiaji Sarosa, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar* (Jakarta: Indeks, 2012).

urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

Melalui teknik ini peneliti juga mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian menelaahnya secara rinci sampai pada suatu titik sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu atau seluruh faktor yang ditelaah sudah dipahami dengan cara biasa.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi merupakan cara untuk melihat fenomena dari berbagai sumber informasi dan teknik sebagai ilustrasi proses yang peneliti lakukan.

6. Teknik Analisis Data

Menganalisis data sangat diperlukan dalam penelitian ini agar memperoleh hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai hasil penelitian. Sebagaimana pendapat berikut:

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, data dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.”²⁵

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwasanya analisa data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisa berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pada hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.²⁶ Untuk menganalisis data

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, h. 334.

²⁶*Ibid*, h. 335

yang diperoleh dalam penelitian, terlebih dahulu diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti menerangkan, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti mengumpulkan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.²⁷

Jadi reduksi data merupakan proses penyederhanaan dan pengkategorian data. Proses ini merupakan upaya penemuan tema-tema, konsep-konsep dan berbagai gambaran mengenai data-data, baik mengenai data-data, baik gambaran mengenai hal-hal yang serupa maupun yang bertentangan. Reduksi data merupakan berfikir intensif yang memerlukan kecerdasan dan keluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi.²⁸

Dengan demikian dapat dipahami dalam penyajian data ini akan dianalisis data bersifat deskriptif kualitatif yaitu dengan menguraikan seluruh konsep yang ada hubungannya dengan pembahasan penelitian. Oleh karena itu semua data-data lapangan yang berupa dokumen hasil wawancara, dokumen hasil observasi dan lain sebagainya, akan dianalisis sehingga dapat memunculkan deskripsi tentang Pemanfaatan media ajar animasi berbasis 3D pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Sifat-sifat Allah dan Pembagiannya.

b. Data Display (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Proses ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mengkonstruksi data kedalam sebuah gambaran sosial yang utuh, selain itu untuk memeriksa sampai mana

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 335.

²⁸Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 93.

kelengkapan data yang tersedia. Selanjutnya dalam mendisplaykan data selain teks naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, network, dan chart. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.²⁹

c. Verifikasi (Penarikan Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisa data kualitatif menurut Milles Hubberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan yang baru yang sebelumnya belum pernah ada.³⁰ Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.³¹

Dalam menganalisis data hasil penelitian ini, penulis menggunakan cara analisis deskriptif kualitatif. Setelah data terkumpul dengan lengkap dari lapangan, perlu mengadakan penelitian sedemikian rupa untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang berguna menjawab persoalan-persoalan yang diajukan dalam penelitian.

Setelah data diperoleh, baik hasil penelitian kepustakaan maupun hasil penelitian lapangan, maka data itu diolah kemudia dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan akhir. Dalam pengolahan data yang diolah adalah hal-hal yang tercantum dan terekam dalam catatan lapangan hasil wawancara dan pengamatan. Hal tersebut dikarenakan dalam penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, jadi data yang dihasilkan berupa kata-kata, kalimat, gambar, atau simbol.

Untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan penerapan media ajar animasi berbasis 3D dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII MTs Al

²⁹ *Ibid*, h. 95

³⁰ *Ibid*, h. 99

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 345.

Khairiyah Natar, maka teknik analisis deskriptif dilakukan dengan beberapa tahap:

a. Organisasi Data

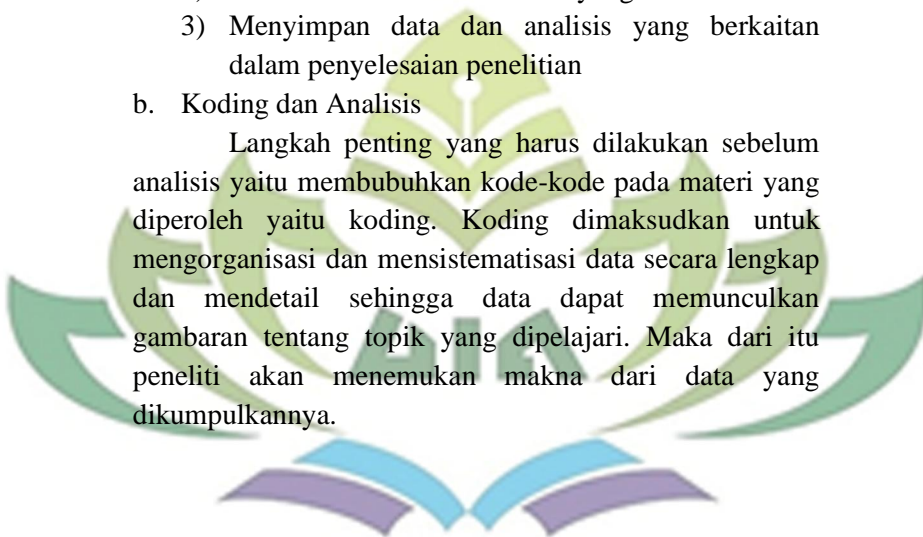
Pengolahan dan analisis data sesungguhnya dimulai dengan mengorganisasikan data. Dengan data kualitatif yang sangat beragam dan banyak, menjadi kewajiban peneliti untuk mengorganisasikan datanya dengan rapi, sistematis, dan selengkap mungkin.

Organisasi data yang sistematis memungkinkan peneliti untuk:

- 1) Memperoleh kualitas data yang baik
- 2) Mendokumentasikan analisis yang dilakukan
- 3) Menyimpan data dan analisis yang berkaitan dalam penyelesaian penelitian

b. Koding dan Analisis

Langkah penting yang harus dilakukan sebelum analisis yaitu membubuhkan kode-kode pada materi yang diperoleh yaitu koding. Koding dimaksudkan untuk mengorganisasi dan mensistematisasi data secara lengkap dan mendetail sehingga data dapat memunculkan gambaran tentang topik yang dipelajari. Maka dari itu peneliti akan menemukan makna dari data yang dikumpulkannya.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya, manjur, dan mujarab, serta dapat membawa hasil, berhasil guna tentang suatu usaha atau tindakan)”.¹

Menurut Madya Ekosusilo dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Pendidikan*, Efektivitas adalah “keadaan yang mana menunjukkan sejauh mana apa yang telah direncanakan dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut.”²

Menurut Stoner yang dikutip oleh Ahmad Habibullah definisi efektivitas sebagai “kemampuan menentukan tercapainya tujuan, yakni mengerjakan sesuatu dengan benar (tujuan) bukan mengerjakan suatu yang benar (cara).”³

Dalam pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh dan membawa hasil dari suatu usaha atau tindakan untuk mencapai tujuan yang telah disiapkan.

Efektivitas dalam proses pembelajaran dibagi menjadi 2 macam yaitu, efektivitas mengajar guru dan efektivitas belajar murid. Efektivitas mengajar guru yakni terutama yang menyangkut jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, sedangkan efektivitas belajar murid yaitu yang

¹Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 352.

²Madya Ekosusilo, *Dasar-Dasar Pendidikan* (Jakarta: Grafia Indonesia, 2002), h. 62.

³Ahmad Habibullah, *Efektivitas Pokjawas Dan Kinerja Pengawas Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Pena Citrasatria, 2008), h. 112.

menyangkut tujuan-tujuan pembelajaran yang diinginkan telah tercapai melalui kegiatan belajar mengajar yang telah ditempuh.⁴

Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai. Oleh karena itu efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi.⁵

Sedangkan pembelajaran yang efektif adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat peserta didik senang.

Jadi, pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

2. Ciri-ciri Pembelajaran yang Efektif

Menurut Eggen & Kauchak yang dikutip oleh Bambang Warsita, ciri-ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.

⁴Ekosusilo, *op. cit.*, h. 63.

⁵Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 287.

- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi
- e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir
- f. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Sedangkan menurut Wottuba dan Wraight yang dikutip oleh Bambang Warsita menyimpulkan ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran efektif yaitu :

- a. Pengorganisasian pembelajaran yang baik
- b. Komunikasi secara efektif
- c. Penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran
- d. Sikap positif terhadap peserta didik
- e. Pemberian ujian dan nilai yang adil
- f. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- g. Hasil belajar peserta didik yang baik.⁶

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat terjadi karena adanya persiapan atau perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, proses pembelajaran yang menarik, dan tidak membosankan, serta menghasilkan hasil belajar peserta didik yang baik.

B. Media Ajar

1. Pengertian Media Ajar

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memeberikan dinamika tersendiri

⁶*Ibid*, h. 289-290.

terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁷ Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi.⁸

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.⁹ Dalam proses pembelajaran seringkali guru menyebutkan istilah-istilah yang belum pernah didengar oleh peserta didik sebelumnya. Tanpa adanya media, peserta didik tidak dapat membayangkan bahkan mengetahui apa yang baru saja ia dengar dan pada akhirnya membuat peserta didik tidak dapat sepenuhnya mengerti tentang materi tersebut. Oleh karena itu, media sangat penting untuk mencegah verbalisme pada diri peserta didik.

Beberapa pakar mengemukakan pengertian media diantaranya: Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹⁰

Briggs berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa

⁷Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

⁸Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media Hitipeuw, 2013), h. 5.

⁹Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 31.

¹⁰*Ibid*

untuk belajar”.¹¹ Sedangkan Heinich dan kawan-kawan mengatakan bahwa medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antar sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, video, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.¹²

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) mengartikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.¹³

Dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti menyampaikan pikiran. Sardiman, dkk menyatakan pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik sedangkan menurut Miarso pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (intruksional) yaitu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat

¹¹Arief S. Sadirman Dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), h. 6.

¹²Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 4.

¹³Arief S. Sadirman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, h. 7.

menyampaikan dan meyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Bahri dan Zain, Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkannya.

Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Sedangkan menurut Sadirman, media pengajaran adalah sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat membantu proses belajar dan memperoleh pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan ragsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

¹⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 121.

Jadi, menurut peneliti media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Ajar

Dalam buku media pembelajaran yang ditulis oleh Yudhi Munadhi fungsi media pembelajaran adalah:

a. Sumber Belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai media belajar. Maksud dari sumber belajar yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping fungsi-fungsi lain.

Menurut Mudhoffir dalam bukunya mengatakan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang mana hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

b. Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik. Dimuka telah disinggung bahwa bahasa meliputi lambang (*symbol*) dan isi (*content*) yakni pikiran dan atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan (*message*), yang tidak dapat dipisahkan. Unsur dasar itu adalah "kata". Kata atau kata-kata sudah jelas merupakan simbol verbal. Simbol adalah sesuatu yang digunakan

untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu lainnya.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu yaitu: media mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, media mampu menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, serta media mampu menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi.

Sedangkan kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia yaitu: membantu peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti sel, molekul, atom, dan lain-lain. Selanjutnya media membantu peserta didik dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, membantu peserta didik dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, dan yang terakhir, media dapat membantu peserta didik dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

d. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis terbagi kedalam 3 macam yaitu:

- 1) Fungsi atensi yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi ajar. Dengan demikian media pembelajaran mampu menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik

- 2) Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran terlihat pada diri peserta didik kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.
 - 3) Fungsi kognitif yaitu peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Media pembelajaran ikut andil dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.
- e. Fungsi imajinatif
- Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Dengan media pembelajaran, peserta didik mampu menumbuhkan kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat oleh pikiran-pikiran autistik.
- f. Fungsi Motivasi
- Media pembelajaran dapat membantu para guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan peserta didiknya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.
- g. Fungsi sosio-kultural
- Media pembelajaran mampu mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Media memudahkan guru untuk memahami karakteristik peserta didik yang tidak sedikit jumlahnya apalagi bila latar belakang guru dengan peserta didiknya berbeda, seperti adat, budaya, lingkungan, dan lain-lain. Oleh karena itu,

media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

3. Manfaat Media Ajar

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kempt dan Dayton dalam Azhar Arsyad “Meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat”.

Dampak positif dari penggunaan media sebagai integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

Setiap pelajar melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

b. Pembelajaran bisa lebih menarik

Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya

memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian pada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.¹⁵

Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru, yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat umum
 - 1) Lebih menarik
Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
 - 2) Materi jelas
Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa
 - 3) Tidak mudah bosan
Metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi

¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.

4) Siswa lebih aktif

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

b. Manfaat Praktis

1) Meningkatkan proses belajar

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2) Memotivasi siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.

3) Merangsang kepekaan

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.¹⁶

4. Jenis-jenis Media Ajar

Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.

Jenis media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Media Visual

¹⁶Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 13.

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b. Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

c. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan para siswa. Penggunaan media pembelajaran software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

d. Microsoft Power Point

Presentasi dengan menggunakan Microsoft Power Point merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang dirangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

e. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar, media internet ini snaga

membantu untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

f. Multimedia

Dalam proses belajar mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyaikemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.¹⁷

Menurut Yudhi Munadi dalam bukunya berpendapat bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

- a. Media audio adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Jenis-jenis media yang termasuk dalam media ini adalah program radio dan program media rekam (*software*).
- b. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak. Seperti buku, majalah, koran, modul, komik, dan lain-lain, bisa juga dibuat dalam bentuk tayangan yakni melalui *projectable aids*, atau alat-alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual seperti *digital projector* (biasa disebut LCD atau Infocus), dan lain-lain.
- c. Media audiovisual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses, contohnya seperti film, video, televisi, dan

¹⁷Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, h. 4.

dapat juga disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).

- d. Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain macam-macam media dilihat dari jenisnya yaitu:

- a. Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, kaset rekorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- b. Media Visual, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.
- c. Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, media ini dibagi lagi kedalam:
 - 1) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
 - 2) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.

5. Langkah-langkah Pemilihan Media Ajar

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, yaitu:

Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya. Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Dalam hubungan ini Dic dan Carey (1978) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: **Pertama** ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. **Kedua** adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. **Ketiga** adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media.

Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media.

Kedua, fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa.

Ketiga, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Terkait dengan hal ini, Edgar Dale telah mengklarifikasi pengalaman berlapis dari tingkat paling konkrit menuju yang paling abstrak. Klarifikasi tersebut dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” (cone of experience) Edgar Dale. Yang dapat membantu menentukan media apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.¹⁸

Masing-masing dari media yang ada memiliki kelebihan dan kekurangan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara terpadu dalam proses pembelajaran akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁹

Menurut Rusman dalam bukunya yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah:²⁰

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari. Aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Setelah guru memahami fokus tujuan atau pembentukan media apa yang relevan untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pelajaran.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat

¹⁸Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)* (Jurnal Pemikiran Islam, 2012), h. 28.

¹⁹Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, h. 17.

²⁰Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, h. 168-169.

- mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kreatifitas siswa.
- c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran
 - d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Dari pendapat-pendapat diatas, jelaslah bahwa memilih media tidak mudah. Media yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil guna dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa.

Dengan mempertimbangkan beberapa kondisi tersebut, maka diharapkan media yang dipilih akan bisa dipergunakan secara maksimal mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

C. Animasi 3D

1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.²¹

Animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual. Animasi merupakan perubahan gambar dalam setiap waktu.²²

²¹Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 317.

²²Andi Madcoms, *Panduan Lengkap Editing Video Dengan Adobe Primere Pro* (Madiun: ANDI OFFSET, 2009),

Animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.²³

Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.²⁴

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya.²⁵

Beberapa ahli pernah menjelaskan tentang pengertian animasi, diantaranya adalah:

- a. Agus Suheri, menurut Agus Suheri pengertian animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.
- b. Ibiz Fernandez, menurut Ibiz Fernandez pengertian animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.²⁶

Jadi, pengertian animasi menurut peneliti adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas kegiatan.

²³Fendi Aji Purnomo, Yudo Yudanto, *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi* (Yogyakarta: UNS Press, 2007), h. 178.

²⁴Janner Sinarmata, dkk, *Elemen-Elemen Multimedia Teks, Gambar, Suara, Video, Animasi Untuk Pembelajaran* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 88.

²⁵Bayu Adjie, Yudistira, *Buku Latihan 3D Max 9.0* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2007), h. 143.

²⁶Janner Sinarmata Tooni Limbong, *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori Dan Praktik* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 102.

2. Prinsip-prinsip Animasi

Setelah memahami pengertian animasi, perlu juga mengetahui prinsip-prinsip animasi, diantaranya adalah:

- a. Kemampuan menggambar (solid drawing)
Solid Drawing merupakan sebuah kemampuan individu dalam membuat gambar dengan baik dan benar, dan juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata.
- b. Menekan dan melentur (squash and stretch)
Squash and stretch merupakan kegiatan membuat objek hidup maupun objek mati terlihat seolah-olah nyata sehingga terlihat bergerak secara realistis dan lebih hidup.
- c. Antisipasi (anticipation)
Anticipation merupakan kegiatan dalam membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati animasi yang ditampilkan.
- d. Tata Gerak (Straging)
Straging merupakan kegiatan penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam animasi sehingga penonton lebih mudah mengenalinya.
- e. Straight Ahead and Pose to Pose
Langkah seorang animator bekerja, yaitu dengan terencana dalam membuat gambar, membuat gerakan dan ukuran, yang dilakukan sejak awal membuat animasi.
- f. Gerakan Mengikuti
Ketika scene berhenti bergerak, karakter tidak berhenti secara tiba-tiba. Ini membuat sebuah animasi terlihat lebih realistis.
- g. Slow in and Slow out
Pengaturan straging and timing dari satu scene ke scene lainnya dalam sebuah animasi.
- h. Konstruksi Lengkung (Archs)
Membuat pergerakan tubuh karakter/objek animasi terlihat lebih smooth. Misalnya gerakan makhluk

hidup atau gerakan benda-benda dalam animasi terlihat lebih realistis.

- i. Penentuan Waktu (Timing)
Ini adalah penentuan waktu yang tepat kapan suatu gerakan diberikan kepada karakter/objek dalam animasi yang dibuat.
- j. Gerakan pendukung (Secondary Action)
- k. Daya tarik karakter (Appeal)
- l. Penjiwaan peran (personality)

3. Jenis-jenis Animasi

a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis 2 dimensi (2D animation). Realisasi nyata dari perkembangan animasi 2 dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi 2D biasa disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya Tom and Jerry, Scooby doo, doraemon.

Pembuatan animasi film kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan suatu gambar objek yang dapat bergerak.

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi merupakan suatu pergerakan yang dibuat pada suatu gambar maupun teks. Dengan menggunakan animasi pergerakan objek atau teks akan terlihat lebih hidup. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata,

mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney (Pixar studio).

Animasi 3D mudah untuk dideskripsikan, tetapi lebih sulit untuk dikerjakan. Properties 3D model didefinisikan dengan angka-angka. Dengan merubah angka bisa merubah posisi objek, rotasi, karakter permukaan, dan bahkan bentuk. Faktor yang membuat animasi 3D lebih sulit adalah:

- 4) Harus memvisualisasikan bentuk 3 dimensi
- 5) Kemampuan processing untuk proses render objek 3D
- 6) Perlu cukup dana, kesabaran, dan latihan²⁷

4. Cara menggunakan media ajar animasi berbasis 3D dalam pembelajaran

Ada beberapa cara yang harus diperhatikan oleh guru saat ingin memilih video animasi yang akan disampaikan kepada siswa. Adapun cara-cara tersebut akan berkaitan dengan kesesuaian dengan beberapa indikator pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun cara-cara yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Video Tidak Terlalu Panjang

Pertama, pastikan bahwa video animasi tidak terlalu panjang. Meskipun tampilannya menarik, namun perlu diingat bahwa anak-anak adalah tipe yang mudah bosan. Sehingga benar-benar bijaklah mengatur durasi video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Menyusun dengan Sistematis

Kedua, menyusun video animasi secara sistematis dan terarah. Hal ini diawali dengan membuat bagian-bagian apa saja yang akan dijelaskan melalui media tersebut. Sehingga akan diketahui seberapa besar video animasi untuk bisa mencakup keseluruhan materi yang sedang diajarkan ketika pembelajaran berlangsung.

²⁷Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, h. 327.

- c. Memilih Aplikasi Paling Tepat
Memilih aplikasi yang tepat untuk membuat video animasi. Guru yang kreatif tentu bisa membuat atau setidaknya mempelajari cara membuat video animasi dengan aplikasi tertentu.²⁸

5. Perangkat lunak Kinemaster

Perangkat lunak yang digunakan peneliti untuk membuat video animasi pembelajaran adalah kinemaster : kinemaster adalah sebuah aplikasi telepon pintar untuk editing video dengan tampilan seperti komputer dengan tampilan ponsel. Aplikasi besutan Nex Streaming yang dirilis pada 26 Desember 2013 adalah aplikasi yang sempurna untuk editing video secara cepat menggunakan gawai.

Cara menyusun video dalam kinemaster:

- a. Membuka tampilan kinemaster
- b. Tambahkan projek video baru
- c. Pilih ukuran video sesuai tujuan platform unggah
- d. Tambahkan media diurutkan dari video, gambar animasi, bumber uniwer, teks, judul video pembuka, urutan isi, penutup, dan bumber penutup uniwara.
- e. Bumber uniwara diletakkan di awal dan akhir video
- f. Lakukan pemotongan video jika diperlukan
- g. Pemotongan dapat dilakukan di awal, akhir atau tengah bagian video sesuai catatan menit dan detik bagian yang salah
- h. Tambahkan transisi, transisi video sebaiknya tetap dari awal sampai akhir untuk setiap perubahan antar bagian video.
- i. Tambahkan music latar, sebaiknya anda punya banyak penyimpanan music latar dengan eksistensi mp3. Sesuaikan suara kecil agar tidak mengganggu suara utama. Langkah tersebut adalah langkah sederhana,

²⁸Bayu Adjie, Yudistira, *Buku Latihan 3D Max 9.0*, h. 145.

- anda dapat mendalamikembali fitur aplikasi kinemaster untuk menambahkan efek video lainnya.
- j. Setelah semua video dari awal sampai akhir ditata, lakukan proses render menjadi satu video, pilih resolusi, laju bingkai dan bit-rate. Semakin besar kualitas video semakin bagus, namun memakan space memori semakin besar dan meningkatkan kemungkinan gagal render. Kekuatan RAM gawai sangat berpengaruh.
 - k. Setelah 720p-30-15Mbps sudah cukup bagus.
 - l. Klik ekspor dan tunggu proses selesai.²⁹

D. Perencanaan Pembelajaran

Menurut Cunningham yang dikutip oleh Hamzah B. Uno mendefinisikan perencanaan adalah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan, dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian. Perencanaan disini menekankan pada usaha menyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa yang akan datang serta usaha untuk mencapainya. Apa wujud yang akan datang itu dan bagaimana usaha untuk mencapainya merupakan perencanaan.³⁰

Perencanaan yaitu suatu cara yang memuaskan untuk membuat suatu kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

²⁹Daryono, dkk, *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (Sinding)* (Pasuruan: Lembaga Akademik & Research Institute, 2020), h. 78.

³⁰Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 82.

Sedangkan pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.³¹

Dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada.

Perencanaan pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan, dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.³²

Inti dari desain atau perencanaan pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Fokus utama dalam perencanaan pembelajaran adalah pada pemilihan, penetapan, dan pengembangan variable metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus didasarkan pada analisis kondisi dan hasil pembelajaran. Analisis akan menunjukkan bagaimana kondisi pembelajarannya dan apa hasil pembelajaran yang diharapkan. Setelah itu baru menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang diambil dari setelah perancang pembelajaran mempunyai informasi yang lengkap mengenai kondisi nyata yang ada dari hasil pembelajaran yang diharapkan.³³

Dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar terbaik sesuai harapan, perencanaan pembelajaran merupakan sesuatu mutlak yang harus dipersiapkan setiap guru, setiap akan melaksanakan proses pembelajaran, walaupun belum tentu semua yang

³¹Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011).

³²Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 12.

³³Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, h. 88.

direncanakan akan dapat dilaksanakan, karena bisa terjadi kondisi kelas merefleksikan sebuah permintaan yang berbeda dari rencana yang sudah dipersiapkan, khususnya tentang strategi yang bersifat opsional. Namun demikian, guru tetap diharuskan mampu menyusun perencanaan yang lebih sempurna, sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga semua siswa bisa mengikuti proses kegiatan belajar sesuai harapan, semua siswa bisa memperoleh berbagai pengalaman baru dan menambah kompetensinya sesuai hasil belajar mereka.³⁴

1. Guru

Guru adalah komponen yang penting dalam pendidikan, yakni orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan peserta didik, dan bertanggung jawab atas segala sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam rangka membina peserta didik agar menjadi orang yang bersusila, yang cakap, berguna bagi nusa dan bangsa di masa yang akan datang.³⁵

Guru merupakan tenaga yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah.³⁶ Guru juga merupakan seseorang yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang dapat memudahkan dalam melaksanakan perannya dalam membimbing muridnya.³⁷

Dalam kegiatan proses belajar di sekolah, guru mempunyai peran yang sangat penting yaitu membimbing dan memotivasi peserta didik agar peserta didik tersebut mampu menerima serta memahami materi yang telah

³⁴Dede Rosyada, *Paradigma Pendidikan Demokratis*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 120.

³⁵Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 94.

³⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 112.

³⁷dkk Zakiah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 266.

disampaikan serta bertujuan agar peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.³⁸

Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam membuat perencanaan pembelajaran secara profesional dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik, pembelajar, sekaligus sebagai perancang pembelajaran.³⁹

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. Persiapan disini dapat diartikan persiapan mental, situasi emosional yang ingin dibangun, lingkungan belajar yang produktif, termasuk meyakinkan pembelajar untuk mau terlibat secara penuh.⁴⁰

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁴¹

³⁸Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, h. 94.

³⁹Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*, h. 12.

⁴⁰Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 241.

⁴¹Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, h. 7.

Fungsi rencana pembelajaran adalah sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien. Dengan kata lain rencana pelaksanaan pembelajaran berperan sebagai skenario proses pembelajaran. Oleh karena itu, rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya bersifat fleksibel dan memberi kemungkinan bagi guru untuk menyesuaikannya dengan respon siswa dalam proses pembelajaran sesungguhnya.⁴²

E. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴³

Pembelajaran biasanya terjadi dalam situasi formal yang secara sengaja diprogramkan oleh guru dalam usahanya mentransformasikan ilmu kepada peserta didik, berdasarkan kurikulum dan tujuan yang hendak dicapai. Melalui pembelajaran peserta didik melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental maupun fisik melalui interaksi antar peserta didik dengan peserta didik lainnya, peserta didik dengan guru, serta lingkungan dan sumber belajar. Dalam proses pembelajaran seorang guru seringkali menggunakan strategi atau metode pembelajaran dan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan.

⁴²Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*, h. 241.

⁴³Tutik Rachmawati dan Daryanto, *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*, h. 139.

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Menurut Bambang Warsita dalam bukunya yang berjudul *Teknologi Pembelajaran*, strategi pembelajaran adalah “spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran”. Strategi pembelajaran meliputi situasi belajar dan komponen pembelajaran. Dalam mengaplikasikan suatu strategi pembelajaran tergantung pada situasi belajar, sifat materi, dan jenis belajar yang dikehendaki. Strategi pembelajaran berkenaan dengan pendekatan pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi atau isi pelajaran serta sistematis, sehingga kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik secara efektif dan efisien. Oleh karena itu dalam aplikasinya terdapat empat aspek sebagai berikut:⁴⁴

- a. Urutan kegiatan pembelajaran, yaitu urutan kegiatan guru dalam menyampaikan materi atau isi pelajaran kepada peserta didik
- b. Metode pembelajaran, yaitu cara guru mengorganisasikan materi pelajaran dan peserta didik agar terjadi proses belajar secara efektif dan efisien
- c. Media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- d. Waktu yang digunakan guru dan peserta didik dalam menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran

⁴⁴Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*, h. 24-25.

Dengan demikian, strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran, dan peserta didik, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain strategi pembelajaran dapat pula disebut sebagai cara yang sistematis dalam mengomunikasikan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

F. Hasil Belajar

Lindgren mendefinisikan hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.⁴⁵

Menurut Benjamin S. Bloom yang dikutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris, hasil belajar adalah “kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, psikomotorik”.⁴⁶

Hasil belajar yang diharapkan dari proses belajar yang utama adalah adanya perubahan baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan, yang pada akhirnya bermuara pada pencapaian pendidikan nasional.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁴⁷ Benyamin Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah atau domain besar, yang terletak pada tingkatan ke-2 yang selanjutnya disebut taksonomi yaitu:

a. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

⁴⁵Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 24.

⁴⁶Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h. 14.

⁴⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22.

Menurut Taksonomi Bloom, kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarki yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat, sampai kemampuan memecahkan masalah yang menurut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.⁴⁸

Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang itu adalah:⁴⁹

- 1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*Knowledge*)
Pengetahuan yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, gejala, ide, rumus-rumus, dan sebagainya.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*)
Pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah yang diketahui atau diingat. Siswa dikatakan memahami jika ia mampu memberikan penjelasan mengenai hal yang telah dipelajari melalui kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan atau aplikasi (*Application*)
Penerapan yaitu kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkrit.

⁴⁸Mimin Haryanti, *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), h. 23.

⁴⁹Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 50.

4) Analisis (*Analysis*)

Kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis yaitu suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara, kerja, pemecahan, metode, pokok bahasan, dan lain-lain.

b. Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Ranah afektif ini oleh Krathwohl dan kawan-kawan ditaksonomi menjadi lebih rinci kedalam lima jenjang:

1) *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan)

Receiving adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

2) *Responding* (menanggapi)

Responding mengandung arti adanya partisipasi aktif. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

3) *Valuing* (menilai atau menghargai)

Valuing artinya memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.

- 4) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan)
Organization merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) *Characterization by a value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai)
Characterization by a value or value complex adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang dipengaruhi pola kepribadian dan pola tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan atau skill atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Mager berpendapat bahwa mata ajar yang termasuk dalam kelompok ajar psikomotor adalah mata ajar yang mencakup gerakan fisik dan keterampilan tangan.⁵⁰ Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan audiif, motoris, dan lain-lain
- 4) Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks
- 6) Kemampuan berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interaktif⁵¹

Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah adanya proses belajar. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan

⁵⁰Mimin Haryanti, *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, h. 25.

⁵¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, h. 25.

usaha. Sedangkan belajar itu sendiri adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.⁵²

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yaitu optimal cenderung menunjukkan hasil yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri siswa
- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan siswa. Artinya siswa mengetahui kemampuan dirinya percaya bahwa siswa mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila berusaha
- 3) Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi siswa, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar mandiri dan mengembangkan kreativitasnya
- 4) Hasil belajar diperoleh oleh siswa secara menyeluruh
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya⁵³

⁵²Suyono dan Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 9.

⁵³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, h. 56-57.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahmat Fathoni. *Metodologi Penelitian Teknik Menyusun Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Alannasir, Wahyullah. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 2, no. 2 (2016): 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Andi Madcoms. *Panduan Lengkap Editing Video Dengan Adobe Primere Pro*. Madiun: ANDI OFFSET, 2009.
- Andi Prastowo. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013..
- Cahyani, Inna Rizky. "PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D Di SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Hitipeuw, 2013.
- Daryanto, Tutik Rachmawati dan. *Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Cet 1. Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Daryono, dkk. *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (Sinding)*. Pasuruan: Lembaga Akademik & Research Institute, 2020.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

- Dkk, Arief S. Sadirman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo, 2007.
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Ekosusilo, Madya. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Grafia Indonesia, 2002.
- Habibullah, Ahmad. *Efektivitas Pokjawas Dan Kinerja Pengawas Pendidikan Agama Islam*. Cet. 1. Jakarta: Pena Citrasatria, 2008.
- Haris, Asep Jihad dan Abdul. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Hariyanto, Suyono dan. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Haryanti, Mimin. *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.
- Hisyam Zaini, Besmawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development, 2016.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Janner Sinarmata, dkk. *Elemen-Elemen Multimedia Teks, Gambar, Suara, Video, Animasi Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Kemenag RI. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, n.d.
- Khomaidah, Siti, and Nyoto Harjono. "Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2, no. 2 (2019): 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>.
- Kunandar. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan*

Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Cet. 9. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Moleong J. Lexi. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Muhammad Ali. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007.

Muhammad, Rahmatullah. “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* Edisi Khusus, no. 1 (2011): 154–63.

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group, 2013.

Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Mustofa, Muhammad Thobroni dan Arif. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Nara, Eveline Siregar dan Hartini. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Cet. 2. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Nunu Mahnun. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 2012.

Poerwandari, E. Kristi. *Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 UI, 1998.

Purnamasari, D, and I Lestari. “Antusiasme Belajar Dengan Pemahaman Alat Tes Inventori Pada Mahasiswa Psikologi Islam.” *Spiritual Healing: Jurnal Tasawuf ...* 1, no. 1 (2020): 49–57.

Rosyada, Dede. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Cet. 4. Jakarta: Kencana, 2013.

- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sarosa, Samiaji. *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar*. Jakarta: Indeks, 2012.
- Siahaan, Kevin William Andri, Anita Debora Simangunsong, Lastri Lumongga Nainggolan, and Miranda Agustina Simanjuntak. "Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Koloid Untuk Sma Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Animasi." *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 130. <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i2.15376>.
- Sisdiknas. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusmedia, 2003.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugono, Dendy. *Kamus Bahasa Indonesia*. Cet. 4. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa (P3B). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Tooni Limbong, Janner Sinarmata. *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Cet. 10. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Yudistira, Bayu Adjie. *Buku Latihan 3D Max 9.0*. Jakarta: Alex Media Komputindo, 2007.

Yudo Yudanto, Fendi Aji Purnomo. *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: UNS Press, 2007.

Zakiah Darajat, dkk. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

