

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Indonesia telah mengalami transformasi besar-besaran dalam lima tahun terakhir dalam bidang pendidikan, yakni berfokus pada penggunaan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan. Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) telah mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, guna memfokuskan guru dan murid pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.¹ Pemerintah juga mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari kurikulum baru yang akan diterapkan mulai tahun 2025.²

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital dan teknologi telah berkontribusi positif terhadap bidang pendidikan, dengan menyediakan beragam peluang untuk peningkatan pembelajaran, pengayaan pengalaman belajar, dan pembentukan kesiapan peserta didik dalam menghadapi dinamika dunia yang semakin terhubung dan mengalami perkembangan teknologi.³

¹ Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2024, 3 Oktober). Merdeka Belajar: Transformasi Pendidikan Indonesia dengan Teknologi dalam Lima Tahun Terakhir. Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/merdeka-belajar-transformasi-pendidikan-indonesia-dengan-teknologi-dalam-lima-tahun-terakhir>

² Ma'ruf, A. (2024, 31 Desember). Optimisme 2025: Kecerdasan Buatan dan Pendidikan Vokasi. Kompas.com. <https://www.kompas.id/artikel/optimisme-2025-kecerdasan-buatan-dan-pendidikan-vokasi>

³ Hidayati, S. (2023, 12 Agustus). Peran dan manfaat media pembelajaran berbasis digital teknologi. *Kumparan*. <https://kumparan.com/onlinesyafa/peran-dan-manfaat-media-pembelajaran-berbasis-digital-teknologi-20yY7kBQyir/full>

Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang memudahkan guru/pengajar ketika menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Menurut Hamid (2015), media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid saat proses pembelajaran. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menawarkan kemudahan berupa pendekatan visual yang dapat menyederhanakan materi yang kompleks dan abstrak, dengan demikian, siswa dapat lebih mudah mencerna materi yang disampaikan guru..⁴

Saat ini penerapan media pembelajaran interaktif berupa video animasi di sekolah dasar telah menjadi tren yang menjadi salah satu pilihan populer karena dinilai dapat membantu dan menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat memahami materi dengan cara yang lebih visual yang interaktif dan menyenangkan.⁵

Husamah dkk. (2016) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dihasilkan dari pembelajaran, meliputi pemahaman, pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang pada umumnya mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁶ Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai kemampuan yang dapat diukur setelah proses pembelajaran selesai.

Anisyah, L. M. (2023) mengungkapkan bahwasanya, hasil belajar merupakan perilaku seseorang yang tidak dapat dicapai hanya melalui tindakan dan usaha saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini perlu diimbangi dengan

⁴ Hamid, A. (2015). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.

⁵ Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63. DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

⁶ Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas. Muhammadiyah Malang.

usaha dan upaya yang dilakukan selama proses belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.⁷ Oleh karena itu, melalui pengamatan terhadap perubahan tingkah laku siswa, guru dapat mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Sejarah merupakan bagian penting dalam perkembangan suatu umat, bangsa, negara, maupun individu. Mengingat sejarah adalah bagian tak terpisahkan dari dinamika kehidupan, maka pemahaman terhadap proses kehidupan menjadi terhambat tanpa pengetahuan sejarah..⁸ Zainurrohmah (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah Islam pada tingkat sekolah dasar memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama.⁹ Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya mencakup tentang kehidupan masa lampau tapi juga merupakan inspirasi dan pedoman hidup bagi generasi muda. Melalui kisah para tokoh terdahulu yakni para Rasul, nabi, sahabat, siswa dapat belajar tentang kejujuran, keistiqomahan, keberanian, kesabaran dan ketaqwaan kepada Allah. Yang mana diantara sifat-sifat tersebut harus dimiliki oleh setiap muslim.¹⁰

SDIT Al Kautsar, sebuah sekolah dasar Islam terpadu swasta di Kepahiang, Kepahiang, berdiri sejak 2017 di bawah naungan Yayasan Majelist At Turrots Al Islamy Yogyakarta. Dimulai dengan hanya 5 siswa dan kurikulum KTSP, dalam kurun waktu sekitar 7 tahun, sekolah ini telah berkembang pesat

⁷ Anisyah, L. M. (2023). Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA tema III subtema I pembelajaran V kelas V SDN 3 Batu Kumbang (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Mataram.

⁸ Syukur Fatah, "Sejarah Peradaban Islam," *Theoretical and Applied Genetics* 7, no. 2 (2020): 1–7

⁹ Zainurrohmah, S.Pd. 2021. "Pentingnya Pembelajaran SKI." MA Amsilati Bangsri - P.P Darul Falah. <https://maamtsilati.com/read/19/pentingnya-pembelajaran-ski> (diakses pada 10 Januari 2025).

¹⁰ Darmalinda, D., & Fadriati, F. (2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (Analisis konsepsi, tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran). *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan*

dengan memiliki 6 ruang kelas, fasilitas sanitasi, ruang guru, masjid, dan perpustakaan, serta jumlah siswa mencapai 115 orang pada tahun 2025. SD IT Al Kautsar dalam pendidikannya lebih memprioritaskan mata pelajaran diniyah dibandingkan mata pelajaran umum. Salah satunya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Namun berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pun pengamatan yang telah saya lakukan selama melakukan PPL di SD IT Al Kautsar, saya mendapati bahwasanya siswa kelas IV di SD IT Al Kautsar menghadapi beberapa tantangan yang menjadi kendala pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebelumnya guru Sejarah Kebudayaan Islam di SD IT Al Kautsar menggunakan metode konvensional yakni ceramah sehingga siswa seringkali kesulitan untuk fokus dikarenakan materi yang abstrak dan mengantuk, mengonrol dan sibuk sendiri saat sedang diberikan pelajaran dan kurangnya minat siswa terhadap penyampaian pembelajaran yang monoton ini menjadi faktor utama yang menghambat proses belajar mengajar dan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV. Pernyataan diatas didukung dengan data hasil belajar siswa kelas IV di semester 1 yang didapat dari guru mata pelajaran sejarah islam di SD IT Al Kautsar berikut :

Tabel 1 Daftar nilai rata-rata siswa kelas IV pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

KKM = 70			
no	Nama	Nilai Rata-Rata	Predikat
1	Aflahul Faqikh	92	A
2	Akena Noah Al Khafid	52	D
3	Akeno Kazim	79	C
4	Akhdan Setia Arrayyan	41	D
5	Athar Rizky Yudistira	87	B
6	Fathimah Putri	79	C
7	Hanif Abbad	87	B
8	Iriana Putri Maritza	82	B
9	Kanaya Shakila Nugroho	85	B
10	Kayyisah Talitha Putri Sunarso	69	D
11	Khanza Salsabila	65	D
12	M. Al Fatih Asdkhan Ar Rosyid.Ir	57	D
13	Muhammad Khairullah Abbasy	45	D
14	Riani Mutia Azzahra	65	D
15	Siti Nurul Azizah	44	D
16	Zhaquilla Haura Zuhda	81	B
17	Zihan Ainun Mardiah	62	D

Sumber data : Wali kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang.

Materi pada pelajaran sejarah kebudayaan islam bukan sekadar hafalan tanggal dan nama, tetapi lebih pada penanaman nilai-nilai luhur Islam melalui kisah-kisah teladan para nabi, sahabat, dan tokoh muslim. Siswa belajar tentang kejujuran, keberanian, kesabaran, keadilan, dan kasih sayang dari perjalanan sejarah peradaban Islam. Ini sangat penting untuk membentuk karakter dan akhlak mulia¹¹. Hal ini sesuai Visi SD IT Al Kautsar yakni untuk membentuk generasi yang sholeh, cerdas dan berakhlak sesuai dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Pembelajaran sejarah kebudayaan islam di SD IT Al Kautsar memang baru dimulai pada jenjang kelas IV. Ini menjadikan siswa kelas IV sebagai kelompok yang paling fundamental dan krusial dalam konteks penelitian ini.

¹¹ Darmalinda, D., & Fadriati, F. (2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (Analisis konsepsi, tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran). *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan*

Mereka adalah pembelajar awal yang membentuk dasar pemahaman dan motivasi terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Jika pondasi di kelas awal ini tidak kuat, maka akan berdampak pada jenjang berikutnya.

Maka, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang Tahun 2025” .

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang?
2. Bagaimana efektivitas video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

1. Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan islam siswa kelas IV SD IT Al Kautsar.
2. Efektivitas video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang

D. Kajian relevan

- 1] Nurrahmayanti A. (2017). Skripsi. “ Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteng”. Temuan penelitian

menunjukkan adanya kesenjangan nilai rata-rata siswa. Kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa video animasi memperoleh skor rata-rata 69,4, sedangkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan memperoleh skor rata-rata 80,13 yang menunjukkan memenuhi standar KKM. Analisis statistik menunjukkan nilai thitung sebesar 2,662 dengan tingkat signifikansi 2-tailed sebesar 0,013 melebihi nilai ttabel sebesar 1,70113. Artinya hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (HO) ditolak.¹²

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terdapat pada subjek yang diteliti. Penelitian ini fokus pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas V di SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteng sedangkan peneliti akan meneliti siswa kelas IV di SD IT Al Kautsar Begkulu. Dan memiliki persamaan yaitu, keduanya menggunakan metode eksperimen kuantitatif.

- 2] Nur Aini, Rizki Zuliani, Candra Puspita Rini. (2021). Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. “ Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur”. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh positif dan lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan media PowerPoint. Disimpulkan pula bahwa media video

¹² Nurrahmayanti, A. (2017). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak SD kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar.

animasi meningkatkan hasil belajar siswa. Uji normalitas data hasil belajar (chi-kuadrat: χ^2 hitung = 9.1908, χ^2 tabel = 11,0705, $\alpha = 0.05$, $n = 31$) menunjukkan data berdistribusi normal (χ^2 hitung < χ^2 tabel). Uji homogenitas (uji Fisher: F hitung = 1,07, F tabel = 1,854) menunjukkan varians populasi homogen (F hitung < F tabel). Uji hipotesis (data *posttest*: t hitung = 3.195, t tabel = 2,0099, $\alpha = 0.05$) mengindikasikan adanya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Cipinang Besar Selatan 20 Pagi Jakarta Timur (t hitung > t tabel).¹³

Penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam hal subjek penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran IPA dengan populasi siswa SDN 20 Pagi Jakarta Timur, sementara penelitian ini akan berfokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan populasi siswa kelas IV SD IT Al Kautsar Bengkulu. Perbedaan lain terletak pada media pembelajaran yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan PowerPoint, sedangkan penelitian ini menggunakan ceramah. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam hal penggunaan metode eksperimen kuantitatif.

- 3] Teguh Arie Prasetya, Regita Dwi Yanti, Zulfan Nurrahman, Ani Nur Aeni. (2022). Jurnal Pendidikan Tambusai. "Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI". Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa

¹³ Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(November), 417-426.

pembelajaran video animasi dianggap menyenangkan dan sesuai dengan harapan siswa. Berdasarkan analisis data, 100% siswa kelas IV SD/MI memberikan respons positif terhadap video animasi, menyatakan bahwa pembelajaran tersebut menyenangkan, memudahkan pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam, dan memenuhi preferensi mereka.¹⁴

Perbedaan penelitian terdapat pada fokus dan metode penelitian antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian sebelumnya mengeksplorasi manfaat penggunaan video animasi WOL sebagai media pembelajaran SKI dengan pendekatan kualitatif, sementara penelitian ini akan mengkaji pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV dengan pendekatan kuantitatif. Meskipun demikian, kedua penelitian memiliki kesamaan yaitu keduanya berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Kegunaan penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam kajian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

¹⁴ Prasetya, A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan video animasi WOL sebagai media pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 16353-16359.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah tentang inovasi pembelajaran, memberikan landasan teoritis bagi penelitian selanjutnya yang relevan, serta memperdalam pemahaman mengenai pengaruh visualisasi dalam proses penyerapan materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat naratif dan historis.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik, khususnya guru mata pelajaran SKI di SD IT Al Kautsar Kepahiang maupun sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran video animasi yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam pengambilan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

F. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

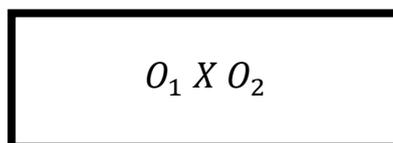
Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian eksperimen adalah metode kuantitatif yang dilakukan dengan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendali..¹⁵

¹⁵ Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta.

1. Desain penelitian

Desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain *One-Group Pretest-Posttest* dipilih dalam penelitian ini. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017), desain ini bertujuan untuk mengetahui secara akurat pengaruh perlakuan dengan membandingkan hasil sebelum (melalui *pretest*) dan sesudah perlakuan."¹⁶ Arikunto juga mendefinisikan desain ini sebagai penelitian yang memberikan tes awal sebelum dimulainya pembelajaran.¹⁷

Tabel 2 Desain penelitian *one-group pretest-posttest design*



(Sugiyono 2020:112)

O_1 = Penilaian sebelum perlakuan (*pretest*)

X = *Treatment* (perlakuan) yang diberikan

O_2 = Penilaian setelah perlakuan (*posttest*)

Abdullah dkk. (2022) menerangkan bahwa desain ini dimulai dengan *pretest* untuk mengukur kondisi awal responden. Setelah itu, responden menerima perlakuan, dan terakhir, dilakukan *posttest* pada kelompok yang sama untuk mengamati perubahan setelah perlakuan.¹⁸

Keberadaan *pretest* memungkinkan peneliti memperoleh informasi

¹⁶ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.

¹⁷ Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

¹⁸ Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, M., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. hlm. 104-105

awal yang krusial untuk meminimalisir kelemahan dalam menarik kesimpulan tentang dampak perlakuan. Dengan membandingkan kondisi responden sebelum dan sesudah perlakuan, pengaruh faktor lain yang mungkin sudah ada sebelum perlakuan dapat diidentifikasi.¹⁹

2. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD IT Al Kautsar pada kelas IV, yang berlokasi di Jl. Kebun Naga Desa Westkust, Kec. Kepahiang, Kab. Kepahiang, Kepahiang. Waktu penelitian pada semester genap tahun 2025.

3. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2020) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang mencakup seluruh obyek atau subyek dengan kualitas dan karakteristik spesifik yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian digeneralisasikan kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang dituju adalah seluruh siswa kelas IV SD IT Al Kautsar yang terdiri dari 17 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD IT Al Kautsar yang berjumlah 17 orang. Pemilihan seluruh anggota populasi sebagai sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik ini dipilih karena siswa kelas IV merupakan kelompok yang paling fundamental dan krusial dalam konteks penelitian ini, mengingat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) baru dimulai pada jenjang ini. Dengan mengambil

¹⁹ *Ibid.*

seluruh populasi kelas IV sebagai sampel, peneliti memastikan bahwa semua subjek yang relevan dengan karakteristik yang dibutuhkan untuk mengukur pengaruh video animasi terhadap hasil belajar SKI dapat terwakili secara penuh dalam penelitian.

4. Teknik pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, diperlukan proses pengumpulan data. Langkah ini memegang peranan vital karena data yang diperoleh akan digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik pengumpulan data yang diterapkan harus sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Peneliti menggunakan observasi, yaitu kunjungan langsung ke lokasi penelitian, sebagai teknik pengumpulan data. Observasi ini bertujuan untuk memahami implementasi pengajaran menggunakan media video animasi serta mengumpulkan informasi mengenai kondisi, jumlah populasi, dan sampel penelitian.

2. Tes Awal (*Pretest*)

Sebelum pemberian perlakuan (*treatment*), dilakukan tes awal (*pretest*) kepada peserta didik. *Pretest* ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat hasil belajar awal peserta didik dan mengukur penguasaan mereka terhadap materi yang akan diajarkan sebelum penerapan media pembelajaran video animasi.

3. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan adalah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV SD IT Al Kautsar.

4. Tes Akhir (*Posttest*):

Setelah pemberian perlakuan, peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur tingkat hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, *posttest* juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan program pembelajaran, sehingga pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV SD IT Al Kautsar dapat diketahui.

5. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen-dokumen atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah bersangkutan.

5. Variabel penelitian dan defenisi operasional

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas, yang juga dikenal sebagai variabel *independent*, berperan sebagai faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel terikat (*dependent*). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media video animasi merupakan variabel bebas (X) yang diyakini akan menyebabkan perubahan pada variabel terikat, yaitu hasil belajar.

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang perubahannya dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah variabel terikat yang akan diamati untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel bebas, yaitu penggunaan media video animasi.

6. Instrumen penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan dalam penelitian, instrumen memegang peranan penting sebagai alat bantu. Penelitian ini memilih tes sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data.

Tes merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk melihat sejauh ma tingkat pembahasan siswa terhadap materi yang diberikan melalui metode yang diterapkan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini tes yang akan digunakan adalah tes objektif atau sering juga disebut "*short answer*" atau "*new tepe*". Tes objektif ini memiliki beberapa item-item yang dijawab dengan cara memilih salah satu yang dianggap benar dari beberapa pilihan yang tersedia. Penilaian tes dilakukan dengan memberikan simbol, di mana jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0²⁰, Tes objektif ini terdiri dari 20 soal.

²⁰ Muhammad Ilyas Ismail. *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. (Depok: PT.Rajagrafindo Presada. 2020) Hal.17

a. Kisi-kisi instrumen

Tabel 3 Kisi-kisi instrumen

Aspek Kognitif	Komponen Standar (Materi)	Indikator Pencapaian Hasil Belajar	Nomor Butir Soal
Pengetahuan (C1)	Mengenal Dakwah Kepada Kabilah-Kabilah Jamaah Haji	Siswa dapat mengidentifikasi kabilah, waktu, tempat, dan tujuan utama dakwah Nabi Muhammad <i>Shallallahu 'Alaihi Wasallam</i> saat musim haji.	1,2,3 dan 4
	Memahami Peristiwa Isra Mikraj Nabi	Siswa dapat menjelaskan arti Isra dan Mikraj, menyebutkan nama malaikat pendamping Nabi Muhammad <i>Shallallahu 'Alaihi Wasallam</i> saat Isra, serta mengidentifikasi tempat tujuan pertama dalam peristiwa Isra.	5,6,7 dan 8
Pemahaman (C2)	Mengenal Dakwah Kepada Kabilah-Kabilah Jamaah Haji	Siswa dapat menjelaskan pentingnya strategi dakwah Nabi kepada kabilah saat musim haji, memahami perbedaan respon menerima dan menolak dakwah, serta mengklasifikasikan contoh-contoh penolakan dari berbagai kabilah.	9,10 dan 11
	Memahami Peristiwa Isra Mikraj Nabi	Siswa dapat memahami secara ringkas urutan perjalanan Isra Nabi Muhammad <i>Shallallahu 'Alaihi Wasallam</i> , menjelaskan tujuan utama Allah memperjalankan Nabi dalam peristiwa Mikraj, serta memahami hikmah utama yang diterima Nabi saat Mikraj.	12,13 dan 14
Penerapan (C3)	Mengenal Dakwah Kepada Kabilah-Kabilah Jamaah Haji	Siswa dapat memberikan contoh perilaku meneladani semangat dakwah Nabi di lingkungan sekolah serta mengaitkan pentingnya menyampaikan kebaikan dengan tindakan dakwah Nabi kepada kabilah.	15 dan 16
	Memahami Peristiwa Isra Mikraj Nabi	Siswa dapat menunjukkan contoh pengamalan perintah shalat sebagai implementasi Mikraj dalam kehidupan sehari-hari serta mengidentifikasi nilai-nilai positif Isra Mikraj yang dapat diterapkan oleh siswa.	17 dan 18

Analisis (C4)	Mengenal Dakwah Kepada Kabilah-Kabilah Jamaah Haji	Siswa dapat menganalisis tantangan yang dihadapi Nabi Muhammad <i>Shallallahu 'Alaihi Wasallam</i> saat berdakwah kepada kabilah-kabilah.	19
	Memahami Peristiwa Isra Mikraj Nabi	Siswa dapat membandingkan antara perjalanan Isra dan Mikraj dalam hal tujuan dan tempat yang dikunjungi Nabi.	20

Sumber : RPP Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang

b. Uji coba instrumen

1. Uji validitas

Berasal dari kata "*validity*," validitas merujuk pada tingkat ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melaksanakan fungsi pengukuran. Validitas instrumen esensinya menunjukkan sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur dengan tepat konstruk atau masalah yang menjadi fokus pengukuran..²¹

Untuk melakukan uji validitas menggunakan program SPSS. Untuk menguji validitas, peneliti umum menggunakan korelasi *Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson)* dengan cara mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total instrumen. Kriteria item dinyatakan valid adalah apabila koefisien korelasi (r) hitung sama dengan atau melebihi nilai r tabel pada uji dua sisi dengan tingkat signifikansi 0,05, yang menunjukkan adanya korelasi signifikan antara item dan skor total.

2. Uji reabilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauh mana hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran dilakukan lebih dari satu kali. Pengujian reliabilitas

²¹ Ovan dan adika saputra “ *CAMI: aplikasi uji validitas dan reliabilitas instrument penelitian berbasis web.*(Yayasan amar cendikia Indonesia, Sulawesi selatan, November 2020.) hal.2

dalam penelitian ini menggunakan SPSS v 30, dengan interpretasi output berdasarkan taraf signifikansi 5%.

7. Teknik analisis data

a. Analisis statistik deskriptif

Tujuan statistik deskriptif adalah menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap data yang telah dikumpulkan, tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang berlaku umum.. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata (*Mean*)

Tabel 4 Rumus rata-rata (*mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n 1 \times i}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata (*mean*)

$(\sum_{i=1}^n 1 \times i)$ = Jumlah semua nilai data

n = Jumlah total nilai data dalam kumpulan data

b. Analisis statistik inferensial

Teknik analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji validitas hipotesis yang telah dirumuskan. Proses pengujian ini didahului oleh uji normalitas dan uji homogenitas, sebelum dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample Test*.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengelolaan dan analisis data, yang dalam penelitian ini memanfaatkan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versi 30 untuk *Windows*.

a. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal, digunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* melalui *software* SPSS *for Windows* v 30 hal ini dikarenakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* lebih sensitif terhadap sampel kecil dibawah 50.²² Dalam interpretasi *output Shapiro-Wilk*, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai koefisien Asymptotic Sig melebihi nilai alpha 0,05. Jika nilai Asymptotic Sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antar kelompok data. Namun pada penelitian ini tidak dilakukan uji homogenitas dikarenakan sampel yang digunakan sama. Oleh karena itu, jika hanya memiliki satu kelompok data, uji homogenitas tidak diperlukan.²³

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Paired Samples T-Test*, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%
- b. Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah :
 - 1) Ho diterima apabila Sig > 0,05
 - 2) Ho ditolak apabila Sig < 0,05

²² Tysara, L. (2025, 20 Februari). **Memahami Tujuan Uji Normalitas dan Penerapannya dalam Analisis Data**. Liputan6. Diakses dari <https://www.liputan6.com/feeds/read/5904393/memahami-tujuan-uji-normalitas-dan-penerapannya-dalam-analisis-data#:~:text=Metode%20Pengujian%20Normalitas,-Terdapat%20beberapa%20metode&text=Berikut%20adalah%20beberapa%20metode%20uji,berguna%20untuk%20uji%20statistik%20formal.>

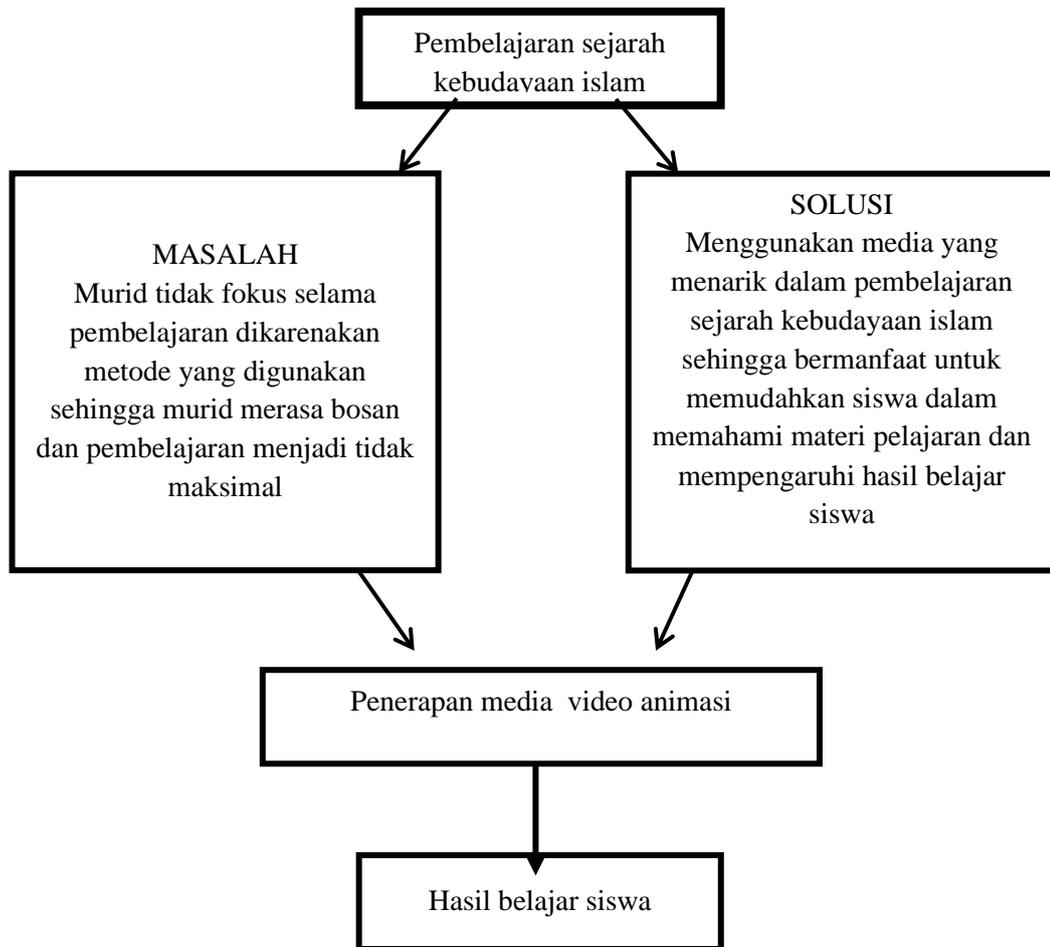
²³ Hidayat, A. (2017). Homogenitas. Statistikian.com. Diakses dari <https://www.statistikian.com/2013/01/uji-homogenitas.html>

G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan permasalahan yang ada pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SD IT Al Kautsar, Bengkulu, bahwa guru sering kali mengandalkan ceramah dan mengajar secara monoton. Akibatnya siswa tampak pasif dan bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, sebagian murid juga gagal menerima informasi dikarenakan materi sejarah islam merupakan cerita masa lalu dan bersifat abstrak yang membuat murid kelas IV sulit menyerap informasi yang diberikan. seringkali hanya mengandalkan gambar dari buku teks tanpa memasukkan kreativitas seperti menggunakan multimedia yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Kerangka berfikir dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SD IT Al Kautsar memiliki hasil belajar IPA yang rendah. Oleh karena itu, penggunaan media animasi sebagai strategi pembelajaran diharapkan dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Mengajar dan mempelajari konsep sejarah islam melalui media animasi dapat menjadi tantangan bagi siswa karena banyak dari konsep tersebut bersifat abstrak. Pada materi kelas IV mendatang akan diajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media animasi.

Dalam penelitian ini akan dilakukan pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum diberikan treatment, sedangkan post-test dilakukan setelah diberikan treatment. Dengan menggunakan metodologi ini, diharapkan akan ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Proses penelitian diuraikan sebagai berikut:



H. Hipotesis

Hipotesis, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2016), adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Pembentukannya didasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teoritis, serta temuan penelitian terdahulu yang telah diulas., maka hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Ada pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV.

I. Sistematika penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun dengan mengikuti sistematika penulisan yang terstruktur dan logis. Oleh karena itu dalam penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu: bagian awal skripsi, bagian isi skripsi, bagian akhir skripsi.

1. Bagian awal

Pada bagian ini terdiri dari halaman judul/sampul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi

Pada bagian ini terdiri dari empat bab, adapun rinciannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan meliputi penegasan judul, latar belakang masalah, alasan pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis (jika ada), metode penelitian dan sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari penjelasan mengenai Pengertian pengaruh, teori dan konsep hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Teori-teori yang menjelaskan tentang pengaruh dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Studi-studi relevan yang membahas penggunaan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

BAB III ANALISIS DATA

Bab ini menyajikan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian tentang Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV SD IT Al Kautsar Kepahiang. Analisis data meliputi:

1. Deskripsi Umum: Memberikan gambaran umum mengenai latar belakang penelitian, dan karakteristik wilayah penelitian (SD IT Al Kautsar Kepahiang).

2. Analisis Data

Membahas tentang analisis pengujian data, dimulai dari analisis statistik deskriptif, yang dilanjutkan uji analisis inferensial yang mencakup didalamnya uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis data.

3. Pembahasan

Membahas secara mendalam mengenai dampak pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa di SD IT Al Kautsar. Analisis ini akan mencakup perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media tersebut

BAB IV PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Kesimpulan memaparkan hasil penelitian secara ringkas sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

3. Bagian akhir

Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka dan lampiran- lampiran, serta biodata penulis.

Dengan mengikuti sistematika penulisan yang terstruktur, laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Hal ini akan

memudahkan pembaca dalam memahami tujuan, metode, temuan, dan hasil penelitian.