

**PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI VIDEO DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 21 TANJUNG JABUNG TIMUR**

Devi Oktafiana¹, Khoirul Anwar², Edi Saputra³
^{1,2,3}PAI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas
Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
devoktfiana@gmail.com¹, khoirulanwarjambi@gmail.com²,
edisaputra@uinjambi.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning achievement through the use of animated video media in Islamic Religious Education for seventh-grade students at SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur. The research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation, and were analyzed using a quantitative descriptive approach. The findings indicate that the use of animated video media effectively improved students' learning outcomes, with the mastery level increasing from 50% in Cycle I to 82% in Cycle II, thereby exceeding the Minimum Mastery Criteria (MMC) set at 75. In addition, the animated video media enhanced students' attention and motivation during the learning process. These results are expected to serve as a reference for teachers and educational institutions in developing innovative learning strategies aligned with the demands of 21st-century education.

Keywords: *Animated Media; Islamic Religious Education; Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian belajar peserta didik dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar mencapai 50%, kemudian meningkat menjadi 82% pada siklus II, sehingga melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Selain itu, media video animasi juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci : *Media Animasi; Pendidikan Agama Islam; Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Teknologi memungkinkan guru menggunakan berbagai bentuk media seperti video, animasi, maupun simulasi yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih nyata. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Susilawati, 2024).

Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS al-Taubah/9: 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ
مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ
يَحْذَرُونَ

“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya” (At-Taubah 9:122).

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa mudarat.

Berdasarkan observasi awal peneliti diperoleh gambaran bahwa pembelajaran Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 21 Tanjung Jabung Timur khususnya pada mata pembelajaran pendidikan agama islam. Temuan yang pertama yaitu masih ditemukan siswa yang berbicara diluar topik pembelajaran saat

pelajaran sedang berlangsung. Kedua masih ada yang sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru. Ketiga rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik materi turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam metode penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan media animasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam. Media animasi mampu menampilkan peristiwa sejarah secara visual dan menarik, sehingga membantu siswa memahami perjalanan dakwah Rasulullah, perkembangan peradaban Islam, dan peristiwa penting lainnya secara lebih konkret. Menurut (Bua, 2022), media animasi dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Cahyani, 2020) juga menyatakan bahwa animasi membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks dan abstrak dengan lebih mudah melalui visualisasi yang dinamis.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI (Istiqomah et al., 2023). Namun, penerapan media animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih terbatas, terutama di sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejauh mana pemanfaatan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana Pemanfaatan Media Animasi Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 21 Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi, serta memberikan rekomendasi bagi guru PAI dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam mengelola pembelajaran (Junistri et al., 2024).

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, peneliti tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat fase, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Menurut peneliti, PTK merupakan penelitian yang cocok untuk mengetahui pemanfaatan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 21 Tanjung Jabung Timur dalam mata pelajaran pendidikan agama islam.

Siklus pertama dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Tahap pertama perencanaan ialah setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi, peneliti merencanakan tindakan dan berdiskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam, untuk mengatasi permasalahan tersebut dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tahap kedua ini adalah peneliti melakukan pelaksanaan dan menerapkan rancangan ini di kelas. Tindakan dilaksanakan di Kelas VII SMPN 21 Tanjung Jabung Timur. Melaksanakan Langkah-langkah sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan agama islam. Peneliti juga membuat catatan terhadap perkembangan yang terjadi di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

Tahap ketiga yaitu pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. (Darmadi1 et al., 2024) mengatakan pengamatan dilakukan untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang sedang dilaksanakan. Untuk

melihat perkembangan hasil nilai siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam, peneliti menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk menyajikan data terkait dengan hasil nilai siswa.

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk menganalisis kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk melihat hasil sementara penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Menganalisis data yang diperoleh untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan selanjutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan juga digunakan untuk mendukung validitas data. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menilai keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan. Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan jumlah siswa yang mencapai nilai di

atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika minimal 85% siswa mencapai nilai tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMPN 21 Tanjung Jabung Timur kelas VII B. Siswa berjumlah 28 orang. Laki-laki 14 orang dan perempuan 14 orang. Laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar. Analisis tersebut digunakan untuk memperoleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran menggunakan media animasi pada materi shalat mata pelajaran pendidikan agama islam.

Pra-Siklus

Hasil belajar Siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam sebelum menggunakan media animasi berupa video animasi pada kelas VII SMPN 21 Tanjung Jabung Timur dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama dengan siswa peneliti memberikan 20 soal (Pre Test) kepada siswa. Pre test ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II.

Jumlah Skor	1940
Rata-rata	66,90
Ketuntasan Klasikal	28%
Persentase Tidak Tuntas	72%

Tabel 1.1 Hasil Pra-Siklus

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat dari 28 siswa pada tes awal (Pra Siklus) yang tuntas berjumlah 8 orang dengan persentase 28%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 20 orang dengan persentase 72%. Dengan nilai rata-rata kelas 66,9 Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada tes awal (Pre Test) adalah 28%.

Siklus I

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelum pembelajaran dan menerapkan alternatif pemecahan masalah yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

Jumlah Skor	2085
Rata-rata	71,90
Ketuntasan Klasikal	50%
Persentase Tidak Tuntas	50%

Tabel 1.2 Post Test Siklus 1

Dari Tabel di atas dapat dilihat dari 25 siswa pada siklus I (Post Test) yang tuntas berjumlah 14 orang dengan persentase 50%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 orang atau dengan persentase 50%. Dengan nilai rata-rata kelas 71. Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I (Post Test) adalah 50%.

Hal ini tentunya mengalami peningkatan pada jumlah siswa yang tuntas dibandingkan masa pre test yang mana jumlah siswa pada tes awal (Pre Test) yang tuntas hanya berjumlah 8 orang dengan persentase 28%.

Setelah proses pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, peneliti dan guru pengamat mendiskusikan hasil pengamatan untuk menemukan kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I yaitu, Terdapat siswa yang ribut saat peneliti menjelaskan materi

pelajaran dan tidak terlalu memperhatikan video saat pembelajaran berlangsung dengan kata lain video terkesan membosankan dikarenakan durasi yang panjang.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dengan 2 kali pertemuan selama 2 X 40 menit dengan materi isra' mi'raj dalam pelaksanaannya peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran yang telah tertera dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kegiatan peneliti selain menyajikan materi adalah melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa bersama guru pengamat (observer).

Jumlah Skor	2265
Rata-rata	78.10
Ketuntasan Klasikal	82%
Persentase Tidak Lulus	18%

Tabel 1.3 Hasil Post Test Siklus II

Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat dari 28 siswa pada siklus II (Post Test II), siswa yang tuntas berjumlah 23 orang atau dengan persentase 82% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 orang atau dengan persentase 18%.

Dengan nilai rata- rata kelas 78 Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II (Pos Test II) adalah 82%.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 82% telah mencapai ketuntasan hasil belajar yaitu 80% atau dengan kata lain sudah berhasil dan sudah mencapai nilai KKM yang telah dibuat oleh sekolah, hasil belajar siswa sudah meningkat oleh sebab itu, penelitian dianggap cukup sampai siklus II. Namun, peneliti tetap melakukan refleksi karena masih ada 5 siswa yang memperoleh nilai rendah atau masuk dalam kategori tidak tuntas yang disebabkan kurangnya konsentrasi siswa saat pelajaran dan materi yang diberikan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase hanya mencapai 28%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik. Rendahnya hasil ini disebabkan

oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik juga membuat siswa sulit untuk fokus dan memahami materi yang disampaikan. Setelah diterapkannya media animasi pada siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan belajar menjadi 50%, yang menunjukkan adanya perubahan positif. Meskipun demikian, hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan dan penyempurnaan pada siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 82%, yang berarti telah melampaui standar ketuntasan yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses

pembelajaran karena media yang digunakan lebih variatif dan interaktif. Selain itu, perbaikan dalam penyajian media, seperti pemilihan durasi video yang lebih singkat dan fokus pada inti materi, turut membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Saefudin et al., 2023). Guru juga lebih mampu mengelola kelas dengan baik sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan yang cukup signifikan, masih terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian. Beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada belum tercapainya ketuntasan belajar bagi sebagian kecil siswa. Faktor penyebabnya antara lain kurangnya konsentrasi serta materi yang belum sepenuhnya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Oktavia Rahma et al., 2022). Selain itu, perbedaan kemampuan belajar antar siswa juga mempengaruhi tingkat pemahaman mereka terhadap materi

yang disampaikan (Ika Farida Yuliana, 2021). Oleh karena itu, guru perlu terus melakukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Evaluasi dan refleksi secara berkelanjutan sangat diperlukan untuk memperbaiki kekurangan serta meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik di masa yang akan datang (Isropil Siregar et al., 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar mencapai 50%, kemudian meningkat menjadi 82% pada siklus II, sehingga melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Selain itu, media video animasi juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena

media yang digunakan lebih variatif dan interaktif. Selain itu, perbaikan dalam penyajian media, seperti pemilihan durasi video yang lebih singkat dan fokus pada inti materi, turut membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Bua, M. T. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(2), 32–37. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/3145>
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Darmadi1, Muh.Rifai, FitriRositasari, & NanikHaryat. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah.

- Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2, 261–266.
- Ika Farida Yuliana. (2021). Pengaruh Perbedaan Kemampuan Awal Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3(1), 21–25. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.74>
- Isropil Siregar, T.Salmah, Tika Hartati, & Ilmi Satari Nola. (2024). Refleksi Dan Evaluasi Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *QOUBA : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.61104/qouba.v1i1.159>
- Istiqomah, A., Endah Sugiharti, R., & Rikmasari, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ict Berbasis Video Animasi Melalui Aplikasi Canva. *An-Nizam*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v2i2.6140>
- Junistri, T., Tempay, K., Rorimpandey, W. H. F., & Maxie, A. J. (2024). *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Kristen 3 Bangunan Wuwuk*. 10(9), 852–860.
- Oktavia Rahma, R., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Vol. 6 No. 2 (2022) 242e-ISSN : 2550-0619 p-ISSN : 2721-6748 Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 06 No 2(2), 242–250.
- Saefudin, A., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 94–103. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8132>
- Susilawati, D. (2024). *PENGANTAR ILMU PENDIDIKAN* (1st ed.). Widina Media Utama.