

**PENGUNAAN MEDIA VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DAN BP PESERTA DIDIK
SDN NO 2 KAMPUNG BARU
KABUPATEN MAJENE**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat Ujian Tutup sebagai Tahapan dalam
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam pada Program
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh

ST. MARDANI
NIM: 19.0211.011

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

TAHUN 2022

**PENGUNAAN MEDIA VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI DAN BP PESERTA DIDIK
SDN NO 2 KAMPUNG BARU
KABUPATEN MAJENE**

Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat Ujian Tutup sebagai Tahapan dalam
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam pada Program
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh

ST. MARDANI
NIM: 19.0211.011

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

TAHUN 2022

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Tesis dengan judul Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan BP Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene, yang disusun oleh saudari ST. Mardani, NIM: 19.0211.011, telah diseminarkan pada hari Selasa, tgl 23 November 2021 M, 18 Rabiul Akhir 1443 H, memandang bahwa tesis tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk menempuh ujian akhir tesis.

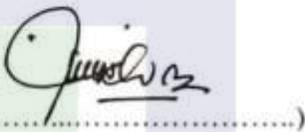
KETUA/PEMBIMBING UTAMA/PENGUJI

1. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si

(.....)

SEKRETARIS/PEMBIMBING PENDAMPING/PENGUJI

2. Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag

(.....)

PENGUJI UTAMA

Dr. Siti Jamilah, M.Ag

(.....)

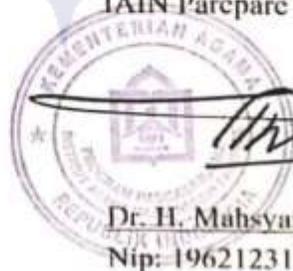
Dr. Ahdar Jamaluddin, M.Pd

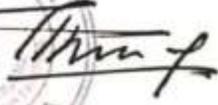
(.....)

Parepare, 6 Februari 2022

Diketahui oleh

Direktur Program Pascasarjana
IAIN Parepare




Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag. †
Nip: 19621231199103 1 032

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي ارسل رسوله رحمة للعالمين والصلاة والسلام على خاتم الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى آله وصحبه اجمعين، اما بعد:

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt. atas berkah, nikmat iman, ilmu, hidayat dan inayah-Nya kepada penulis sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada dihadapan pembaca. Salam dan Salawat atas Baginda Rasulullah saw. sebagai suri tauladan bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna dan menggulung permadani kemungkar dan membentangkan permadani keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt. serta mejadi referensi spiritualitas dalam mengemban misi khalifah di muka bumi.

Penulis menyadari dengan keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam kepada Almarhum kedua orang tua penulis, Almarhum Suami, Saudara-saudaraku, dan anak-anakku Nanda Nahdhiyah, Nurazmi Afifah, dan Muhammad Hidayat yang senantiasa menyanyangi, mencintai, mengasihi serta tak pernah bosan mengirimkan do'a yang tulus buat penulis sehingga tugas akademik dapat selesai tepat pada waktunya. Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

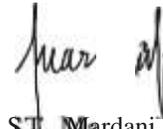
1. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si., selaku Rektor IAIN Parepare, yang telah memberikan kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare; .
2. Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag., selaku Direktur PPs IAIN Parepare dan Wadir, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses penyelesaian studi.

3. Dr. Firman, M.Pd.I., selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam, atas pengabdianya telah memberi dorongan kepada mahasiswa binaannya agar memiliki motivasi belajar.
4. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si dan Dr. Hj. Marhani, Lc.,M.Ag., masing-masing sebagai Pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Dr. Siti Jamilah, M.Ag dan Dr. Ahdar Jamaluddin, M.Pd., selaku dewan penguji.
6. Kepala perpustakaan, karyawan dan Pustakawan IAIN Parepare yang selalu memberikan layanan prima kepada penulis dalam mencari referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penulisan Tesis.
7. Kepala sekolah, guru-guru, dan staf, yang telah memberikan izin rekomendasi untuk melaksanakan penelitian di SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene.
8. Peserta didik SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene, yang telah meluangkan waktunya selama dalam penelitian ini.
9. Kepada saudara penulis yang memberikan kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.
10. Kepada seluruh dosen, teman, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam menyelesaikan studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga Tesis ini bermanfaat.

Parparc, ft Februari 2022 M
5 Rajab 1443 H

Mahasiswa,



ST. Mardani

NIM: 19.(J21 1.01 1



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TRANSLITERASI	xiii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
F. Garis Besar Isi Tesis	9
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Penelitian yang Relevan	11
B. Analisis Teoretis Variabel	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Hasil Belajar PAIBP	36
C. Kerangka Pikir Penelitian	50
D. Hipotesis	52
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Eksperimen.....	54
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	55
C. Populasi, Sampel, dan Sampling	56
D. Metode Pengumpulan Data	58
E. Instrumen Penelitian	59
F. Teknik Analisis Data	60
G. Prosedur Eksperimen	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan Hasil Penelitian	93
C. Pengujian Hipotesis	96
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	98

B. Implikasi	98
C. Rekomendasi	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Perolehan Pengalaman Melalui Indera	19
Tabel 3.1 : <i>Pretest dan Posttes Control Group Design</i>	54
Tabel 3.2 : Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas VI	56
Tabel 3.3 : Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas VI	57
Tabel 4.1 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian	76
Tabel 4.2 : Pengkategorian Hasil Belajar PAI.....	77
Tabel 4.4 : Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	78
Tabel 4.5 : Nilai Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	79
Tabel 4.6 : Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	80
Tabel 4.7 : Nilai Persentase Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	80
Tabel 4.8 : Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	81
Tabel 4.9 : Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.10 : Nilai Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.11 : Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	84
Tabel 4.12 : Nilai Persentase Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	84
Tabel 4.13 : Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 4.14 : Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Tabel 4.15 : Nilai Persentase Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.16 : Nilai Persentase Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	88
Tabel 4.17 : Penilaian Acuan Patokan (PAP)	89
Tabel 4.18 : Hasil Uji-t Kelas Kontrol	90
Tabel 4.19 : Hasil Uji-t Kelas Eksperimen	91

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 : Bagan Kerangka Pikir Penelitian	51
Tabel 3.1 : Bagan Prosedur Eksperimen	62



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	be
ت	ta	T	Te
ث	ša	Š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	Ge
ف	fa	f	Ef
ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wau	w	We
هـ	ha	h	Ha
-			
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>fathah</i>	a	A
اِ	<i>kasrah</i>	i	I
اُ	<i>dammah</i>	u	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِى	<i>fathahdanyá'</i>	a	a dan i
اِو	<i>fathahdan wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفٌ : *kaifa*

هَوْلٌ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِ... اِ... اِ...	<i>fathahdan alifdanyá'</i>	ā	a dan garis di atas
اِى	<i>kasrahdan yá'</i>	î	i dan garis di atas
اِو	<i>dammahdan wau</i>	û	u dan garis di atas

Contoh :

قِيلٌ : *qîla*

يَامُوتٌ : *yamûtu*

4. *Tā' marbutah*

Transliterasi untuk *tā' marbutah* ada dua, yaitu: *tā' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tāmarbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tāmarbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tāmarbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

روضه	:	<i>raudah al-at fal</i>
المدینة الفاضلة	:	<i>al-madinah al-fadilah</i>
الحكمة	:	<i>al-hikmah</i>

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا	:	<i>rabbana</i>
نَجَّيْنَا	:	<i>najjaina</i>
الْحَقُّ	:	<i>al-haqq</i>
نُومًا	:	<i>nu'ima</i>
عُدُّوْ	:	<i>'aduwwun</i>

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *î*.

عَلِي	:	'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
أَرَبِي	:	'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)
رَبِّي	:	
ع	:	

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'arifah* (ال). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata

sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشمس : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*az-zalzalah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلدان : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَامُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْع : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian kosa kata Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

FiZilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. *Lafz al-Jalalah* (هلا)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

بِاِلهِ ٱلْعِزَّةِ ٱلْعَظِيمَةِ *dinullah* بِاِلهِ ٱلْحَمْدِ *billah*

Adapunta’ *marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh :

فِي رَحْمَةِ ٱلْحَمْدِ *hum fi rahmatullah*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam kosa kata maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadunilla rasul

Inna awwalabaitinwudi’alinnasilallazi bi Bakkatamubarakan

SyahruRamadan al-laziunzilafih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu al-Wafid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	: <i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	: <i>shallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	: <i>'alaihi al-salam</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
l.	: Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	: Wafat tahun
QS/.....: 4	: QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3:4
HR	: Hadis Riwayat
t.tp.	: tanpa tempat penerbit
t.th.	: tanpa tahun
dkk	: dan kawan-kawan
cet.	: Cetakan
h.	: halaman

ABSTRAK

Nama : ST. Mardani

NIM : 19.0211.011

Judul Tesis : Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan BP Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene

Tesis ini membahas tentang penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene dibandingkan tidak menggunakan media visual sparkol videoscribe. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene. Instrumen utama penelitian ini adalah instrumen tes. Populasi penelitian berjumlah 110 orang peserta didik. Sedangkan sampel berjumlah 28 orang sebagai kelompok eksperimen dan 28 orang lagi sebagai kelompok kontrol. Teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media visual sparkol videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari kelompok eksperimen menunjukkan predikat baik, sedangkan untuk kelompok kontrol hanya menunjukkan predikat cukup baik. Setelah dianalisis data dengan menggunakan uji *t*, pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,569 > 0,05$ berdasarkan kriteri penilaian maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2.

Kata kunci: Media visual sparkol videoscribe dan hasil belajar PAI dan BP.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan pendidikan nasional adalah upaya sadar untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur. Hal ini secara tegas disebutkan dalam pasal 3 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu peserta didik tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan pendidik dapat dikuasai oleh peserta didik secara tuntas. Kesulitan itu dikarenakan peserta didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan.

Agar tidak terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam proses penyampaian materi pelajaran, maka perlu digunakan sarana yang membantu proses itu, yang disebut media. Media yang digunakan untuk memperlancar penyampaian bahan pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu bagian penting dari kegiatan pembelajaran bertumpu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Artinya, proses pembelajaran yang menggunakan media harus mendasarkan diri pada tujuan pendidikan dan pembelajaran.

¹Undang-undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Cet. I; Jakarta: CV. Karya Gemilang, 2008), h. 114.

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti yang sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media, namun dilain sisi ada materi pelajaran yang sangat memerlukan media. Selanjutnya, media juga sebagai alat bantu yang sangat berguna dalam kegiatan pembelajaran, karena sebagai alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan pendidik melalui kata-kata atau kalimat. Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu. Kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan, alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat menggairahkan belajar peserta didik.²

Oleh karena pendidikan selalu berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, maka keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan keberhasilan pendidikan yaitu pendidik. Pendidik adalah ujung tombak pendidikan, sebab pendidik secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang cerdas, terampil, serta bermoral tinggi. Sebagai ujung tombak, pendidik dituntut memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar. Sebagai pengajar paling tidak harus menguasai bahan yang diajarkan dan terampil dalam hal cara mengajarkannya.

Pendidik yang mengharapkan proses dari hasil pembelajaran yang lebih maksimal, semestinya memperhatikan faktor media pembelajaran yang

²Soendjojo Dirjosoemarto, *Pengertian dan Fungsi Media Pendidikan untuk Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: P3G-Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980), h. 32.

keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Dalam kaitannya dengan penggunaan media dapat dilihat bahwa mengelola media merupakan salah satu kemampuan harus dikuasai oleh seorang pendidik yang profesional.³ Artinya, pendidik harus mempunyai pengetahuan yang cukup tentang media, keterampilan membuat dan menggunakan khususnya alat-alat bantu sederhana serta memiliki sikap yang positif di dalam menggunakannya. Utamanya dalam kegiatan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses penyampaian materi dari sumber materi melalui saluran/media tertentu ke penerima materi. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media juga dapat mempertinggi daya serap belajar peserta didik serta dapat menghindari verbalisme yang berlebihan.

Abdul 'Alim Ibrahim menjelaskan pula betapa pentingnya media pembelajaran karena:

تُجَاب السُّرُورُ لِلتَّالِمِ بِذِيٍّ وَتُجَادُّ نَشَاطَتُهُمْ وَتُحِبُّبُ الْيَوْمِ الْمَدْرَسَةَ إِذْهَا تَسَاعِدُ عَلَيَّ تَثْبِيْتِ الْحُكْمَانِ نِي إِذْهَانَ التَّالِمِ بِذِيٍّ
تُحِبُّبُ الدَّرْسِ بِمَا يُتَطَلَّبُهُ اسْتِخْدَامُهَا مِنْ الْحَرَكَةِ وَالْعَمَلِ.⁴

Artinya:

Bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira bagi para peserta didik dan memperbarui semangat mereka. Rasa suka hati mereka untuk ke sekolah akan timbul, dapat membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik, serta menghidupkan pelajaran karena pemakaian media pembelajaran membutuhkan gerak dan karya.

³Menurut Soejipto seorang guru dapat dikatakan memiliki kemampuan profesional apabila menguasai kompetensi yang diemban. Kemampuan tersebut adalah: (1) menguasai bahan, (2) mengelola program pembelajaran, (3) mengelola kelas, (4) menggunakan media/sumber, (5) menguasai landasan-landasan kependidikan, (6) mengelola interaksi pembelajaran, (7) menilai prestasi peserta didik untuk pendidikan dan pembelajaran, (8) mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan. Lihat Soejipto, *Profesi Guru Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 105-108. Lihat pula Kunandar, *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Ed. 1. Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 63-67.

⁴Abdul 'Alim Ibrahim, *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarris al-lugah al-'Arabiyyah* (Cet. I; Kairo: Dar al-Ma'arif, 1962), h. 342. Lihat pula Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran* (Cet. II; Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2004), h. 76.

Sejalan dengan uraian tersebut, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar yang dicapainya, dengan beberapa alasan, yaitu: *pertama*, berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yakni: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, (c) memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (d) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran, (e) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll. *Kedua*, berkenaan dengan taraf berpikir peserta didik. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut. Sebab melalui media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.⁵

Uraian di atas memberikan petunjuk bahwa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi/pesan semakin besar kemungkinan informasi/pesan tersebut dimengerti dan

⁵Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya* (Cet. V; Bandung: PT Sinar Baru Algensindo, 2002), h. 2-3. Lihat pula Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. IX; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 24-25.

dapat dipertahankan dalam ingatan. Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) berdasarkan konsep tersebut akan memberikan keuntungan bagi peserta didik.

Perbandingan pemerolehan hasil belajar untuk masing-masing alat indera sendiri terdapat perbedaan yang menonjol. Menurut Baugh, kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang (*visual*), dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya.⁶ Namun tetap saja pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Hamalik penggunaan media ketika pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, memiliki keinginan dan ketertarikan bahkan dapat mempengaruhi psikologi peserta didik.⁷

Dilihat dari sifatnya media dapat dibagi ke dalam 3 bagian, yaitu 1) Media Auditif adalah media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan kaset, 2) Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara seperti film slide dan foto, 3) Media Audio Visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan berbagai lainnya.⁸ Akan tetapi tidak semua pesan yang ingin disampaikan selalu memungkinkan untuk disampaikan melalui *audio visual* (سَمْعٌ بَصْرٌ), kadang-kadang hanya dengan *audio* (سَمْعٌ) atau *visual* (بَصْرٌ) semata.

⁶Luk Luk Nur Mufidah, *Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak*, Jurnal Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak Vol. 1, No. 2, Desember 2017

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 19.

⁸Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 118.

Namun perlu diketahui bahwa kemampuan media Audio Visual dianggap lebih baik dan lebih menarik dikarenakan mengandung kedua unsur dari jenis media auditif dan visual. Kemudian media audio visual bisa saja membuat peserta didik lebih cepat mengerti karena kemampuannya dalam penyajian materi melalui pandangan dan pendengaran serta memberikan pengalaman yang lebih nyata dari yang disampaikan media audio maupun visual.⁹ Dengan begitu pendidik diharapkan mampu menggunakan media audio visual untuk proses belajar mengajar seperti pembuatan video pembelajaran yang relevan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga terjadinya inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran, hal ini dikarenakan kemampuan audio dan visual peserta didik berbeda-beda. Di samping itu, terkadang peserta didik merasa jenuh dan mengantuk dalam pembelajaran sehingga pada saat proses belajar mengajar ada peserta didik yang tidak memperhatikan materi pelajaran dan peserta didik cenderung pasif dalam belajar sehingga dapat menyebabkan prestasi belajarnya menurun. Kemudian pembelajaran yang monoton sehingga berdampak pada kreatifitas pembelajaran yang semakin berkurang. Maka dari itu, peneliti ingin menerapkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sprakol videoscribe. Tujuannya agar proses pembelajaran yang berlangsung lebih menarik minat belajar peserta didik dan dapat membantu peserta didik menjadi lebih paham materi pembelajaran. Jika seorang peserta didik memiliki minat dalam suatu pelajaran, dia akan memperhatikan dan berpartisipasi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini tentu berpengaruh dengan hasil belajarnya ataupun prestasi belajarnya.

⁹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 53.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan BP Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik merasa kesulitan dalam menyerap dan memahami materi pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidiknya.
2. Peserta didik terkadang merasa jenuh dan mengantuk ketika mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajar mereka menurun.
3. Kreatifitas pembelajaran semakin berkurang.

C. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas arah dari penelitian ini dirumuskan masalah pokok yang dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media visual sparkol videoscribe dalam pembelajaran PAI dan BP di SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene?
2. Apakah dengan menggunakan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene mengalami peningkatan secara signifikan?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan BP Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene” untuk memberikan pengertian yang lebih spesifik tentang judul tersebut maka diberikan batasan definisi operasional variabel dan ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang keliru dalam memahami judul tesis ini maka perlu dikemukakan definisi operasional variabel sebagai berikut:

a. Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah videoscribe. Videoscribe adalah salah satu media berbasis video animasi berlatar dengan tulisan tangan. Videoscribe yang akan ditampilkan dalam penelitian ini memuat gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran) mengenai interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan kurikulum yang digunakan.

b. Hasil Belajar PAI dan BP

Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh berdasarkan pengalaman belajar yang meliputi; pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, dan keterampilan peserta didik terhadap bidang studi PAI setelah melalui proses belajar mengajar yang diukur dengan hasil tes hasil belajar.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pada definisi operasional yang telah dikemukakan sebelumnya dapat diketahui bahwa masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan BP Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene. Adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu :

- a. Penggunaan media visual sparkol videoscribe dalam pembelajaran dihubungkan dengan kemampuan dalam mengetahui dan memahami materi yang telah diajarkan oleh pendidik pada kelas eksperimen.

- b. Penggunaan metode pembelajaran tradisional untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik pada kelas kontrol.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu;

- a. Untuk mengetahui penggunaan media visual sparkol videoscribe dalam pembelajaran PAI dan BP di SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene.
- b. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene mengalami peningkatan secara signifikan.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara Teoritis, sebagai bahan informasi bagi kalangan masyarakat, lebih khusus kepada kalangan yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya para guru, kepala sekolah, pengawas agar meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya, agar ia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Secara praktis, diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi pendidik, khususnya bagi guru bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk lebih meningkatkan pembelajaran agar kualitas peserta didik dapat meningkat.

F. Garis Besar Isi Tesis

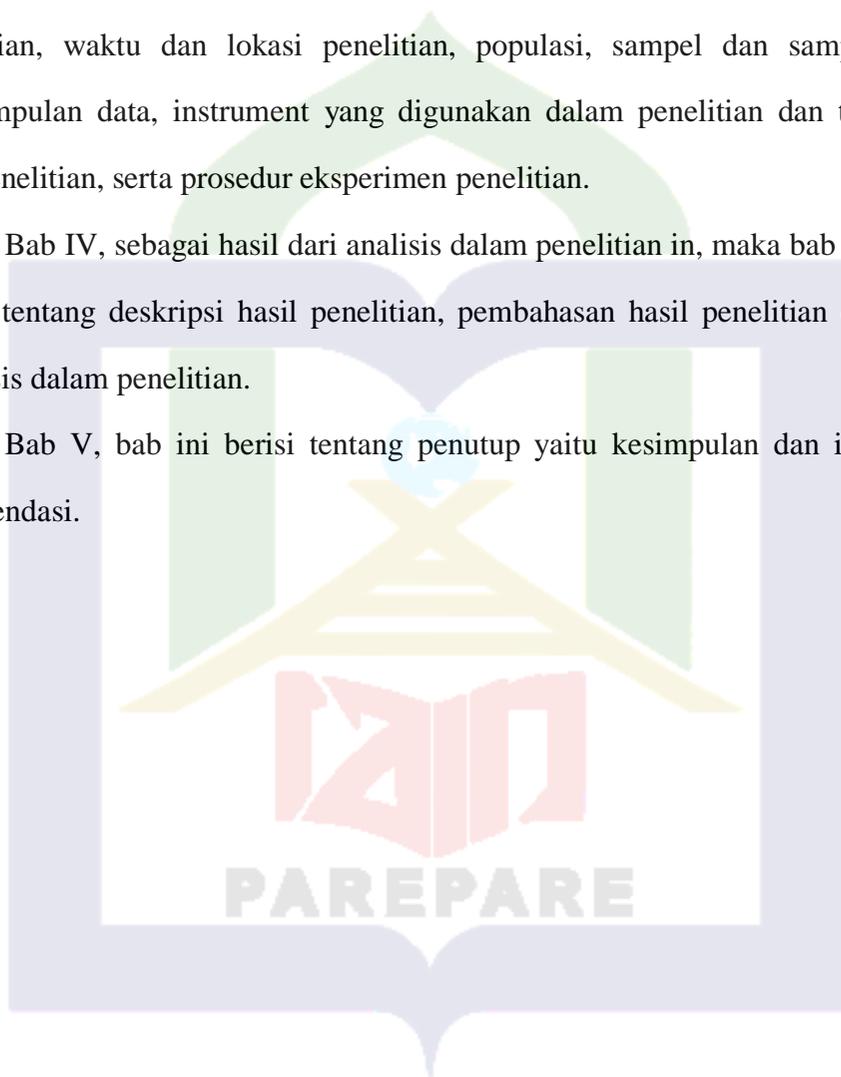
Bab I, merupakan bab pendahuluan dimulai dengan latar belakang masalah yang kemudian dilanjutkan lagi lebih rinci ke dalam identifikasi masalah, lalu dipaparkan permasalahan ke dalam rumusan masalah. Rumusan masalah sebagai acuan penjabaran beberapa tujuan yang ingin dicapai dan kegunaan yang diharapkan setelah penelitian, terakhir garis besar isi tesis.

Bab II, bab ini menguraikan landasan teoritis yang memuat penelitian yang relevan dan analisis teori tentang media pembelajaran, hasil belajar PAI dan BP, kerangka pikir penelitian, dan hipotesis.

Bab III, merupakan metode penelitian yang membahas tentang jenis dan desain penelitian, waktu dan lokasi penelitian, populasi, sampel dan sampling, metode pengumpulan data, instrument yang digunakan dalam penelitian dan teknik analisis data penelitian, serta prosedur eksperimen penelitian.

Bab IV, sebagai hasil dari analisis dalam penelitian ini, maka bab ini akan berisi uraian tentang deskripsi hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis dalam penelitian.

Bab V, bab ini berisi tentang penutup yaitu kesimpulan dan implikasi serta rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan, dan memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian Tri Cipto Wardoyo tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo, dengan metode penelitian Research and Development 4D (Four-D) dengan mengumpulkan data secara kualitatif kemudian diolah melalui kuantitatif. Penelitian Tri Cipto bertujuan untuk menguji keberhasilan belajar menggunakan produk video animasi sparkol videocribe dengan melihat hasil dan minat belajar siswa. Hal lain yang dilakukan oleh peneliti dari Tri Cipto adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan media Sparkol Videoscribe. Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 74%, ahli media sebesar 79,41%, hasil tes latihan pertama 77,27%, dan hasil tes kedua 89,66% dengan persentase kenaikan minat belajar sebesar 20,70%.¹⁰ Persamaan dalam penelitian ini ialah mengkaji tentang media sparkol videoscribe. Perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian di atas mengkaji tentang pengujian keberhasilan belajar menggunakan produk video animasi sparkol videoscribe, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang peningkatan hasil belajar dengan menggunakan video sparkol videoscribe.

¹⁰Tri Cipto Wardoyo, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo*”, diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/62849/2/BAB%20II%20.pdf>, pada tanggal 29 Juni 2021.

Penelitian Erlia Dwi Pratiwi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi. Hasil penelitian ini adalah Menghasilkan produk berupa media pembelajaran fisika berbasis sparkol videoscribe pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi, mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentasi 86,70% berdasarkan penilaian ahli media dan 84,26% oleh ahli materi dalam kategori sangat layak; Respon dosen dengan persentase adalah 93,60% dalam kategori sangat layak dan Respon mahasiswa pada media pembelajaran fisika berbasis sparkol videoscribe pokok bahasan kinematika gerak dengan persentase 96,00% di perguruan tinggi.¹¹ Persamaan dalam penelitian ini ialah mengkaji tentang media sparkol vidioscribe. Perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian di atas mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran fisika sparkol videoscribe pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang penggunaan media sparkol vidioscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP.

Penelitian Slamet Kurniawan Fahrurozi tentang Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Materi Algoritma. Tujuan penelitian ini adalah untuk pengembangan video pembelajaran pemrograman dasar materi algoritma yang layak diterapkan sebagai sumber belajar di kelas X TKJ SMK Sakti Gemolong dan mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh

¹¹Erlia Dwi Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi”, diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/651/>, pada tanggal 29 Juni 2021.

Alessi dan Trollip (2001). Model pengembangan tersebut terbagi dalam 3 tahapan yakni *Planning* (gagasan), *Design* (desain), dan *Develpoment* (pengembangan). Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, metode literatur atau kepustakaan dan metode instrumen. Video pembelajaran selanjutnya dilakukan validasi atau penilaian oleh ahli materi, ahli media dan pengguna yang dilaksanakan kepada 30 Peserta didik kelas X TKJ. Hasil penelitian menunjukkan telah berhasil dibuat video pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar yang terdiri dari 9 scene video yang terbagi menjadi 3 halaman menu utama. Berdasarkan hasil validasi video pembelajaran, diperoleh persentase kelayakan video pembelajaran sebesar 90,5% dari ahli materi, 95,9% dari ahli media, dan 84% dari pengguna atau peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran mata pelajaran pemrograman dasar materi algoritma.¹² Persamaan dalam penelitian ini ialah mengkaji tentang pengembangan video pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe pada mata pelajaran pemrograman dasar materi algoritma. Perbedaan dalam penelitian ini ialah penelitian di atas mengkaji tentang pengembangan vidio pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang bagaimana penggunaan media sparkol vidioscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP.

Berbagai hal penelitian dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran Sparkol Videoscribe selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mendapat respon yang baik oleh peserta didik dan pendidik, media pembelajaran presentasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

¹²Slamet Kurniawan Fahrurrozi, “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Materi Algoritma Kelas X SMK Sakti Gemolong”, diakses dari <https://eprints.uns.ac.id/35230/>, pada tanggal 29 Juni 2021.

B. Analisis Teoretis Variabel

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.¹³ Media adalah perantara (وسائط) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik.¹⁴ Sedangkan Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam bukunya *Teaching and Media* dalam Abd. Karim H. Ahmad mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang menciptakan kondisi membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁵ Dengan pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Di dalam bahasa Arab, media pembelajaran kurang lebih adalah وسائل التوضيح atau menurut istilah Abdul ‘Alim Ibrahim, dalam bukunya *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarris al-‘Arabiyyah* sebagai الوسائط التوضيحية.¹⁶ Ada juga beberapa kalangan yang menyebutnya المعينات السمعية والبصرية (alat pandang dengar).¹⁷ Santoso S. Hamidjojo dalam John D. Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. IX; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 3.

¹⁴R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran* (Cet. II; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 112. Lihat pula Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar* (Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 7.

¹⁵Abdul Karim H. Ahmad, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2007), h. 9.

¹⁶Maksudin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab (Al-Arabiyyah, Vol. 2 Januari 2006)*, h. 16 Ma‘arif, 1981), h. 342.

¹⁷Azhar Arsyad, *Madkhal ila Turuqi at-Ta'limi al-Luggah al-'Arabiyyah* (Cet. I; Kairo: Dar al-



Ma'arif, 1981), h. 342.

digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹⁸

Di lain pihak, *National Education Association* (NEA) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio-visual* serta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.¹⁹ Menurut Mc. Luhan media adalah sarana yang juga disebut *channel*, karena pada hakikatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas-batas, jarak, ruang, dan waktu yang hampir tidak terbatas lagi.²⁰

Beberapa batasan telah dikemukakan oleh para ahli tentang media AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut sejarahnya, media pembelajaran pertama kalinya disebut *visual-education* (alat peraga pandang), kemudian menjadi *audio-visual communication* (komunikasi pandang dengar), dan selanjutnya berubah menjadi *educational technology* (teknologi pendidikan) atau teknologi pembelajaran.²¹

Jadi secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat di indera dan berfungsi sebagai perantara/sarana alat untuk proses pembelajaran dihubungkan dengan kata pembelajaran menjadi media pembelajaran. Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara

¹⁸John D. Latuheru, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini* (Cet. III; Makassar: State University Press, 2002), h. 16.

¹⁹John D. Latuheru, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini...*, h. 5.

²⁰Luk Luk Nur Mufidah, *Memahmi Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak*, Jurnal Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak Vol. 1, No. 2, Desember 2017.

²¹Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran* (Cet. II; Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2004), h. 75.

sumber dan penerima seperti: TV, radio, foto, gambar, dan lain-lain sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.²²

Romiszowski dalam Harjanto seorang guru besar dalam bidang teknologi pendidikan berpendapat bahwa media sebaiknya diberi batasan yang bersifat khusus sehingga hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik. Namun demikian media tidak hanya mencakup komunikasi elektronik yang canggih, tetapi juga meliputi media yang lebih sederhana seperti: *slide*, gambar, foto, diagram, bagan, dan lain-lain yang dapat dibuat sendiri oleh guru.²³

Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak. Istilah mediator media menunjukkan fungsi, atau perannya, yaitu: mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar (peserta didik dan isi pelajaran). Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.²⁴

Acapkali kata media pendidikan termasuk media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik, di mana ia melihat bahwa hubungan dalam situasi pembelajaran akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media pembelajaran. Sementara itu Gagne dan Briggs, secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 4.

²³Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h. 247.

²⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 4

untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri antara lain: buku, slide, foto, gambar, grafik, dan lain-lain. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran adalah komponen strategis penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, apakah itu orang, alat, atau bahan.²⁵ Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang biasanya sudah dituangkan dalam Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi efektivitas pembelajaran.²⁶

Apa pun pengertian dari batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya, yaitu bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi.

b. Dasar Teoretis Penggunaan Media Visual Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bertujuan meningkatkan efektivitas yang setinggi-tingginya dari kegiatan pembelajaran. Seorang peserta didik harus menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang terlibat dalam suatu proses belajar semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh. Belajar dengan menggunakan indera lihat dan indera dengar dari sebagian besar peserta didik akan membuahkan hasil belajar yang lebih tinggi dibanding bila para peserta didik hanya belajar melalui indera lihat saja. Menurut Soenjoyo Dirjo Soemarto bahwa

²⁵Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan...*, h. 215.

²⁶Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Cet. I; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 276.

totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indera lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indera dengar dan indera lainnya.²⁷

Ada beberapa ahli pendidikan yang mengemukakan teori-teori tentang perbandingan peranan dari masing-masing indera manusia di dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ahli-ahli tersebut antara lain dikemukakan oleh Azhar Arsyad sebagai berikut:

- 1) Augman Baugh, mengemukakan teori yang menyatakan bahwa semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang: 90% diperoleh melalui indera lihat, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% melalui indera lainnya.
- 2) Edgar Dale, berpendapat bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75% diperoleh melalui indera lihat, 13% melalui indera dengar, dan 12% melalui indera lainnya. Brunner mengemukakan tentang tiga tingkatan pengalaman belajar, yaitu: (a) pengalaman langsung (*enactive*), (b) pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*), dan (c) pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga konsep ini telah dielaborasi secara rinci oleh Dale dalam bentuk gambar kerucut yang diberi nama "*Dale's Cone of Experience*" (*Kerucut Pengalaman Dale*).²⁸
- 3) Geofery Wilson, dalam bukunya *Educational Technology*, mengemukakan angka-angka yang perbandingannya hampir sama dengan angka-angka yang dikemukakan para ahli di atas. Ia mengatakan sekitar kurang lebih 82% pengetahuan seseorang masuk melalui indera lihat, 12% melalui indera dengar,

²⁷Ika Mayasari, *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP Unismuh Makassar*. Jurnal Almaraji Volume 2. Nomor 2. Desember 2018

²⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 10

dan 6% melalui indera lainnya.²⁹

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1. Perolehan Pengalaman Melalui Indera

Ahli Pendidikan	Indera		
	Pelihat	Pendengar	Indera Lain
Augman Baugh	90%	5%	5%
Edgar Dale	75%	13%	12%
Geofry Wilson	82%	12%	6%

Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa kurang lebih 80% dari totalitas ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang diperoleh melalui indera lihat. Selebihnya melalui indera dengar dan indera lainnya. Hal ini memberi isyarat kepada setiap pendidik tentang pentingnya media visual/lihat di dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Setiap benda, manusia dan yang lainnya selalu memiliki ciri-ciri, termasuk media pembelajaran yang juga memiliki ciri-cirinya tersendiri sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

i. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif ini menggambarkan kemampuan media rekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa. Ciri ini sangat penting bagi guru selaku pendidik di sekolah karena kejadian-kejadian yang telah disimpan dengan format media dapat digunakan setiap saat. Demikian juga kegiatan peserta didik bisa direkam dan dianalisis oleh peserta didik sejawat baik secara perorangan maupun kelompok.

²⁹Abd. Haling, dkk., *Perencanaan Pembelajaran* (Cet. I; Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2007), h. 97.

ii. Ciri Manipulatif (*Manipulation Property*)

Ciri manipulatif yaitu media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek. Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Media dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan hal-hal yang penting saja.

iii. Ciri Distributatif (*Distribution Property*)

Ciri distributif media memungkinkan suatu kejadian disampaikan melalui ruang, secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus atau rangsangan pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi kapanpun dan siap digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran.³⁰

d. Macam-macam dan Karakteristik Media Pembelajaran

Pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan sebutan taksonomi media. Ada berbagai macam karakteristik media pembelajaran. Menurut Bretz media dapat digolongkan ke dalam tiga macam, yaitu media suara, media bentuk visual dan media gerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula, yaitu gambar visual, garis (grafis) dan simbol verbal. Selain itu, Bretz membedakan antara media transmisi (telekomunikasi) dan media rekaman, sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu media visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media audio dan media cetak.³¹ Schramm membagi media menurut jumlah audiens yang

³⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 11-14.

³¹Wahyuddin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 67.

dilayaninya: missalnya (tersebar di area yang luas), seperti televise, radio, *facsimile*.³²

Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan lainnya.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide dan sebagainya.³³

Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi dan sebagainya.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.

Pada umumnya macam-macam media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Media Visual

Media visual termasuk media grafis, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Menurut Suparto, media visual adalah gambar yang secara keseluruhan dari sesuatu yang dijelaskan ke dalam suatu bentuk yang dapat

³²Sutiman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 16.

³³Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 13-14.

divisualisasikan.³⁴

Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visuals) dan media yang dapat diproyeksikan (projected visuals). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak.³⁵

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (haknya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dan sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

Terdapat beberapa pertimbangan apabila akan menggunakan media audio ini, di antaranya:

- a) Media ini hanya akan mampu melayani mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- b) Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam belajar melalui media ini.
- c) Karena sifatnya yang auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual, sedangkan kontrol

³⁴Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2013),h.153

³⁵Tim pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 102

belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

3) Media Audio-Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dengan media ini, dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran guru dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (teacher) tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar. Contoh dari media audio-visual di antaranya program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara.

4) Media Cetak

Media cetak pada kenyataan meliputi bahan bacaan di Indonesia. Bahan bacaan masih sedikit jumlahnya bila dilihat dari kebutuhan. Lagi pula kecenderungan dan rangsangan untuk membacapun masih kurang. Padahal kegiatan membaca merupakan suatu yang cukup penting artinya bagi siswa.

Membaca secara teratur siswa dapat menyerap gagasan, teori, analisis atau penemuan orang lain. Dan lewat kegiatan membaca orang dapat mengikuti setiap perkembangan baru yang terjadi. Selain meliputi bahan bacaan, media cetak menampilkan simbol-simbol tertentu. Macam-macam media cetak antara lain yaitu:

a) Buku

Buku merupakan sarana yang penting bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Karena pada hakikatnya penggunaan media buku dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk mempermudah siswa belajar.

b) Majalah

Membaca majalah berarti mempelajari hasil karya tulis para ahli menurut bidangnya. Membaca majalah merupakan suatu cara atau sesuatu sarana untuk memelihara tingkat pengetahuan sendiri serta untuk menambah pengetahuan baru. Majalah merupakan sarana untuk menggugah minat siswa terhadap suatu masalah pada waktu lampau atau masa sekarang. Majalah ini memuat aneka peristiwa baik tentang pengembangan di bidang pendidikan, juga memuat tentang artikel-artikel mengenai peristiwa sejarah pada masa lampau. Hal ini merupakan bahan penunjang bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

c) Surat kabar/Koran

Sedangkan surat kabar juga merupakan sarana penunjang dalam pembelajaran, karena surat kabar merupakan suatu cara untuk menambah pengetahuan baru bagi siswa.³⁶

d) Media Objek

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, fungsi, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Media objek sebenarnya dibagi dua jenis yaitu media objek alami dan media objek buatan. Media objek alami dapat dibagi ke dalam dua jenis yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. Sebagai contoh objek alami yang hidup adalah ikan, burung elang, singa, dan sebagainya. Sedangkan contoh objek alami yang tidak hidup adalah batu-batuan, kayu, air dan sebagainya. Objek buatan yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi, dan sebagainya.³⁷

³⁶Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran...*, h.154

³⁷Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran...*, h. 164

e) Media Elektronik

Media ini diciptakan untuk menyampaikan informasi pendidikan yang dapat dimanfaatkan secara umum, baik dikalangan pendidikan maupun masyarakat secara luas. Beberapa media elektronik yang dimaksud antara lain:

(1) Slide dan flimstrip

Merupakan gambar yang diproyeksikan dan dapat dilihat, serta dapat dioperasikan secara mudah. Media ini berfungsi untuk memudahkan menyajikan seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak dan menjangkau semua bidang pelajaran, termasuk pendidikan agama Islam.

(2) Flim

Media ini mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi berbagai pengalaman yang dimiliki peserta didik dapat memancing inspirasi baru, serta dapat memperlihatkan perlakuan obyek yang sebenarnya.

(3) Televisi

Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan alternatif dari melihat siaran televisi. Dengan menggunakan media ini materi pembelajaran yang diberikan dapat bersifat langsung dan nyata, jangkauan luas, dan memungkinkan penyajian aneka ragam peristiwa.

(4) Radio

Melalui media ini peserta didik dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjurur dan berbagai peristiwa. Media ini dapat memberikan berbagai berita yang sesuai dengan pembelajaran, menarik minat, jangkauan luas, dapat mendorong timbulnya kreativitas dan mempunyai nilai-nilai yang rekreatif.

Pendapat lain mengklasifikasikan media menjadi tujuh, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media audio visual gerak, seperti film, bersuara, pita video, film pada televisi, televisi dan animasi.

- 2) Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, halaman suara dan sound slide.
- 3) Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone.
- 6) Media audio, seperti radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.³⁸

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

- 1) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.
- 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus. Seperti film, sound slide dan lainnya.
- 3) Media untuk Pengajaran Individual.

Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

- a. Media sederhana. Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
- b. Media kompleks. Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.³⁹

e. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, salah satu unsur yang amat penting adalah media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat

³⁸Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika...*, h. 14-15.

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 140-142.

bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik dalam pembelajaran.⁴⁰ Sejalan dengan pendapat ini, Mahmud Yunus dalam bukunya *Attarbiyyatu Watta'lim* mengemukakan sebagai berikut:

ازها أعظم تأثيرا نى الحواس ولضمن للذهم نما راء لثمن سمع

Maksudnya:

Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidak-lah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat.⁴¹

Selanjutnya, Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena: media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi peserta didik dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan pelajaran.⁴²

Menurut Dave Meier mengatakan bahwa kegembiraan belajar sering menjadi penentu utama kualitas dan kuantitas belajar yang dapat terus dilangsungkan, oleh karena itu kegembiraan menjadi sesuatu yang penting "Kegembiraan" bukan berarti menciptakan suasana ribut atau membuat huru hara. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Namun kegembiraan itu berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik. Istilahnya kegembiraan menghasilkan sesuatu yang baru. Dan kegembiraan ini jauh lebih

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 15.

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 78

⁴² Abdul 'Alim Ibrahim, *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarris al-'Arabiyyah...*, h. 76

penting untuk pembelajaran dari pada segala teknik atau metode atau medium yang mungkin anda pilih untuk digunakan.⁴³ Sementara itu Bobbi De Potter dalam ”*Quantum Teaching*” mengatakan bahwa, jika anda secara sadar menciptakan kesempatan untuk membawa kegembiraan ke dalam pekerjaan anda, kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan. kegembiraan membuat peserta didik siap belajar dengan lebih mudah, dan bahkan dapat mengubah sikap negatif pada dirinya.

Di samping itu, Sadirman mengemukakan pendapatnya terkait fungsi dari media pembelajaran, menurutnya bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik.⁴⁴

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian

⁴³Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Diterjemahkan oleh Rahmani Astuti (Bandung: Kaifa, 2002), h. 36.

⁴⁴Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika....*, h. 7-8.

tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks.⁴⁵

f. Media Sparkol Videoscribe

Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang begitu pesat. Tidak hanya alat teknologi saja yang dihasilkan, akan tetapi sudah banyak juga software-software yang diciptakan, salah satunya ialah Software Sparkol Videoscribe. Software ini dikembangkan oleh salah satu perusahaan yang ada di Inggris, tepatnya pada tahun 2012 software ini dirilis. Dan hebatnya lagi software ini sudah memiliki pengguna sebanyak 100.000 orang lebih, setelah setahun software ini dipublikasikan. Aplikasi ini adalah sarana yang paling tepat dan akurat karena dapat digunakan sebagai pengantar pembelajaran, serta sangat membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Videoscribe berasal dari kata video dan *scribe* yang berarti penulis. Videoscribe merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. Videoscribe adalah salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi.

Sparkol videoscribe merupakan salah satu bentuk video dengan konsep papan tulis dengan menggunakan gambar tangan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Video ini dapat diaplikasikan dengan sebuah program yang mudah digunakan yaitu sparkol.⁴⁶ Sparkol videoscribe merupakan pembelajaran

⁴⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 17.

⁴⁶Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika....*, h. 29.

berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui gambar, tulisan, animasi disertai dengan suara. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak sekali penggunaan media pembelajaran melalui media audio-visual seperti sparkol videoscribe yang bertujuan memberikan penjelasan materi pelajaran dalam bentuk video yang disertai gambaran-gambaran yang menarik dalam video yang disajikan.

Sparkol videoscribe ini merupakan *Whitebord* animation video atau sering disebut dengan *sketch vidios*, *doodle vidios*, *video scribing*, atau *eksplainer vidios*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). Animasi papan tulis merupakan seorang seniman membuat kertas sketsa gambar dan teks diatas papan tulis, atau sejenis kanvas. Papan tulis tersebut digunakan untuk menggambarkan narasi atau sebuah skrip. Pelukis tersebut mengolah sesuai dari skrip dari awal hingga akhir.

Hasil dari skrip tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan *Whiteboa Aniamtion* lebih tepat disebut dengan *Time-lapse* atau *Stop Mation Vidios* karena penggunaan animasi jarang digunakan.⁴⁷

Sparkol videoscribe juga diartikan sebagai sebuah *software* yang banyak memiliki animasi unik dan menarik.⁴⁸ Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan membuat gambar, suara dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga

⁴⁷Yunita Munandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videosvribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utama Kabupaten Lampung Timur”, diakses dari <https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-kerendengan-sparkol/>, pada tanggal 12 April 2021.

⁴⁸Miftahul Jannah, et. al, “Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK”, dalam Jurnal Pembelajaran Fisika, Volume 8, Nomor 2, 2019, h.67.

mampu menjadi media pembelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimpor ke dalam *software* tersebut. Pembuatan sparkol videoscribe juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, pengguna hanya perlu mendownload *software* dan diinstal pada PC yang dimiliki.⁴⁹ Media sparkol videoscribe dapat mengilustrasikan konsep yang kompleks dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi siswa, media sparkol videoscribe ini juga dapat meningkatkan pembelajaran dengan mengkombinasikan audio visual. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan materi, serta mudah diaplikasikan oleh semua pendidik. Dengan demikian media sparkol videoscribe ini dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵⁰

Fungsi dari Sparkol Videoscribe tidak terbatas sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Untuk menarik perhatian dari pengunjung *Blog dan Website*.
- b. Untuk penawaran *afiliasi*.
- c. Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
- d. Untuk media pembelajaran.

Adapun cara pengoprasian Sparkol Videoscribe adalah sebagai berikut :

- 1) Download aplikasi sparkol videoscribe dari internet.
- 2) Lakukan instal sparkol videoscribe dilaptop.
- 3) Jika sudah terinstal, klik icon sparkol vidioscribe maka akan ada petunjuk penggunaannya.

⁴⁹Nurul Imamah & Ahmad Ma'ruf, "Pengaruh Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak Di MTs Darus Ulum Purwodadi", dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, ISSN: 2548-1371, Volume 4, Nomor 1, 2018, h. 86.

⁵⁰Cita Sari Dewi, et. al, "Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi", dalam Jurnal Pendidikan Biologi, ISSN: 2540-802X, Volume 4, Nomor 2, 2019, h. 94.

- 4) Setelah memahami petunjuk penggunaannya maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- 5) Tambahkan gambar, tulisan, music ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- 6) Susun project video yang akan digunakan untuk pembelajaran
- 7) Lalu klik save tersebut sesuai dengan format yang digunakan.
- 8) Simpan video tersebut sesuai dengan format yang diharapkan.
- 9) Lakukan share pada bagian kanan atas.

Di samping itu, Sparkol VideoScribe memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan Sparkol Videoscribe antara lain:

Videoscribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis online, ide marketing, dapat digunakan untuk keperluan presentasi, menunjukkan kemampuan berpikir yang dikombinasikan melalui videoscribe, serta dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik.

Mohammad Novan juga menuliskan bahwa media videoscribe dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan media pembelajaran. Media videoscribe dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran hal ini dikarenakan aplikasi dalam videoscribe memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.⁵¹

Selain itu jika dilihat dari karakteristiknya media videoscribe dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan di antaranya mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan

⁵¹Mohammad novan, "Sparkol Videoscribe Video Animasi", diakses dari <http://wordpress.com/2018/5/02sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol>, pada tanggal 1 Agustus 2021

memberikan penjelasan yang lebih realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁵²

Nurul Imamah & Ahmad Ma'ruf juga mengungkapkan bahwa:

- 1) Dapat menambah inovasi dan kreatifitas seorang pendidik. Pendidik lebih berkreasi dalam membuat media pembelajaran.
- 2) Pelajaran lebih terlihat nyata karena dapat melihat gambar secara langsung dalam video.
- 3) Memberikan kemudahan untuk menjelaskan dan memaparkan suatu materi yang akan dipelajari. Peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan pendidik, tetapi peserta didik juga bisa melihat melalui video, sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi.
- 4) Menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dan peserta didik. Melalui Sparkol Videoscribe ini peserta didik akan mendapatkan proses pembelajaran yang baru.
- 5) Untuk dunia pendidikan, hal ini sangat cocok diterapkan untuk yang sudah menjalani e-learning.
- 6) Penyajian materi pembelajaran terstruktur, didesain menarik dengan adanya video animasi yang melibatkan tampilan visual audia, movie dan cara penggunaan program yang mudah dipahami.
- 7) Mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, teks, grafik, suara, animasi, video sekaligus desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.⁵³

⁵²Rudi Susiyana, *Cepi Riyana, Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009),h.67

⁵³Nurul Imamah & Ahmad Ma'ruf, *Pengaruh Penerapan Media Videoscribe untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak di MTs Darul Ulum Purwodadi*, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 4, Nomor 1 Tahun 2018, h. 92, diakses dari <https://jurnal.yudharta.ac.id> pada tanggal 10 Agustus 2021.

Sementara kekurangan dalam penggunaan Sparkol Videoscribe antara lain:

- 1) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Material, pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- 4) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- 5) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik.
- 6) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 7) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.⁵⁴

g. Langkah-langkah Membuat Videoscribe Sparkol

1) Cara Menjalankan Aplikasi

Terlebih dahulu instal software videoscribe sehingga aplikasi sparkol videoscribe dapat dijalankan dengan meng-klik/menekan menu seperti gambar yang terdapat pada lampiran 5 no 1

2) Kemudian Lakukan Login

Keterangan gambar pada lampiran 5 no 2

- a) Isi email yang anda gunakan untuk mendaftar pada kolom pertama
- b) Kemudian masukkan password yang anda gunakan saat mendaftar, pada kolom kedua,
- c) Kemudian klik "Login", jika anda belum mendaftar silahkan klik menu yang ada di sampingnya yang bertuliskan "Create new account"

⁵⁴Fitri Nurrohmah, et. al, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe", dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, ISSN: 2502-5457, Volume 8, Nomor 3, 2018, h. 235.

- 3) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, silahkan klik tanda centang untuk melanjutkannya
- 4) Kemudian klik tanda centang kembali, hingga muncul (lihat lampiran 5 no 3)
- 5) Setelah itu akan muncul halaman untuk membuat proyek video, klik tanda plus (+) untuk membuat halaman baru untuk pembuatan video.
- 6) Sebelum kita lanjutkan tutorialnya, yang perlu anda ketahui adalah pengenalan fungsi-fungsi yang tertera pada halaman kerja, agar anda bisa menggunakan menu yang disediakan dengan baik dan efisien, sehingga anda tidak terlalu lama membuang waktu untuk mencoba mengeksplorasi menu yang tersedia (lihat gambar pada lampiran 5 no 4).

1) Pengenalan fungsi pada halaman kerja

Menu sebelah kiri atas (Lihat gambar pada lampiran 5 no 6 bagian a)

Keterangan :

- a) Simbol untuk menyimpan hasil kerja
- b) Untuk memasukkan karakter atau gambar
- c) Untuk memasukkan tulisan atau teks
- d) Untuk memasukkan tanggal, bulan, dan tahun pada video
- e) Untuk memasukkan musik kedalam video
- f) Untuk memasukkan suara narasi atau rekaman suara untuk video
- g) Mengubah tampilan background video\
- h) Untuk mengubah animasi pada video, misalnya gambar tangan menulis atau tangan yang bergerak lainnya.

Menu atas sebelah kanan

Keterangan (gambar lampiran no 5 no 6 bagian b):

a) Untuk melihat priview video hasil kerja sebelum di render dalam bentuk video

b) Untuk ekspor atau mempublikasikan hasil kerja dalam bentuk video
Menu bawah sebelah kanan

Keterangan (gambar lampiran no 5 no 6 bagian c):

- a) Untuk menghilangkan atau menghapus elemen pada video
- b) Untuk mengandakan sebuah elemen tertentu
- c) Untuk mengunci bidikan atau sorotan pada layar
- d) Untuk menghapus bidikan atau sorotan pada layar

2. Hasil Belajar PAI dan BP

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum menguraikan pengertian Hasil Belajar terlebih dahulu penulis akan memaparkan pengertian belajar.

Menurut Arno F. Witting mengartikan belajar dengan : "*Learning can be defined as any relatively permanent change in an organisms behavioral repertoire that occurs as a result of experience*".⁵⁵

Menjelaskan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi secara relatif permanen didalam tingkah laku yang tampak yang terjadi sebagai hasil pengalaman.

Menurut Ngalim Purwanto belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.⁵⁶

Menurut Muhammad Ali belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Perilaku itu mencakup pengetahuan,

⁵⁵Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan; Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*,(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 50.

⁵⁶Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), h. 84

pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Perilaku yang dapat diamati disebut keterampilan sedangkan yang tidak bisa diamati disebut kecenderungan perilaku.⁵⁷

Berdasarkan dari beberapa pengertian belajar di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman dan latihan akibat interaksi individu dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan kemampuannya dibidang tertentu.

Setiap orang setelah melakukan proses pembelajaran akan mengalami perubahan-perubahan yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar.⁵⁸ Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil yang mencapai tujuan-tujuan instruksional. Menurut Susanto hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁵⁹ Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya.⁶⁰

Kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya pendidik menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Menurut Permendiknas nomor 20 tahun 2007, penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik menggunakan berbagai tehnik penilaian berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk

⁵⁷Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), h. 14

⁵⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 3

⁵⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 5.

⁶⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22.

lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar diartikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar. Kemampuan tersebut berupa perubahan perilaku secara keseluruhan. Perilaku yang dialami peserta didik berbeda bergantung pada individu tersebut ketika mengikuti pembelajaran.

Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶¹

1) Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif dibedakan alat enam jenjang yaitu:

(a) Pengetahuan

Pengetahuan adalah aspek yang paling mendasar dalam taksonomi bloom. Seringkali disebut juga dengan aspek ingatan (*recall*). Dalam jenjang kemampuan ini seseorang yakni peserta didik dituntut untuk dapat mengenali/mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

(b) Pemahaman (*Comprehension*)

Merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

Taraf pemahaman mencakup pengertian yang paling rendah, taraf ini berhubungan dengan sejenis pemahaman yang menunjukkan bahwa peserta didik

⁶¹C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 75.

mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan pengetahuan atau ide tertentu tanpa perlu menghubungkannya dengan bahan lain tanpa perlu melihat seluruh implikasinya.⁶²

(c) Penerapan (*Application*)

Mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus problem yang konkret dan baru. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang belum dihadapi/aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru.

(d) Analisis (*Analysis*)

Analisis mencakup penguraian suatu ide ke dalam unsur pokoknya sedemikian rupa sehingga hierarkinya menjadi jelas/hubungan antar unsurnya menjadi jelas. Analisis seperti itu dimaksudkan memperjelas ide yang bersangkutan atau untuk menunjukkan bagaimana ide itu disusun. Disamping itu juga untuk menunjukkan caranya menimbulkan efek maupun dasar dan penggolongannya. Analisis itu terdiri atas 3 unsur yakni:⁶³

- (1) Analisis mengenai unsur, yakni mengidentifikasi unsur-unsur yang tercantum di dalam suatu komunikasi.
- (2) Analisis mengenai hubungan yakin menghubungkan diantara unsur dari suatu komunikasi.
- (3) Analisis mengenai prinsip organisasi yakni mengorganisasikan suatu prinsip yang mendukung suatu komunikasi.

(e) Sintesis

Sintesis mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur/bagian-bagian sehingga merupakan suatu keseluruhan sintesis ini menyangkut kegiatan

⁶²James Popham & Eva L. Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 29.

⁶³Suke Silvorius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik...*, h.46.

menghubungkan potongan-potongan, bagian-bagian, unsur-unsur, dan sebagainya serta menyusunnya sedemikian rupa sehingga terbukalah pola atau struktur yang sebelumnya belum tampak jelas.⁶⁴

(f) Evaluasi

Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian kuantitatif dan kualitatif diadakan untuk melihat sejauh mana bahan dan metode memenuhi kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan itu boleh kriteria yang ditentukan oleh peserta didik sendiri, boleh juga ditentukan orang lain.

2) Ranah Efektif

i. Menerima (*Receiving*)

Mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu. Kesediaan itu dinyatakan dalam memperhatikan sesuatu. Dari segi pengajaran jenjang ini berhubung dengan menimbulkan, mempertahankan dan mengarahkan perhatian peserta didik. Hasil belajarnya bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak peserta didik.

ii. Menjawab (*Responding*)

Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi peserta didik pada tingkat ini peserta didik tidak hanya menghadiri suatu fenomena tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hasil belajar jenjang ini dapat menekankan kemauan untuk menjawab/kepuasan dalam menjawab.⁶⁵

iii. Menilai (*Valuing*)

Mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu untuk membawa diri sesuai dengan penilaian itu, kemampuan itu dinyatakan dalam suatu perkataan/tindakan perkataan atau tindakan itu tidak hanya sekali saja tetapi diulang

⁶⁴James Popham & Eva L. Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis...*, h. 30.

⁶⁵H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 117.

kembali bila kesempatannya timbul, dengan demikian nampaklah adanya suatu sikap tertentu.

iv. Organisasi (*Organization*)

Dalam mempelajari nilai-nilai, para peserta didik menghadapi situasi yang mengandung lebih dari satu nilai. Karena itu perlunya peserta didik mengorganisasikan nilai-nilai itu menjadi suatu sistem sehingga nilai-nilai sejarah yang lebih memberikan pengarahannya. Hasil belajar bertalian dengan konseptualisasi suatu nilai (mengakui tanggung jawab setiap individu untuk memperbaiki hubungan-hubungan manusia) atau dengan organisasi suatu sistem nilai (merencanakan suatu pekerjaan untuk memenuhi kebutuhannya baik dalam hal keamanan ekonomi maupun pelayanan sosial).⁶⁶

3) Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik meliputi (1). Persepsi (*perception*), (2). Kesiapan (*set*), (3). Gerakan terbimbing (*guided response*), (4). Gerakan yang terbiasa (*mechanism*). Mechanism yaitu membiasakan tindakan-tindakan dan memvariasikan tindakan tersebut kearah yang lebih luas.⁶⁷

Secara singkat dapat dikatakan, bahwa kemampuan psikomotorik ini menyangkut kegiatan fisik yang menyangkut kegiatan melempar, melekul, mengangkat, berlari dan sebagainya. Penguasaan kemampuan ini meliputi gerakan anggota tubuh yang memerlukan koordinasi saraf otot yang sederhana dan bersifat kasar menuju gerakan yang menuntut koordinasi syaraf otot yang lebih kompleks dan bersifat lancar.⁶⁸

⁶⁶H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 117-118.

⁶⁷Burhanudin Salam, *Pengantar Pedagogik (Dasar-dasar Ilmu Mendidik)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 92.

⁶⁸Burhanudin Salam, *Pengantar Pedagogik (Dasar-dasar Ilmu Mendidik)*..., h. 109-110.

b. Macam-macam Hasil Belajar

“Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita.”⁶⁹ Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. “Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.”⁷⁰ Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.⁷¹

⁶⁹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, h. 22.

⁷⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, h. 22.

⁷¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, h. 22-23.

Hasil belajar materi pokok Bangun Ruang Sisi Datar dengan model pembelajaran Van Hiele dengan alat peraga merupakan hasil belajar dalam ranah kognitif tingkat tinggi. Karena dalam pembelajaran materi pokok Bangun Ruang Sisi Datar mencakup aspek aplikasi, analisis dan evaluasi.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada poin pengertian hasil belajar telah dijelaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, psikomotor.

Perubahan yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan diluar individu.

Melalui pembelajaran diharapkan terjadi perubahan dalam diri peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tiga aspek ini nantinya akan berpengaruh juga saat proses pembelajaran di kelas. Perubahan ini nantinya juga diharapkan berpengaruh juga saat mereka mengerjakan sesuatu sehingga apa yang mereka kerjakan relatif menetap dan membentuk kebiasaan bertingkah

Agar perubahan ini juga berpengaruh pada hasil belajar maka perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya :

1) Faktor Internal Peserta Didik

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi:

1. Aspek Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan

belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra (mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh) terutama mata sebagai alat untuk melihat dan sebagai alat untuk mendengar. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas.

2. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang peserta didik. Minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Berikut akan dijelaskan satu-persatu:

a. Minat

Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lain, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Dalam konteks itulah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Tidak banyak yang dapat diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu.

b. Kecerdasan (inteligensi)

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang

tepat. Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) peserta didik tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya. Diantara siswa-siswa yang mayoritas normal mungkin terdapat satu atau dua orang yang tergolong gifted child atau talented child, yakni anak sangat cerdas dan anak sangat berbakat (IQ diatas 130). Selain itu, mungkin juga terdapat siswa yang berkecerdasan dibawah batas rata-rata (IQ 70 ke bawah).

Setiap calon guru dan guru profesional sepantasnya menyadari bahwa keluarbiasaan intelegensi siswa, baik yang positif seperti superior maupun yang negatif seperti borderline, lazimnya akan menimbulkan kesulitan belajar siswa yang bersangkutan. Di satu sisi siswa yang cerdas akan merasa tidak mendapatkan perhatian yang memadai dari sekolah karena pelajaran yang disajikan terlampau mudah baginya. Akibatnya, ia menjadi bosan dan frustrasi karena tuntutan kebutuhan keingintahuannya merasa dibendung secara tidak adil. Di sisi lain, siswa yang bodoh sekali akan merasa sangat payah mengikuti pelajaran karena terlalu sukar baginya. Karenanya siswa itu sangat tertekan, dan akhirnya merasa bosan dan frustrasi seperti yang dialami rekannya yang luar biasa positif tadi. Untuk menolong siswa yang berbakat, sebaiknya menaikkan kelasnya setingkat yang lebih tinggi atau memindahkannya ke lembaga pendidikan khusus untuk para siswa berbakat, sedangkan untuk siswa yang kecerdasannya di bawah normal maka menurunkan ke kelas yang lebih rendah atau memindahkannya ke lembaga pendidikan yang khusus untuk siswa yang berkecerdasan dibawah rata-rata.

c. Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah, bahwa belajar pada bidangnya yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha

itu. Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan. Dalam kenyataan, tidak jarang ditemukan seorang individu dapat menumbuhkan dan mengembangkan bakat bawaannya dalam lingkungan yang kreatif bakat bawaan ada kemungkinan terkait garis keturunan dari ayah atau ibu banyak sebenarnya bakat bawaannya dalam lingkungan yang kreatif. Bakat bawaan ada kemungkinan terkait garis keturunan dari ayah atau ibu. Banyak sebenarnya bakat bawaan (terpendam) yang dapat ditumbuhkan asalkan diberikan kesempatan dengan sebaik-baiknya. Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

d. Motivasi

Motivasi adalah psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar meningkat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu, motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar.

Dalam perkembangannya, motivasi dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, seperti perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan terhadap materi tersebut, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Seperti pujian, hadiah, peraturan tata tertib sekolah. Mengingat motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar, maka bila ada siswa yang kurang

memiliki motivasi intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar siswa termotivasi untuk belajar. Di sinilah peran seorang guru berfungsi sebagai pemberi motivasi kepada siswa-siswanya.

e. Kemampuan kognitif

Dalam dunia pendidikan adapun tujuan pendidikan yang sangat dikenal dan diakui oleh para ahli pendidikan yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat indranya yaitu indra penglihatan, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Mengingat adalah suatu aktivasi kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh di masa yang lampau. Terdapat dua bentuk mengingat yang paling menarik perhatian, yaitu mengenal kembali dan mengingat kembali.

Berpikir adalah kelangsungan tanggapan-tanggapan yang disertai dengan sikap pasif dari subyek yang berpikir. Perkembangan berpikir seorang anak bergerak dari kegiatan berpikir konkret menuju berpikir abstrak. Perubahan berpikir ini bergerak sesuai dengan meningkatnya usia seorang anak. Seorang guru perlu memahami kemampuan berpikir anak sehingga tidak memaksakan materi-materi pelajaran yang tingkat kesukarannya tidak sesuai dengan usia untuk diterima dan dicerna oleh anak.

2) Faktor Eksternal Peserta Didik

Faktor eksternal peserta didik terdiri atas dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

(a) Lingkungan Sosial

Menurut Ngalim Purwanto lingkungan sosial ialah semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita.⁷² Kehadiran orang atau orang lain pada waktu seseorang, sedang belajar banyak kali mengganggu belajar itu. Oleh karenanya faktor-faktor sosial bersifat mengganggu proses belajar dan prestasi-prestasi belajar. Biasanya faktor-faktor tersebut mengganggu konsentrasi, sehingga perhatian tidak dapat ditujukan kepada hal yang dipelajari/ aktivitas belajar itu semata-mata. Dengan berbagai cara faktor-faktor tersebut harus diatur, supaya belajar dapat berlangsung dengan sebaik-baiknya.

Lingkungan sosial meliputi keluarga, guru dan staf masyarakat dan teman. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua (keluarga). Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga (letak rumah). Semuanya dapat memberi dampak baik maupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh peserta didik.⁷³

(b) Lingkungan Non Sosial

Kelompok faktor-faktor ini boleh dikata juga tak terbilang jumlahnya. Seperti misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat (letak gedung), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis menulis, alat peraga dan buku-buku). Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

Letak sekolah/ tempat belajar misalnya harus memenuhi syarat-syarat seperti ditempat yang tidak terlalu dekat dengan kebisingan, lalu bangunan itu harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan dalam ilmu kesehatan sekolah.

⁷²Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Remaja Karya, 2014), h. 28.

⁷³Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Rosdakarya Offset, 2002), h. 138.

Demikian pula alat-alat pelajaran harus diusahakan untuk memenuhi syarat menurut pertimbangan didaktis, psikologis dan paedagogis.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dipahami sebagai segala cara/strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

Faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran peserta didik tersebut. Sehingga semakin mendalam cara belajar peserta didik maka semakin baik hasilnya.⁷⁴

4) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar peserta didik di sekolah.

- a) Kurikulum merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa adanya kurikulum, belajar-mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi yang harus disampaikan oleh guru belum terprogram. Itu sebabnya setiap guru mempunyai kurikulum tersendiri disetiap mata pelajaran yang dipegangnya. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar-mengajar yang telah

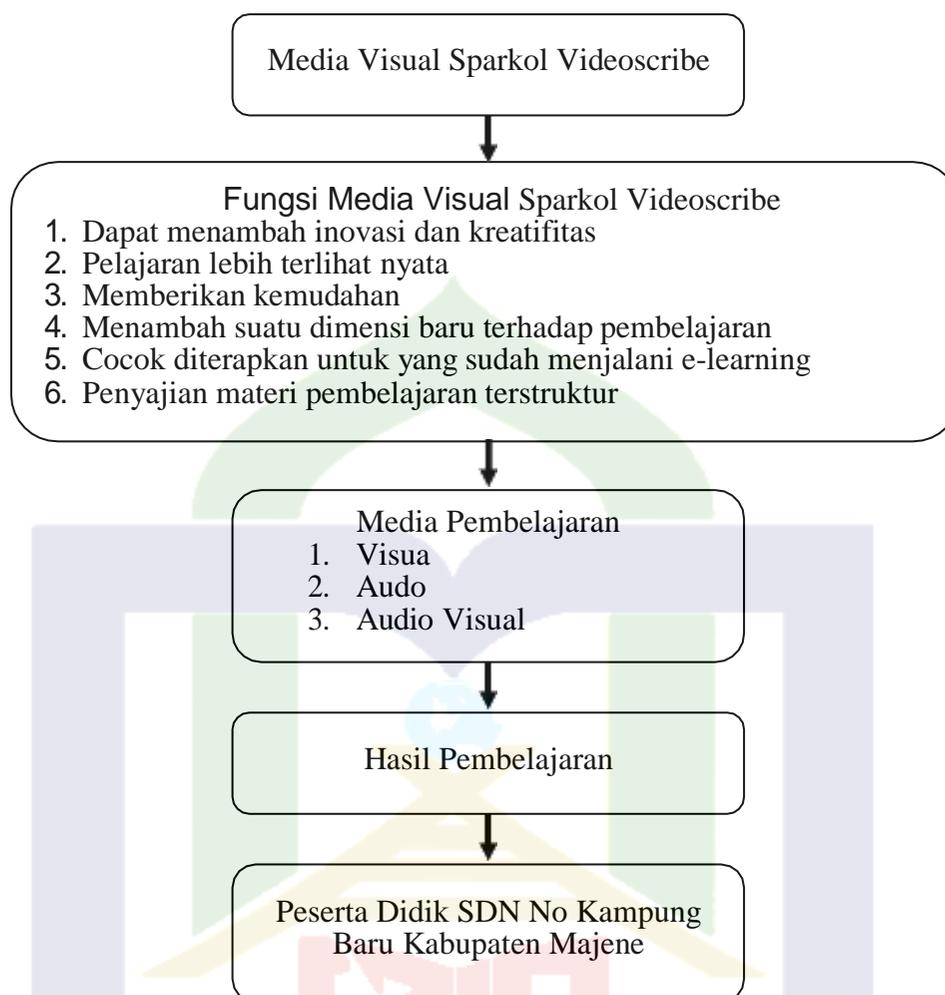
⁷⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru...*, h. 139.

dilaksanakan. Jadi, kurikulum diakui dapat mempengaruhi proses hasil belajar peserta didik di sekolah.

- b) Program; Setiap sekolah mempunyai program pendidikan yang disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana.
- c) Sarana dan fasilitas; Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah yang di dalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata-usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan peserta didik. Sekolah yang kekurangan ruang kelas, sementara jumlah peserta didik yang dimiliki melebihi daya tampung kelas, maka akan banyak efektif. Kegiatan belajar-mengajar berlangsung kurang kondusif.
- d) Guru; Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. Tidak gampang untuk menuntut gur lebih profesional, karena semua itu kembali pada sikap mental guru.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berkaitan dengan berbagai faktor yang saling terkait dalam pembelajaran antara lain pendidik, peserta didik, dan media pembelajaran. Pendidik mempunyai peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat mudah diingat oleh peserta didik. Proses pembelajaran sangat diperlukan adanya strategi yang mampu membangkitkan rasa antusiasme peserta didik agar tidak merasa bosan dan jenuh. Tidak hanya sekedar mereka mendengar informasi dari alat indra telinga, namun alat indera yang lainnya pun bisa mereka terima. Kurikulum 2013 menuntut harus menggunakan penggunaan media dalam pembelajaran hal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan media yang interaktif, bahwa informasi bisa secara maksimal, tidak bergantung pada informasi searah dari pendidik. Sehingga pembelajaran yang diharapkan tercipta untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu. Penggunaan pembelajaran menggunakan media *Sparkol videoscribe* memiliki karakteristik yaitu siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran karena media adalah baru sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik khususnya keaktifan peserta didik, keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, dan juga dapat mengembangkan karakter peserta didik Kerangka berfikir dalam penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis dibedakan atas hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, sedangkan hipotesis statistik dinyatakan dalam penelitian yang bekerja dengan sampel.⁷⁵ Hipotesis penelitian dinyatakan dalam bentuk nol.⁷⁶

⁷⁵Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D* (Cet. XIX; Bandung: Alfabet, 2013), h. 70-71.

⁷⁶Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2011), h. 44.

Hipotesis penelitian menyatakan hubungan yang diharapkan antara dua atau lebih variable atau hubungan yang diharapkan peneliti untuk membuktikannya melalui pengumpulan dan analisis data, sedangkan hipotesis statistik atau hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel-variabel.⁷⁷ Kedua bentuk hipotesis tersebut dinyatakan sebagai hipotesis dalam penelitian ini.

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai dugaan sementara penelitian.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Ho : Dengan penggunaan media visual sparkol videoscribe terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene tidak mengalami peningkatan secara signifikan.
- H₁ : Dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP SDN No. 2 Kampung Baru, Kabupaten Majenen mengalami peningkatan secara signifikan.

⁷⁷Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, h. 44.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Eksperimen

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen⁷⁸ yaitu mengumpulkan data untuk mengetahui penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene.

Berdasarkan pendekatannya maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif karena penelitian ini berusaha melihat sebuah kebenaran teori dengan fenomena lapangan yang didahului dengan pengujian hipotesis dan operasional variabel.

Sumadi Suryabrata mengemukakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian.⁷⁹ Sugiyono mendefinisikan bahwa variabel adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁰ Adapun variabel penelitian ini adalah variabel tunggal, yakni penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dibagi dalam dua kelompok berbeda yaitu: (1) kelompok eksperimen, dan (2) kelompok kontrol.

⁷⁸Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari atau mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Lihat Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. VI; Bandung: Alfabeta, 2008), h. 107. Lihat pula S. Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah* (Ed. I; Cet. XI; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 29.

⁷⁹Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Cet. XVII; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 25.

⁸⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. VI; Bandung: Alfabeta, 2008), 61.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest dan posttes control group design* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. *Pretest dan Posttes Control Group Design*

Sample	Sebelum	Perlakuan	Sesudah
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03	-	04

1. Kelompok Eksperimen

Variabel kelompok eksperimen adalah variabel yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk penelitian. Jadi, kelompok ini diberi perlakuan khusus. Lalu satu kelompok lagi dikendalikan pada suatu keadaan yang pengaruhnya dijadikan sebagai pembanding. Yang menjadi variabel eksperimen adalah hasil belajar yang didesain dengan menggunakan media visual sparkol videoscribe.

2. Kelompok Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan yang digunakan untuk membandingkan hasil belajar pada kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel kontrol adalah proses pembelajaran yang didesain tidak menggunakan media visual sparkol videoscribe.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene. Dalam hal ini, penunjukan secara *purposive* (langsung), dengan pertimbangan pemilihan lokasi adalah sekolah ini sudah menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran, peneliti juga merupakan salah satu guru pada sekolah tersebut dan judul penelitian inipun belum pernah diteliti/diukur di sekolah tersebut. Fokus penelitian ini adalah pada media visual sparkol videoscribe, karena media inilah yang belum pernah digunakan pada bidang studi yang diajarkan pada umumnya dan pendidikan agama Islam pada khususnya.

Pelaksanaan penelitian selama dua bulan yang terhitung mulai sejak ijin penelitian di keluarkan oleh kampus pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

C. Populasi, Sampel, dan Metode Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti dalam rangka menjawab permasalahan yang diajukan penelitian.⁸¹ Sugiyono mengemukakan bahwa yang dimaksud populasi adalah objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸² Selanjutnya Margono mengemukakan pula bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya dan sejenisnya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia.⁸³ Pengertian lain, menyebutkan bahwa populasi adalah objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁴

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas VI SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene tahun ajaran 2021,

⁸¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 108.

⁸²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 117. Lihat pula Moh. Pabundu Tika, *Metode Penelitian Geografi* (Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), h. 24.

⁸³Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Komponen MTDK* (Cet. VII; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h. 102.

⁸⁴Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 43.

dengan jumlah populasi sebanyak 27 peserta didik yang terdiri dari 16 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Jumlah populasi dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.2. Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas VI SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene tahun ajaran 2021

No	Uraian	Detail		Jumlah
		L	P	
1	Kelas VI.A	12	15	27
2	Kelas VI.B	14	14	28
3	Kelas VI.C	14	14	28
4	Kelas VI.D	18	9	27
Total				110

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian, atau sebagai bagian dari populasi. Menurut M. Iqbal Hasan sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karak-teristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap dapat mewakili populasi.⁸⁵ Tujuan penentuan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah objek penelitian. Adapun Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai kualifikasi yang ada dalam penelitian ini.⁸⁶ Untuk itu *random* tidak dilakukan langsung pada semua peserta didik, tetapi pada kelas tertentu sebagai kelompok, dipilih dua kelas, yaitu: kelas VI.B mewakili kelompok eksperimen dan kelas VI.C mewakili kelompok kontrol/pembanding. Penetapan kedua kelas itu sebagai sampel dilakukan setelah mengamati secara cermat kondisi riil di lapangan

⁸⁵M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistika 2: Statistika Inferensi* (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 1999), h. 83. Lihat pula Mardalis, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal* (Cet. VIII; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 58.

⁸⁶Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya* (Cet. V; PT Remaja Rosdakarya, 2002), h. 35.

dengan mempertimbangkan beberapa faktor. Sedangkan penetapan kelas VI.B sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI.C sebagai kelompok kontrol dilakukan secara langsung. Jumlah sampel dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.3. Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas VI SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene tahun ajaran 2021

No	Kelompok	Uraian	Detail		Jumlah
			L	P	
1	Eksperimen	Kelas VI.B	14	14	28
2	Kontrol/Pembimbing	Kelas VI.C	14	14	28
Total					56

3. Sampling

Dalam desain ini terdapat kelompok yang dipilih secara *total sampling*, yaitu:

(1) kelompok eksperimen (2) kelompok kontrol.

a) Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen adalah keseluruhan sampel yaitu 28 orang peserta didik pada kelas VI.B dalam penelitian ini sebagai variabel yang dirancang secara khusus guna membandingkan data yang diperlukan untuk penelitian. Jadi, kelompok ini diberi perlakuan khusus yaitu didesain dengan menggunakan media visual sparkol videoscribe dalam pembelajaran.

b) Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan yang digunakan untuk membandingkan penggunaan media visual sparkol videoscribe pada kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini yang menjadi kelompok kontrol adalah kelompok yang didesain tanpa penggunaan media visual sparkol videoscribe, dan diambil dari kelas lain yaitu kelas VI.C sebanyak 28 orang peserta didik.

D. Metode Pengumpulan Data

Keseluruhan data yang diperlukan dikumpulkan melalui suatu teknik:

1. **Observasi**, yaitu kegiatan berupa pengamatan langsung terhadap objek yang

akan diteliti, terutama terhadap penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene;

2. **Tes**, teknik ini digunakan sebagai instrumen pokok untuk memperoleh data melalui daftar pertanyaan yang diisi oleh responden yang menjadi sampel penelitian. Adapun bentuk instrumen yang digunakan adalah berupa daftar pertanyaan.
3. **Dokumentasi**, digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan masalah-masalah yang diteliti, berupa arsip-arsip yang berkenaan dengan penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene.

E. Instrumen Penelitian

Analisis instrumen penelitian digunakan untuk menganalisis jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada dua kategori, yaitu (1) data tentang proses penggunaan media dalam pembelajaran yang terdiri atas (a) penggunaan media interaktif, dan (b) penggunaan media non interaktif, dan (2) adalah data tentang hasil pembelajaran baik sebelum maupun sesudah penelitian berlangsung.

Dalam mengumpulkan data yang di butuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Observasi, tes, dan dokumentasi sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Pada observasi ini peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, yaitu observer tidak ikut dalam kegiatan dalam kehidupan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat independen.

Pada jenis observasi non partisipan penelitian menggunakan model observasi terstruktur yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Model panduan observasi yang digunakan adalah dalam

bentuk ceklist karena pertanyaan memiliki jawaban yang sama dan pemberian skor dalam model skala likert.

2. Tes/Daftar Pertanyaan

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸⁷ Dari pengertian tersebut di atas, penelitian menggunakan instrumen test karena data yang akan dikumpulkan adalah data tentang hasil belajar PAI dan BP peserta didik ketika menggunakan media tradisional dan hasil belajar PAI dan BP peserta didik ketika menggunakan media visual sparkol videoscribe.

3. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh informasi dan berbagai data sekunder/data siap yang terkait dengan permasalahan yang diteliti dan tentunya data yang diterima sudah dianggap valid.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahap sebagai berikut:

1. Editing

Dalam pengolahan data yang pertama kali harus dilakukan adalah editing. Ini berarti bahwa semua angket harus diteliti satu persatu tentang kelengkapan dan kebenaran pengisian tes sehingga terhindar dari kekeliruan dan kesalahan.

⁸⁷Suharsimi Arikunto dkk, *Pendidikan Tindakan Kelas* (Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 150.

2. Penskoran

Di sini peneliti mengumpulkan data dari hasil tes dan yang kemudian diubah dalam angka-angka kuantitatif. Langkah yang diambil untuk mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif adalah dengan memberi skor 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah.

3. Menentukan Kualifikasi dan Interval Nilai dengan Cara:

- a) Mencari Mean

$$\text{Mean variable } X, \bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

- b) Mencari lebar interval $I = R/M$

$$\text{Di mana } R = H - L + 1$$

$$M = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

Keterangan:

I = Lembar interval

R = Jarak pengukuran

M = Jumlah interval

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

N = Responden

4. Menentukan Perbedaan Signifikan Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2 + s_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{n_1}{n_1 - 1} + \frac{n_2}{n_2 - 1} \right)}}$$

t = Hasil perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

- \bar{x}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen
 \bar{x}_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol
 s_1^2 = Jumlah standar skore dari kelas eksperimen
 s_2^2 = Jumlah standar skore dari kelas eksperimen
 n_1 = Jumlah sampel pada kelompok eksperimen
 n_2 = Jumlah sampel pada kelompok kontrol
 l = Constant number
 2 = Number of class

Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis mayor, yaitu: penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI.BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene.

G. Prosedur Eksperimen

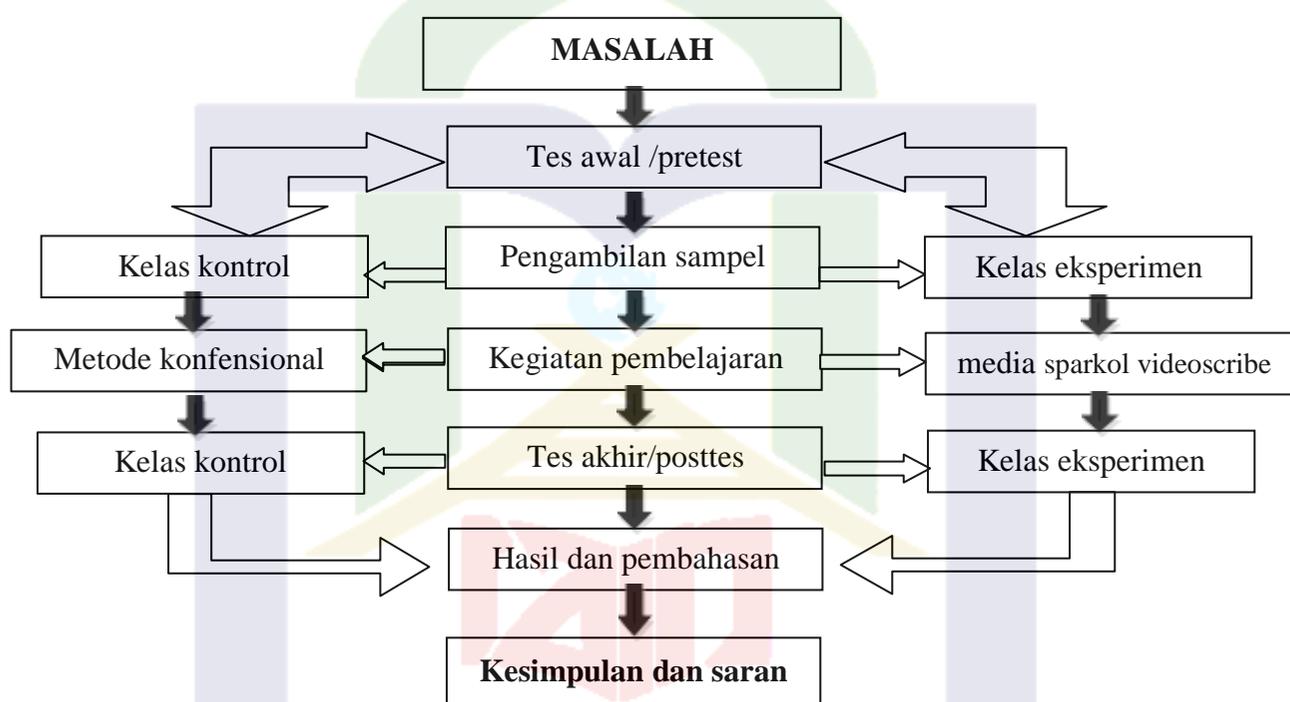
Sumadi Suryabrata mengemukakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi penelitian.⁸⁸ Sugiyono mendefinisikan bahwa variabel adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁹ Variabel penelitian ini adalah variabel korelasi, yakni penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media visual sparkol videoscribe dan variabel dependennya adalah hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene.

⁸⁸Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian...*, h. 25.

⁸⁹Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Cet. 20; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 2.

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok subjek penelitian yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan instrumen tes yang sama.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media visual dan sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka prosedur penelitian berikut :

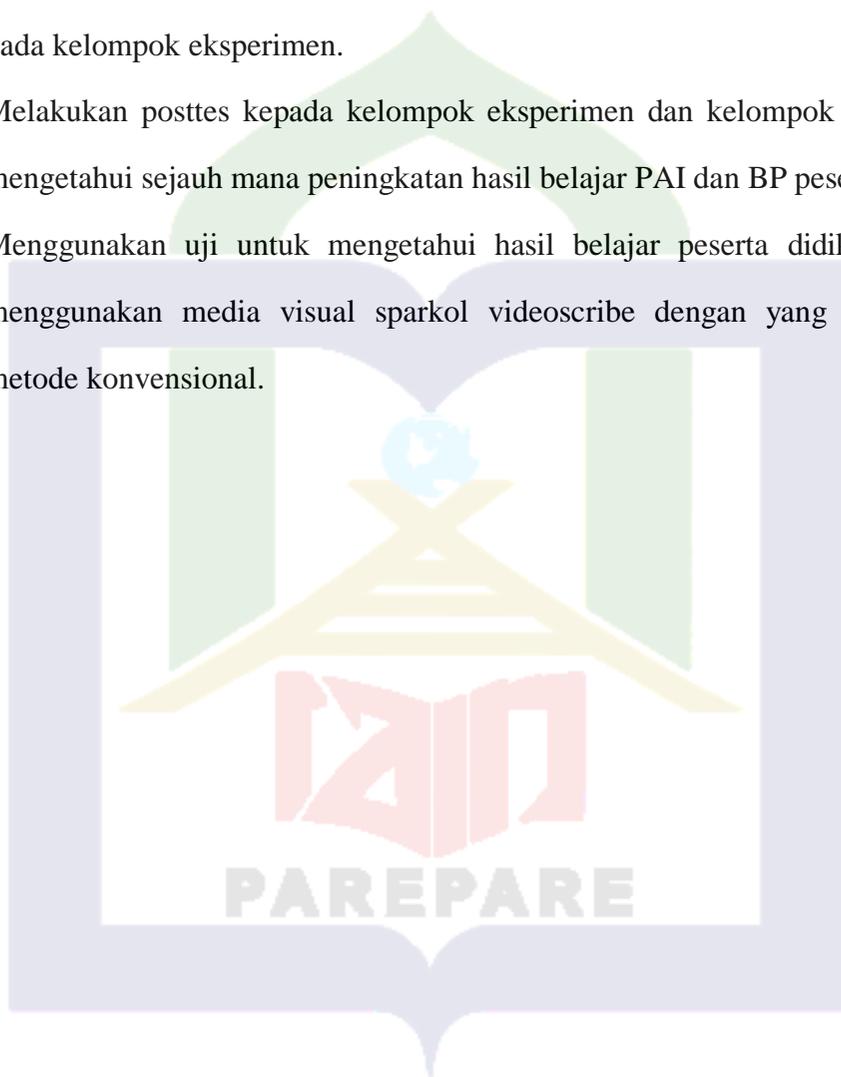


Gambar 3.1. Bagan Prosedur Eksperimen

Adapun langkah dalam penelitian ini adalah :

1. Menentukan sampel penelitian dan menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan pembelajaran yang konvensional sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media visual sparkol videoscribe.
2. Menentukan materi pembelajaran yang mengarah pada meningkatnya hasil belajar PAI dan BP peserta didik dengan menerapkan media visual sparkol videoscribe.

3. Melakukan perlakuan pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal terhadap materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, untuk mengetahui kesamaan tingkat penguasaan materi tersebut.
4. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media visual sparkol videoscribe pada kelompok eksperimen.
5. Melakukan posttes kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar PAI dan BP peserta didik.
6. Menggunakan uji untuk mengetahui hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan media visual sparkol videoscribe dengan yang menggunakan metode konvensional.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene, dengan 2 kelas yang diambil yaitu kelas VI.B dan VI.C, sebagai sampel dalam penelitian, di mana satu kelas dijadikan kelas eksperimen jumlah peserta didik sebanyak 28 orang, dan kelas yang satu dijadikan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Materi yang dipilih sebagai materi penelitian yaitu materi PAI dan BP tentang Zakat. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang peningkatan hasil belajar PAI dan BP, yaitu kelas eksperimen dan kontrol yang menggunakan media visual sparkol videoscribe. Sebagai penjelasan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media visual sparkol videoscribe pada materi zakat untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP kelas VI SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene. Data diperoleh melalui pengumpulan data dengan menggunakan instrumen berupa tes kemudian diolah secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik yang ditentukan. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali berupa *Pre-Test* dan *Post-Test*, yaitu kelas yang tidak menggunakan media visual sparkol videoscribe untuk kelas kontrol dan kelas yang menggunakan media visual sparkol videoscribe yaitu kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini, diperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keefektifan program pembelajaran.

Sebelum melakukan pengambilan data, dilakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *pos-test*. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas instrumen.

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan, dimana kelas eksperimen menggunakan media visual sparkol videoscribe sedang pada kelas kontrol dengan tidak menggunakan media visual sparkol videoscribe. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, selanjutnya diberikan *post-test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah perlakuan.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas data penelitian dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran di Kelas VI.B dan VIC SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene kelompok sebagai kelas eksperimen, peserta didik terlihat aktif dan lebih terfokus. Penggunaan media visual sparkol videoscribe di dalam pembelajaran zakat membuat peserta didik menjadi antusias dan bersemangat dalam belajar, karena dengan berbagai potensi yang dimilikinya, dengan keterampilan proses dapat meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik, memberikan pengalaman langsung, sehingga dapat merasakan keingintahuan, kegembiraan atau perasaan senang terhadap pelajaran zakat.

Tahap penerapan media visual sparkol videoscribe meliputi lima tahap yaitu tahap observasi, merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data dan membuat kesimpulan. Proses pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

Pada tahap ini, peserta didik diarahkan untuk mengobservasi suatu objek sehubungan dengan materi selama proses pembelajaran berlangsung. Tahapan

observasi ini adalah merupakan langkah untuk menciptakan suasana atau iklim pembelajaran yang nyaman dan responsif dalam pembelajaran. Pendidik dalam hal ini pendidik mencoba untuk memotivasi dan mengajak peserta didik untuk berpikir menyelesaikan masalah dengan memberi pengantar penjelasan tentang pokok bahasan yang mau menyelesaikan masalah. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan ini adalah antara lain menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan akan dicapai peserta didik, menjelaskan pokok-pokok kegiatan untuk mencapai tujuan, menjelaskan pentingnya topik dan manfaat belajar sebagai motivasi bagi peserta didik. Penjelasan awal kepada peserta didik perlu dilakukan sehingga peserta didik tahu apa yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. Dalam proses penelitian ini, pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi satu dengan yang lain, bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam hal ini pendidik berperan untuk mengontrol, memberi arahan, memfasilitasi dan memotifasi peserta didik untuk mengerjakan tugas dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai dan menemukan hal-hal baru sehubungan dengan pelajaran tersebut.

2. Tahap Merumuskan Masalah

Sebelum membuat hipotesis, pendidik dan peserta didik sama-sama merumuskan masalah. Pada tahap ini, setiap peserta didik menerima tugas dan beberapa buku materi pelajaran dari pendidik sebagai bahan untuk menstimulus peserta didik agar muncul pertanyaan dari apa yang telah dibaca. Peserta didik dilatih untuk berpikir memunculkan pertanyaan-pertanyaan pada tugas berdasarkan hasil pengamatan pada objek secara langsung dan bahan bacaan dari materi. Tahap bertanya atau merumuskan masalah merupakan langkah yang membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir dan berkeinginan dalam

menguasai setiap bahan bacaan serta meningkatkan kemampuan berbicara. Teka-teki yang menjadi persoalan dalam penemuan harus mengandung konsep yang jelas dan pasti. Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh pendidik atau dimodifikasi sehingga peserta didik menyelesaikan setiap kesulitan yang dihadapinya dalam memahami materi zakat.

3. Tahap Membuat Hipotesis

Merumuskan hipotesis adalah pengajuan dugaan sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis pada peserta didik adalah dengan mengajukan pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan dari materi yang pelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran zakat. Pada proses ini terjadi asimilasi dan akomodasi. Proses asimilasi terlihat ketika peserta didik sudah mampu mengenal permasalahan yang dihadapinya, sedangkan proses akomodasi terlihat ketika peserta didik sudah mampu menyesuaikan informasi baru dengan pengalaman yang mereka miliki. Dengan demikian mereka sudah dapat membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya sehingga pembelajaran lebih bermakna. Pada tahap ini mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun hipotesis, karena kurang memahami tentang hipotesis. Kesulitan tersebut dapat diatasi dengan menyampaikan contoh masalah-masalah aktual yang terjadi disekitar kehidupan peserta didik yang berfungsi sebagai stimulasi untuk mengungkap kembali pengalaman yang telah dimilikinya. Peserta didik terlihat antusias dalam menanggapi tugas-tugas dari pendidiknya, dan berani mengajukan saran dalam merumuskan masalah dan hipotesis. Permasalahan yang akan diselesaikan, dirumuskan peserta didik secara bersama-sama dalam kelompoknya. Pendidik berperan untuk menstimulus peserta didik agar muncul permasalahan

terhadap objek yang diamati, kemudian mengarahkan peserta didik ke permasalahan yang paling penting dan otentik untuk diselesaikan terlebih dahulu.

4. Tahap Mengumpulkan Data

Pengumpulan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Proses pengumpulan data membutuhkan motivasi yang kuat dalam belajar, ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Tugas pendidik dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data sehingga pendidik dapat meningkatkan hasil belajar PAI dan BP dalam materi zakat. Artinya, kebenaran jawaban bukan hanya berdasarkan argumentasi tetapi didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu supaya peserta didik mampu menemukan informasi yang dibutuhkan, maka dalam hal ini pendidik perlu menyiapkan beberapa literatur lainnya dalam menjawab pertanyaan tersebut dan memberikan bimbingan arahan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik kepada upaya penemuan data yang sesuai dengan penyelidikan dan pengolahan data. Berdasarkan temuan di atas, terjadi proses kegiatan penyelidikan dan pengungkapan data untuk membuktikan hipotesis. Kegiatan penyelidikan dan pengungkapan data serta pembuktian hipotesis tersebut melibatkan penggunaan media yang mengaktifkan peserta didik.

5. Tahap Membuat Kesimpulan

Membuat kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk memperoleh kesimpulan yang akurat, maka pendidik dapat menunjukkan pada peserta didik mana data yang relevan. Pada tahap ini, peserta didik juga memberikan rekomendasi dari penyelesaian masalah yang

telah dilakukan. Rekomendasi ini berasal dari hasil pembuktian hipotesis. Gejala ini memperlihatkan bahwa peserta didik sudah mampu memprediksi cara-cara pemecahan masalah yang dihadapinya. Hasil temuan penelitian pada tahap menarik kesimpulan ini adalah beberapa peserta didik mampu mengajukan rekomendasi berdasarkan pembuktian hipotesis sebagai alternatif pemecahan masalah yang mereka selidiki yang dituliskan dalam laporan penyelidikan. Selain itu peserta didik mampu menghubungkan antara teori dengan data yang ada dilapangan. Dengan penemuan solusi, maka peserta didik lebih termotivasi dalam belajar khususnya PAI dan BP dengan materi zakat oleh karena melalui media visual sparkol videoscribe, yang mengarahkan peserta didik menjadi sebagai seorang penanya, sebagai orang yang selalu ingin mencari tahu, sebab dalam pikirannya terdapat pertanyaan dan keingintahuan sehingga motivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP dalam pembelajaran zakat lebih besar.

Pendekatan ilmiah menggunakan langkah-langkah yang distematis, teratur, dan terkontrol sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan segala administrasi dan alat yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung, hal ini meliputi uji coba instrument tes hasil belajar peserta didik yang dilakukan di SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene. Setelah proses uji coba tes dilakukan maka peneliti mempersiapkan materi pelajaran yang akan diajarkan yang disesuaikan dengan waktu pelajaran dengan tujuan tidak mengganggu proses pembelajaran dikelas, dan mempersiapkan RPP, LKS dan media.

2. Pelaksanaan/Pengujian

Setelah memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pendekatan saintifik. Peneliti melanjutkan penelitian dengan memberikan perlakuan pembelajaran

kepada peserta didik dengan tiga tahapan yaitu tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan tahap akhir.

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal peneliti melakukan perkenalan dengan membangun keakraban dengan peserta didik. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang dicapai peserta didik, memberikan motivasi dan menyampaikan gambaran proses pembelajaran yang akan diterapkan selama pembelajaran zakat.

b. Kegiatan Inti

1) Abstraksi

Penelitian dilaksanakan di SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene untuk menguji penggunaan media visual sparkol videoscribe pada pembelajaran zakat pada peserta didik, dengan subjek penelitian kelas VI.B berjumlah 28 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 28 orang peserta didik sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas mempunyai karakter peserta didik yang hampir sama, maksudnya baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen masing-masing terdiri peserta didik kurang, sedang, dan mampu. Kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran tentang pemanfaatan media visual sparkol videoscribe. Setelah diberikan *pre test* pada masing-masing kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen maka hasilnya itu diuji dengan menggunakan uji validitas, realibilitas soal. Setelah diadakan *pre test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen maka diberikanlah perlakuan pada kelas eksperimen. *Post-test* diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik setelah diberikan pembelajaran kepada kelas eksperimen dan mengetahui tingkat kemampuan kelas kontrol yang tidak diberikan pemberlakuan,

sehingga dapat dibandingkan perbedaan tingkat kemampuan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2) Tahap Membuat Hipotesis

Merumuskan hipotesis adalah pengajuan dugaan sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis pada peserta didik adalah dengan mengajukan pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan. Pada proses ini terjadi asimilasi dan akomodasi. Proses asimilasi terlihat ketika peserta didik sudah mampu mengenal permasalahan yang dihadapinya, sedangkan proses akomodasi terlihat ketika peserta didik sudah mampu menyesuaikan informasi baru dengan pengalaman yang mereka miliki. Dengan demikian mereka sudah dapat membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya sehingga pembelajaran lebih bermakna. Pada tahap ini mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun hipotesis, karena kurang memahami tentang hipotesis. Kesulitan tersebut dapat diatasi dengan menyampaikan contoh masalah-masalah aktual yang terjadi disekitar kehidupan peserta didik yang berfungsi sebagai stimulasi untuk mengungkap kembali pengalaman yang telah dimilikinya. Peserta didik terlihat antusias dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari pendidik, dan berani mengajukan saran dalam merumuskan masalah dan hipotesis. Permasalahan yang akan diselesaikan, dirumuskan peserta didik secara bersama-sama dalam kelompoknya. Pendidik berperan untuk menstimulus peserta didik agar muncul permasalahan terhadap objek yang diamati, kemudian mengarahkan peserta didik ke permasalahan yang paling penting dan otentik untuk diselesaikan terlebih dahulu. Contohnya pada pokok bahasan tentang nilai pembelajaran pada zakat yang dihubungkan dengan kehidupan umat Islam sekarang.

Hipotesis yang dimunculkan oleh peserta didik adalah memahami zakat akan semakin menambah wawasan ke-Islaman dan ketaatan terhadap nilai ajaran Islam. Hipotesis ini akan terjawab ketika peserta didik memahami bahwa zakat merupakan salah satu cara untuk membersihkan harta, dan jiwa dari sifat kikir dan tamak. Pendekatan pembelajaran seperti ini membuat peserta didik memiliki kemampuan untuk mencari dan menemukan setiap hipotesis yang telah dibuat sendiri berdasarkan hasil observasi dan perumusan masalah. Temuan pada tahap membuat hipotesis ini adalah adanya proses pengkondisian peserta didik untuk aktif berpikir dengan jalan melibatkan atau menghadapi langsung pada permasalahan yang akan diselesaikan.

3) Tahap Pengklasifikasian

Klasifikasi adalah proses yang digunakan ilmuwan untuk mengadakan penyusunan atau pengelompokan atas objek-objek atau kejadian-kejadian. Pada kegiatan pengklasifikasian ini peserta didik.

- a) Mengidentifikasi dan memberi nama sifat-sifat yang dapat diamati dari sekelompok objek, kejadian, dan peristiwa yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengklasifikasi, seperti halnya, macam-macam zakat, orang yang berhak menerima zakat, hikmah mengeluarkan zakat, dsb.
- b) Menyusun klasifikasi dalam tingkat-tingkat tertentu sesuai dengan sifat-sifat objek, kejadian, dan peristiwa.

4) Tahap Perencanaan Percobaan

Untuk menguji hipotesis yang diajukan, maka peserta didik harus membuktikannya. Untuk itu sangat penting bagi peserta didik melakukan eksperimen atau percobaan berdasarkan langkah-langkah yang telah ditentukan oleh pendidik. Tugas pendidik dalam tahapan ini adalah mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan

pengumpulan data sehingga pendidik dapat mengembangkan kemampuan berpikir rasional peserta didik. Artinya, kebenaran jawaban bukan hanya berdasarkan argumentasi tetapi dukungan oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu, supaya peserta didik mampu menemukan informasi yang dibutuhkan, maka dalam hal menjawab pertanyaan tersebut dan memberikan bimbingan arahan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik kepada upaya penemuan data yang sesuai dengan penyelidikan dan pengelolaan data. Berdasarkan temuan di atas, terjadi proses kegiatan penyelidikan dan pengumpulan data untuk membuktikan hipotesis. Kegiatan penyelidikan dan pengungkapan data serta pembuktian hipotesis tersebut melibatkan penggunaan pendekatan yang mengaktifkan peserta didik.

5) Tahap Membuat Kesimpulan

Membuat kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk memperoleh kesimpulan yang akurat, maka pendidik dapat menunjukkan pada peserta didik mana data yang relevan. Pada tahap ini, peserta didik juga memberikan rekomendasi dari penyelesaian masalah yang telah dilakukan. Rekomendasi ini berasal dari hasil pembuktian hipotesis. Gejala ini memperlihatkan bahwa peserta didik sudah mampu memprediksi cara-cara pemecahan masalah yang dihadapinya. Hasil temuan penelitian pada tahap menarik kesimpulan ini adalah beberapa peserta didik mampu mengajukan rekomendasi berdasarkan pembuktian hipotesis sebagai alternatif pemecahan masalah yang mereka selidiki yang dituliskan dalam laporan penyelidikan. Selain itu peserta didik mampu menghubungkan antara teori dengan data yang ada dilapangan. Dengan penemuan solusi, maka peserta didik lebih termotivasi dalam belajar PAI dan BP oleh karena melalui pendekatan demonstrasi, yang mengarahkan peserta didik menjadi sebagai seorang penanya, sebagai orang yang selalu ingin mencari tahu, sebab dalam

pikirannya terdapat pertanyaan dan keingintahuan sehingga motivasi peserta didik untuk belajar lebih besar.

6) Tahap Mengkomunikasikan Data

Pada pendekatan saintifik pendidik diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh pendidik sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut. Kegiatan “mengkomunikasikan” dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013, adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

Adapun kompetensi yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Dalam kegiatan ini pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah dipelajari, baik melalui tulisan maupun dalam bentuk menceritakan, dan juga dalam kegiatan ini pendidik dan peserta didik saling bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan pembelajaran.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini pendidik dan peserta didik memberikan kesimpulan dari keseluruhan kegiatan yang telah dilakukan dalam penggunaan media videoscibe sparkol pada pembelajaran PAI dan BP, dalam penelitian ini terdiri dari beberapa point penting yakni:

- 1) Pemberian bantuan kepada peserta didik melihat kegunaan media videoscribe sparkol dengan mencontohkan proses ini sendiri melalui topik sehari-hari dan perjelas bagaimana hal ini dapat membantu mereka belajar.
- 2) Menunjukkan cara untuk belajar dengan cara yang lebih disenangi oleh peserta didik, lebih mudah mengerti pelajaran, dan juga membantu peserta didik dalam mengingat.
- 3) Meminta parapeserta didik untuk mengulang-ulang pelajaran yang telah dipelajari, proses ini selain menanamkan pembelajaran dan bantuan mengingat, cara ini juga membantu peserta didik menginterpretasi ulang informasi dalam bentuk linear yang dapat menjadi kunci dari penguasaan materi.

Kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran zakat memang berbeda-beda, namun bukan berarti hal itu menjadi hambatan bagi pendidik dalam penerapan media videoscribe sparkol itu sendiri, melainkan itu berupa tantangan bagi pendidik bagaimana caranya agar peserta didik tersebut tetap bisa mengikuti proses dengan hasil yang lebih baik dari pada sebelumnya. Namun dalam penerapan media visual sparkol videoscribe hal itu diharapkan bisa terpecahkan, karena pada penelitian ini. Nampak jika para peserta didik terlihat lebih antusias di mana peserta didik yang lemah terlihat menikmati untuk mengidentifikasi materi yang jelas kelihatan berbeda, sedangkan peserta didik yang lebih aktif akan mencari cara-cara untuk membuat sesuatu yang berbeda.

Melihat aktifitas peserta didik yang beragam membuat peneliti lebih aktif menyalurkan antusiasme peserta didik ini ke arah untuk menciptakan bagian-bagian konsep yang lebih baik dan dengan jawaban yang sepenuhnya benar dan dapat diterima dengan kritis oleh peserta didik di kelas. Sehingga untuk mencapai hal itu

penerapan media visual sparkol videoscribe juga divariasikan dengan beberapa cara seperti, membuat peserta didik melakukan sumbang saran sebanyak mungkin, setelah peserta didik berhasil mengidentifikasi, maka sisihkan konsep yang berbeda dengan tetap mengarahkan peserta didik untuk menciptakan konsep-konsep lain sehingga hasil belajar PAI.BP.BP dapat meningkat.

2. Kegiatan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

a. Tahapan

Setelah kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *pre-test* dan telah dianggap sepadan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *post-test*. Tahap ini terbagi atas dua macam, sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Mempersiapkan alat, bahan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan pemberian perlakuan.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap memberikan perlakuan menurut jadwal yang ada, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tgl	Kegiatan	Kelompok
1	Senin, 12 Juli 2021	Pre-test	Kontrol
2	Senin, 12 Juli 2021	Pre-test	Eksperimen
3	Senin, 2 Agustus 2021	Post-test	Eksperimen
4	Senin, 2 Agustus 2021	Post-test	Kontrol

Berdasarkan waktu penelitian yang disebutkan di atas, perlakuan diberikan sebanyak 4 kali yaitu 2 kali pada kelompok eksperimen dan 2 kali pada kelompok

kontrol. Masing-masing perlakuan dilaksanakan dalam waktu 2x40 menit, sedangkan untuk *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan dalam waktu 2x40 menit.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar PAI dan BP pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dikategorikan lima tingkatan, yaitu:

Tabel 4.2. Pengkategorian Hasil Belajar PAI dan BP

No	Kategori	Frekuensi
1	Sangat Baik	86 – 100
2	Baik	71 – 85
3	Cukup Baik	65 – 70
4	Kurang Baik	45 – 64
5	Tidak Baik	26 – 44

b. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran PAI dan BP di SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene

1) Kelas Kontrol

Kegiatan awal pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tradisional di kelas kontrol dimulai dengan menyiapkan pembelajaran sebagaimana biasanya, pendidik melakukan apersepsi dan tes awal dengan cara membuat sebuah wacana argumentasi secara individu kepada peserta didik. Pendidik menjelaskan wacana argumentasi dan peserta didik mendengarkan, setelah itu pendidik memberikan tes akhir menulis wacana argumentasi dengan tema yang telah ditentukan. Peserta didik menyimpulkan pelajaran dan pendidik memberikan penguatan sebagai kegiatan refleksi.

Kemampuan awal menggambarkan kesiapan peserta didik dalam menerima materi pelajaran baru yang akan diberikan oleh pendidik. Kemampuan awal perlu dikondisikan oleh pendidik sebelum mengajar agar siap mengikuti pelajaran. Dalam membuat perencanaan pembelajaran pendidik perlu memperhatikan kemampuan awal

peserta didik agar bobot materi yang diajarkan bisa tepat, sebab kalau bobot materi terlalu berat maka peserta didik akan sulit menangkap isi pelajaran.

Sedangkan waktu pengambilan pada saat peserta didik mengadakan penelitian. Skor kemampuan awal peserta didik terhadap penguasaan materi diperoleh dari tes kemampuan awal peserta didik yang dikategorikan lima tingkatan, yaitu:

Tabel 4.3. Pengkategorian Hasil Belajar PAI dan BP

No	Kategori	Frekuensi
1	Sangat Baik	86 – 100
2	Baik	71 – 85
3	Cukup Baik	65 – 70
4	Kurang Baik	45 – 64
5	Tidak Baik	27 – 44

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2021 sampai dengan 2 Agustus 2021. Kelas VI.C yang dijadikan kelas pembanding dalam penelitian ini. Pada kelas kontrol diterapkan metode pembelajaran tradisional. Sebagaimana kelas eksperimen, sebelum proses pembelajaran dilaksanakan maka terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Hasil *pre-test* kelas kontrol tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai	No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Resp_1	52	15	Resp_15	54
2	Resp_2	58	16	Resp_16	58
3	Resp_3	58	17	Resp_17	56
4	Resp_4	38	18	Resp_18	40
5	Resp_5	54	19	Resp_19	50
6	Resp_6	64	20	Resp_20	65
7	Resp_7	58	21	Resp_21	57
8	Resp_8	64	22	Resp_22	60
9	Resp_9	42	23	Resp_23	40
10	Resp_10	52	24	Resp_24	68

11	Resp_11	68	25	Resp_25	58
12	Resp_12	62	26	Resp_26	60
13	Resp_13	66	27	Resp_27	62
14	Resp_14	52	28	Resp_28	63
Jumlah					1579
Nilai Rata-rata					56,27

Berdasarkan tabel di atas nampak bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik dari hasil *pre-test* pada kelas kontrol adalah 68 dan nilai terendah adalah 38 dengan rata-rata 56,27.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar PAI dan BP hasil *pre-test* kelas kontrol tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Nilai Persentase Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

NO	Kategori	Range	Frekuwensi	Presentase %
1	Sangat Baik	86 – 100	0	0
2	Baik	71 – 85	0	0
3	Cukup Baik	65 – 70	4	13,33
4	Kurang Baik	45 – 64	21	76,67
5	Tidak Baik	26 – 44	3	10
Jumlah			28	100

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas kontrol untuk hasil *pre-test* 4 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 13,33%, 21 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 76,67%, dan 3 orang peserta didik dengan kategori tidak baik sebanyak 10% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Sama halnya dengan kelas eksperimen setelah melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, maka pada kelas kontrol peserta didik diberikan perlakuan atau pembelajaran dengan menggunakan media tradisional

dengan materi yang sama pada kelas eksperimen, akan tetapi media yang digunakan berbeda. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diuji kembali dengan melalui *posttest*. Dengan membandingkan nilai yang diperoleh ketika menerapkan media tradisional. Adapun hasil *post-test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai	No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Resp_1	60	15	Resp_15	84
2	Resp_2	68	16	Resp_16	58
3	Resp_3	74	17	Resp_17	70
4	Resp_4	46	18	Resp_18	84
5	Resp_5	64	19	Resp_19	84
6	Resp_6	84	20	Resp_20	70
7	Resp_7	62	21	Resp_21	75
8	Resp_8	72	22	Resp_22	58
9	Resp_9	54	23	Resp_23	68
10	Resp_10	58	24	Resp_24	72
11	Resp_11	86	25	Resp_25	70
12	Resp_12	68	26	Resp_26	69
13	Resp_13	72	27	Resp_27	82
14	Resp_14	68	28	Resp_28	79
Jumlah					2095
Nilai Rata-rata					69,83

Berdasarkan data tersebut di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik dari hasil *posttest* pada mata pelajaran PAI dan BP dengan menggunakan media pembelajaran tradisional adalah 86 dan nilai terendah 46 dengan nilai rata-rata 69,83.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar PAI dan BP hasil *post-test* kelas kontrol tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Nilai Persentase Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

NO	Kategori	Range	Frekuwensi	Presentase %
1	Sangat Baik	86 – 100	1	3,33
2	Baik	71 – 85	11	40
3	Cukup Baik	65 – 70	7	26,67
4	Kurang Baik	45 – 64	9	30
5	Tidak Baik	26 – 44	0	0
Jumlah			28	100

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas kontrol untuk hasil *pre-test* 1 orang peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 3,33%, 11 orang peserta didik dengan kategori baik sebanyak 40%, 7 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 26,67%, dan 9 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 30% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Table 4.8. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

No	Deskriptif	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	N	28	28
2	Mean	56,27	69,83
3	Std Deviation	8,57	10,81
4	Minimum	38	46
5	Maximum	68	86

Berdasarkan deskripsi tabel di atas terlihat bahwa dalam statistik deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dengan *post-test* tersebut. Dapat dijelaskan bahwa perbedaan rata-rata diantara keduanya tersebut, dimana nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test* dengan selisih 13,56 (56,27-69,83), pada tingkat nilai standar deviasi dengan selisih 2,24 (8,57-10,81), pada tingkat minimum dengan selisih 8 (38-47), dan pada tingkat maximum dengan selisih 18 (68-86).

2) Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada peserta didik Kelas VI.B SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene, maka dalam hal ini peneliti akan menyajikan beberapa data primer yang dikemas dalam bentuk tabel sebagai wujud dari interpretasi dan penyederhanaan data yang bersumber dari data peserta didik.

Namun sebelum menyajikan data yang dikumpulkan selama di lapangan, terlebih dahulu peneliti akan menguraikan secara rinci nilai yang diperoleh masing-masing kelas dan mengemukakan hasil observasi yang peneliti temukan selama penelitian berlangsung.

Kelas VI.B SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene dijadikan penelitian sebagai kelas eksperimen dalam menggunakan media visual sparkol videoscribe dalam pembelajaran PAI dan BP. Namun sebelum media ini digunakan, maka peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal. Data prestasi peserta didik hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai	No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Resp_1	64	15	Resp_15	50
2	Resp_2	66	16	Resp_16	53
3	Resp_3	56	17	Resp_17	60
4	Resp_4	68	18	Resp_18	68
5	Resp_5	58	19	Resp_19	66
6	Resp_6	58	20	Resp_20	53
7	Resp_7	50	21	Resp_21	54
8	Resp_8	66	22	Resp_22	60
9	Resp_9	58	23	Resp_23	65
10	Resp_10	50	24	Resp_24	65
11	Resp_11	60	25	Resp_25	60

12	Resp_12	62	26	Resp_26	63
13	Resp_13	34	27	Resp_27	65
14	Resp_14	52	28	Resp_28	59
Jumlah					1746
Nilai Rata-rata					58,2

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang dicapai PAI.BP dari hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media visual sparkol videoscribe pada mata pelajaran PAI dan BP adalah 68 dan nilai terendah adalah 34 dengan nilai rata-rata 58,2. Hal ini merupakan hasil yang masih rendah.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar PAI dan BP hasil *pre-test* kelas eksperimen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10. Nilai Persentase Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

NO	Kategori	Range	Frekuensi	Persentase %
1	Sangat Baik	86 – 100	0	0
2	Baik	71 – 85	0	0
3	Cukup Baik	65 – 70	8	26,67
4	Kurang Baik	45 – 64	18	66,67
5	Tidak Baik	26 – 44	2	6,67
Jumlah			30	100

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas eksperimen untuk hasil *pre-test* 8 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 26,67%, 18 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 66,67%, dan 2 orang peserta didik dengan kategori tidak baik sebanyak 6,67% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Setelah dilaksanakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, maka pada kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media visual sparkol videoscribe dalam proses pembelajaran PAI dan BP. Kemudian setelah itu, peserta didik kembali diuji melalui *post-test*. Adapun hasil *post-test* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai	No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Resp_1	90	15	Resp_15	94
2	Resp_2	78	16	Resp_16	89
3	Resp_3	88	17	Resp_17	90
4	Resp_4	94	18	Resp_18	94
5	Resp_5	74	19	Resp_19	89
6	Resp_6	88	20	Resp_20	88
7	Resp_7	78	21	Resp_21	80
8	Resp_8	86	22	Resp_22	86
9	Resp_9	80	23	Resp_23	86
10	Resp_10	78	24	Resp_24	85
11	Resp_11	79	25	Resp_25	90
12	Resp_12	86	26	Resp_26	86
13	Resp_13	80	27	Resp_27	90
14	Resp_14	79	28	Resp_28	70
Jumlah					2534
Nilai Rata-rata					84,47

Berdasarkan data tersebut di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik dari hasil *post-test* adalah 94 dan sedangkan nilai terendah adalah 70 dengan nilai rata-rata 84,47.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar PAI dan BP hasil *post-test* kelas eksperimen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Nilai Persentase Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

NO	Kategori	Range	Frekuwensi	Presentase %
1	Sangat Baik	86 – 100	16	56,67
2	Baik	71 – 85	11	40
3	Cukup Baik	65 – 70	1	3,33
4	Kurang Baik	45 – 64	0	0
5	Tidak Baik	26 – 44	0	0
Jumlah			28	100

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas eksperimen untuk hasil *post-test* 16 orang peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 56,67%, 11 orang peserta didik dengan kategori baik sebanyak 40%, dan 1 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 3,33% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media visual sparkol videoscribe terhadap hasil belajar PAI dan BP.

Table 4.13. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Deskriptif	Nilai	
		Pre-tesr	<i>Post-test</i>
1	N	28	28
2	Mean	58,2	84,47
3	Std Deviation	9,20	11,34
4	Minimum	34	74
5	Maximum	68	94

Berdasarkan deskripsi tabel di atas terlihat bahwa dalam statistik deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dengan *post-test* tersebut. Dapat dijelaskan bahwa perbedaan rata-rata diantara keduanya tersebut, di mana nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan *post-test* dengan selisih 26,27 (58,2-84,47), pada tingkat nilai standar deviasi dengan selisih 2,13 (9,20-11,34), pada tingkat

minimum dengan selisih 40 (34-74), dan pada tingkat maximum dengan selisih 40 (68-94).

Apabila dibandingkan dengan hasil *pre-test* peserta didik sebelum menggunakan media visual sparkol videoscribe pada kelas eksperimen ini, maka hasil *post-test* ini menunjukkan bahwa hasil belajar PAI dan BP mengalami peningkatan setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media visual sparkol videoscribe.

2. Menggunakan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene mengalami peningkatan secara signifikan

Untuk melihat penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene, terlebih dahulu dibandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.14. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Resp	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		No	Resp	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pre-</i>	<i>Post-</i>	<i>Pre-</i>	<i>Post-</i>			<i>Pre-</i>	<i>Post-</i>	<i>Pre-</i>	<i>Post-</i>
		<i>test</i>	<i>test</i>	<i>test</i>	<i>test</i>			<i>test</i>	<i>test</i>	<i>test</i>	<i>test</i>
1	Resp_1	64	90	52	60	15	Resp_15	50	94	54	84
2	Resp_2	66	78	58	68	16	Resp_16	53	89	58	58
3	Resp_3	56	88	58	74	17	Resp_17	60	90	56	70
4	Resp_4	68	94	38	46	18	Resp_18	68	94	40	84
5	Resp_5	58	74	54	64	19	Resp_19	66	89	50	84
6	Resp_6	58	88	64	84	20	Resp_20	53	88	65	70
7	Resp_7	50	78	58	62	21	Resp_21	54	80	57	75

8	Resp_8	66	86	64	72	22	Resp_22	60	86	60	58
9	Resp_9	58	80	42	54	23	Resp_23	65	86	40	68
10	Resp_10	50	78	52	58	24	Resp_24	65	85	68	72
11	Resp_11	60	79	68	86	25	Resp_25	60	90	58	70
12	Resp_12	62	86	62	68	26	Resp_26	63	86	60	69
13	Resp_13	34	80	66	72	27	Resp_27	65	90	62	82
14	Resp_14	52	79	52	68	28	Resp_28	59	70	63	79
Jumlah								1746	2534	1688	2095

Berdasarkan dari data yang telah didapatkan pada kelas eksperimen dimana hasil *pre-test* peserta didik adalah 1746 dan pada hasil *post-test* sebanyak 2534 sedangkan pada kelas kontrol hasil *pre-test* peserta didik adalah 1688 dan hasil *post-test* adalah 2095, dengan nilai terendah 34 dan nilai tertinggi 68. Sedangkan nilai *pre-test* pada kelas kontrol nilai terendah 42 dan nilai tertinggi 68. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol tidak jauh berbeda atau kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut bersifat homogen.

Tabel 4.15. Nilai Persentase Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

NO	Kategori	Range	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	86 – 100	0	0	16	56,67
2	Baik	71 – 85	0	0	11	40
3	Cukup Baik	65 – 70	8	26,67	1	3,33
4	Kurang Baik	45 – 64	18	66,67	0	0
5	Tidak Baik	26 – 44	2	6,67	0	0
Jumlah			28	100	28	100

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas eksperimen untuk hasil *pre-test* 8 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak

26,67%, 18 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 66,67%, dan 2 orang peserta didik dengan kategori tidak baik sebanyak 6,67% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas eksperimen untuk hasil *post-test* 16 orang peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 56,67%, 11 orang peserta didik dengan kategori baik sebanyak 40%, dan 1 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 3,33% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Tabel 4.16. Nilai Persentase Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

NO	Kategori	Range	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	86 – 100	0	0	1	3,33
2	Baik	71 – 85	0	0	11	40
3	Cukup Baik	65 – 70	4	13,33	7	26,67
4	Kurang Baik	45 – 64	21	76,67	9	30
5	Tidak Baik	26 – 44	3	10	0	0
Jumlah			28	100	28	100

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas kontrol untuk hasil *pre-test* 4 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 13,33%, 21 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 76,67%, dan 3 orang peserta didik dengan kategori tidak baik sebanyak 10% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Kesimpulan pada tabel tersebut di atas jumlah sampel pada kelas kontrol untuk hasil *pre-test* 1 orang peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 3,33%, 11 orang peserta didik dengan kategori baik sebanyak 40%, 7 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 26,67%, dan 9 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 30% dari keseluruhan responden yaitu 28 orang peserta didik.

Langkah selanjutnya analisis hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penggunaan media visual sparkol videoscribe dengan menggunakan bantuan program win SPSS Vers. 21 dapat dilihat pada tabel berikut:

	Kelas	N	Std. Deviation	Std. Error	Mean	Kategori
Sebelum	Eksperimen	28	9,20	2,376	58,2	Kurang Baik
	Kontrol	28	8,57	2,212	56,27	Kurang Baik
Sesudah	Eksperimen	28	11,34	2,927	84,47	Baik
	Kontrol	28	10,81	2,791	68,83	Cukup Baik

Berdasarkan nilai rata-rata tentang hasil belajar PAI dan BP, maka hasil yang diperoleh yaitu untuk *pre-test* kelas eksperimen adalah 58,2 dan *post-test* 84,47. Sedangkan *pre-test* kelas kontrol adalah 56,27 dan *post-test* 68,83. Sesuai pengkategorian deskriptif hasil ujian pada peserta didik, maka dapat dilihat pada tabel PAP (Penilaian Acuan Patokan) sebagai berikut:

Tabel 4.17. Penilaian Acuan Patokan (PAP)

NO	KATEGORI	FREKUENSI
1.	Sangat Baik	86 – 100
2.	Baik	71 – 85
3.	Cukup Baik	65 – 70
4.	Kurang Baik	45 – 64
5.	Tidak Baik	26 – 44

Berdasarkan pada tabel penilaian acuan dengan mencocokkan nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing kelas, maka nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 84,47 berada pada kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,83

berada pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan kelas eksperimen meningkat dari kategori cukup baik menjadi baik. Sedangkan kelas kontrol hanya pada kategori kurang baik.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah dengan menggunakan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene mengalami peningkatan secara signifikan maka dilakukan analisis statistik inferensial uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar PAI dan BP.

Pengujian hasil data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dengan menggunakan uji *t*, untuk mengetahui penerapan media tradisional terhadap hasil belajar PAI dan BP dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18. Hasil Uji-t Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1,332	,253	-5,641	58	,326	-13,56667	2,40498	-18,38076	-8,75257
Equal variances not assumed			-5,641	55,091	,326	-13,56667	2,40498	-18,38618	-8,74715

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji *t*, pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,326 > 0,05 berdasarkan kriteri penilaian maka H_0 ditolak. Tidak terdapat pengaruh penggunaan media visual sparkol videoscribe terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene.

Selanjutnya pengujian hasil data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan uji *t*, untuk mengetahui dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2. dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19. Hasil Uji-t Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,210	,649	-14,481	58	,569	-26,26667	1,81383	-29,89743	-22,63590
Equal variances not assumed			-14,481	55,983	,569	-26,26667	1,81383	-29,90022	-22,63311

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji *t*, pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,569 > 0,05$ berdasarkan kriteri penilaian maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2.

Hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa hipotesis nihil (H_0) yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan media visual sparkol videoscribe terhadap peningkatan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung

Baru, Kabupaten Majene, ditolak. Sedangkan hipotesis kirja (H_1) yaitu dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene., diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media visual Sparkol Videoscribe efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran PAI dan BP di SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene. Selama pembelajaran berlangsung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih kurang atau dapat dikatakan bahwa peserta didik cenderung pasif.

Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran PAI dan BP. yang diperoleh kelas eksperimen hanya mencapai 58,2. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan BP. menurut pengamatan awal yang dilakukan peneliti yaitu karena kurangnya minat belajar mereka dalam mempelajari PAI dan BP. Di samping itu pula minimnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar PAI dan BP..

Memang harus diakui bahwa pelajaran PAI dan BP. termasuk kategori sulit bagi peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pendapat seorang peserta didik mengatakan bahwa PAI dan BP. merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami. Selain itu peserta didik sering merasa jenuh, bosan, bahkan mengantuk ketika dengan berbagai kaidahnya di kelas. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan namun tujuan

pembelajaran yang diinginkan tercapai. Selain itu pula, pendidik dituntut untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk mempelajari PAI dan BP. pada akhirnya berimplikasi pada hasil belajar mereka khususnya mata pelajaran PAI dan BP..

Berdasarkan hasil penelitian peneliti pada kelas eksperimen setelah penerapan media visual Sparkol Videoscribe menunjukkan bahwa nilai tertinggi peserta didik adalah 94,00 dengan rata-rata 84,47. Dibandingkan dengan hasil *pre-test* sebelum penerapan media visual Sparkol Videoscribe peserta didik hanya mampu memperoleh nilai tertinggi 68 dengan rata-rata 58,2. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tanpa menggunakan media visual Sparkol Videoscribe bisa meningkat dari cukup menjadi baik sekali. Dengan demikian media visual Sparkol Videoscribe efektif terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan peserta didik, dan mampu memberikan motivasi peserta didik untuk belajar PAI dan BP..

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sejak awal pertemuan, peserta didik sudah mulai tertarik dan termotivasi belajar PAI dan BP. dengan adanya variasi media dalam proses pembelajaran. Bahkan semua peserta didik senang dan tertarik belajar PAI dan BP. dengan media visual Sparkol Videoscribe. Mereka merasa senang dan nyaman ketika belajar sambil bermain, materi yang disampaikan pun mudah mereka fahami. Peserta didik menganggap belajar PAI dan BP. ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan dan menakutkan, tapi justru bermakna dan menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan pendapat seorang peserta didik yang mengatakan bahwa belajar dengan media yang seperti yang digunakan oleh guru menambah motivasi dan semangat belajar PAI dan BP., dan materi pelajaran mudah dipahami.

Hasil *pre-test* pada kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh adalah 68 dengan rata-rata 56,27. Hasil *post-test* pada kelas kontrol yang belajar dengan penerapan metode penghapalan menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh

peserta didik adalah 86 dengan rata-rata 69,83. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan metode tradisional bisa meningkat dari kurang baik menjadi cukup baik.

Berbeda dengan suasana kelas eksperimen, suasana kelas kontrol terlihat kaku dan serius. Mereka terkadang jenuh bahkan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Tak sedikit di antara mereka mengeluh tentang kesulitan mereka dalam memahami pelajaran. Sehingga berdampak pada hasil belajar mereka.

2. Menggunakan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI dan BP. peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene mengalami peningkatan secara signifikan

Telah menjadi hal yang lazim, bahwa metode dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar banyak mengalami masalah-masalah yang menghambat keberhasilan seseorang dalam mengajar yang pada akhirnya akan berdampak negatif terhadap peserta didik itu sendiri dan sulit mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar yang kurang tepat akan menjadi penghalang kelancaran proses belajar mengajar sehingga banyak waktu dan tenaga yang terbuang sia-sia. Oleh karena itu, metode yang diterapkan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar akan sangat menentukan pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis ditemukan bahwa nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 94,00 dengan rata-rata 84,47. Sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol hanya 86 dengan rata-rata 69,83. Dengan demikian media visual Sparkol Videoscribe mampu meningkatkan hasil belajar PAI dan BP. peserta didik.

Tidak optimalnya hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran tradisional pada kelas kontrol karena peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu pula, peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mempelajari PAI dan BP. Pembelajaran tradisional pada umumnya masih bersifat komunikasi satu arah. Pendidik mengajar dan peserta didik belajar, ibaratnya

pendidik sebagai pemain, dan peserta didik penontonnya. Metode seperti ini akan membuat peserta didik merasa jenuh, bosan dan membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif bahkan terlihat kaku dan serius.

Kelebihan media visual Sparkol Videoscribe terletak pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat berdasarkan observasi pada kelas kontrol yang cenderung pasif, aktivitas peserta didik tergantung dengan arahan pendidik. Sedangkan pada penerapan media visual Sparkol Videoscribe, antusias belajar mereka sangat tinggi, baik ketika mereka berkelas maupun secara individu. Mereka terlihat lebih semangat dan aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan temuan hasil dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media visual Sparkol Videoscribe merupakan salah satu faktor yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar PAI dan BP. Media yang bervariasi dan menyenangkan akan memudahkan mereka memahami materi PAI dan BP.

C. Pengujian Hiptesis

Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis mayor, yaitu: bahwa pembelajaran PAI.BP oleh peserta didik yang belajar dengan media visual Sparkol Videoscribe dari pada yang belajar tanpa menggunakan media visual Sparkol Videoscribe.

Selanjutnya signifikansi hubungan di uji menggunakan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Dengan penggunaan media visual sparkol videoscribe hasil belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene tidak mengalami peningkatan secara signifikan.
- H_1 : Dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene mengalami peningkatan secara signifikan.

H_0 ditolak jika t hitung lebih besar dari t tabel pada tingkat kesalahan $\alpha = 5\%$ dengan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ atau sebaliknya. Semua proses pengolahan data dilakukan secara manual.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji t , pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% diperoleh nilai $\text{sig. (2-tailed)} = 0,569 > 0,05$ berdasarkan kriteri penilaian maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik pada mata pelajaran belajar PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2.

Hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa hipotesis nihil (H_0) yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan media visual sparkol videoscribe terhadap peningkatan hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene, ditolak. Sedangkan hipotesis kirja (H_1) yaitu dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik pada mata pelajaran belajar PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene., diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media visual Sparkol Videoscribe efektif dalam meningkatkan hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN No 2 Kampung Baru, Kab. Majene mengenai penggunaan media visual sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar belajar PAI dan BP Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru, Kabupaten Majene”, peneliti mengemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media visual sparkol videoscribe dalam pembelajaran PAI dan BP pada peserta didik tergolong dalam kategori baik yaitu 84,47 berdasarkan penilaian acuan patokan (PAP).
2. Menggunakan media visual sparkol videoscribe hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari kelompok eksperimen menunjukkan predikat baik, sedangkan untuk kelompok kontrol hanya menunjukkan predikat cukup baik. Setelah dianalisis data dengan menggunakan uji t , pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% diperoleh nilai sig.(2-tailed) $0,569 > 0,05$ berdasarkan kriteri penilaian maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan dengan penggunaan media visual Sparkol Videoscribe hasil belajar PAI.BP peserta didik pada mata pelajaran belajar PAI dan BP mengalami peningkatan secara signifikan di SDN No. 2.

B. Implikasi

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang mengeksperimenkan media visual sparkol videoscribe dalam mata pelajaran belajar PAI dan BP. Hasil penelitian membuktikan bahwa menggunakan media visual sparkol videoscribe mampu meningkatkan hasil belajar belajar PAI dan BP peserta didik. Dengan demikian media visual sparkol videoscribe merupakan salah satu aspek yang

menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus mampu berkreasi dalam menggunakan media visual sparkol videoscribe yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Menggunakan media visual sparkol videoscribe ini membutuhkan persiapan yang matang sebelum diterapkan. Oleh karena itu pendidik harus menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum masuk kelas. Menggunakan media visual sparkol videoscribe ini memang membutuhkan waktu, biaya, namun, pendidik harus mampu berkreasi dan inovatif dalam pengelolaan pembelajaran belajar PAI dan BP.

C. Rekomendasi

Berikut beberapa rekomendasi bagi seluruh pihak, khususnya bagi guru PAI dan BP agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan berkualitas, diantaranya:

1. Bagi guru belajar PAI dan BP

Penguasaan dan pemahaman tentang materi yang disampaikan serta profesionalisme guru merupakan salah satu kunci utama untuk bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan berkualitas. Oleh karena itu penguasaan dan pemahaman tentang materi pelajaran harus ditingkatkan di samping itu pendekatan personal terhadap siswa lebih ditingkatkan untuk membina hubungan emosional yang lebih baik.

2. Bagi pihak sekolah akan lebih baik apabila seluruh guru dan pihak sekolah yang lain saling bekerjasama dan berkoordinasi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peserta didik hendaknya selalu meningkatkan prestasi dengan tetap belajar dan mengembangkan sikap hormat pada guru.
4. Bagi para elit pemegang kekuasaan pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mementingkan kepentingan pendidikan di atas segalanya karena pendidikan merupakan tongkat kehidupan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Pendidikan Tindakan Kelas*. Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arsyad, Azhar. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran*. Cet. II; Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2004.
- Arsyad, Azhar. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran*. Arsyad, Azhar. *Madkhal ila Turuqi at-Ta'limi al-Luggah al-'Arabiyyah*. Cet. I; Kairo: Dar al-Ma'arif, 1962.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Cet. IX; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Asri Budiningsih, C. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Cipto Wardoyo, Tri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 1 Purworejo", diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/62849/2/BAB%20II%20.pdf>, pada tanggal 29 Juni 2021.
- D. Latuheru, John. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Cet. III; Makassar: State University Press, 2002.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2011.
- Daryanto, H. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya. Bandung: CV Penerbit Jumatul 'ali-Art, 2005.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Dwi Pratiwi, Erlia. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi", diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/651/>, pada tanggal 29 Juni 2021.
- Haling, Abd, dkk. *Perencanaan Pembelajaran*. Cet. I; Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2007.
- Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran*. Cet. II; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Ika Mayasari, *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP Unismuh Makassar*. Jurnal Almaraji Volume 2. Nomor 2. Desember 2018

- Imamah, Nurul & Ahmad Ma'ruf, "Pengaruh Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak Di MTs Darus Ulum Purwodadi", dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, ISSN: 2548-1371, Volume 4, Nomor 1, 2018.
- Jannah, Miftahul, et. al, "Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK", dalam Jurnal Pembelajaran Fisika, Volume 8, Nomor 2, 2019.
- Karim H. Ahmad, Abdul. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2007.
- Kunandar, *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Ed. 1. Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007.
- Kurniawan Fahrurrozi, Slamet. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Materi Algoritma Kelas X SMK Sakti Gemolong", diakses dari <https://eprints.uns.ac.id/35230/>, pada tanggal 29 Juni 2021.
- Luk Luk Nur Mufidah, *Memahmi Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak*, Jurnal Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak Vol. 1, No. 2, Desember 2017
- Maksudin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Al-Arabiyah, Vol. 2 Januari 2006
- Mardalis. *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Cet. VIII; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Komponen MTDK*. Cet. VII; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- Meier, Dave. *The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Diterjemahkan oleh Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa, 2002.
- Munandar, Yunita. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 02 Raman Utama Kabupaten Lampung Timur", diakses dari <https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/>, pada tanggal 12 April 2021.
- Nasution, S. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Ed. I; Cet. XI; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Nur Nasution, Wahyuddin. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- Nurrohmah, Fitri, et. al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe", dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, ISSN: 2502-5457, Volume 8, Nomor 3, 2018.
- Pabundu Tika, Moh. *Metode Penelitian Geografi*. Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005.
- Popham, James & Eva L. Baker. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Purwanto, Ngalmim. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya, 2003.
- Purwanto, Ngalmim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Salam, Burhanudin. *Pengantar Pedagogik (Dasar-dasar Ilmu Mendidik)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.

- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Sari Dewi, Cita, et. al. "Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi", dalam *Jurnal Pendidikan Biologi*, ISSN: 2540-802X, Volume 4, Nomor 2, 2019.
- Silvorius, Suke. *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*. Jakarta: Gramedia, 1991.
- Soehartono, Irawan. *Metode Penelitian Sosial: Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Cet. V; PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Cet. V; Bandung: PT Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiono. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Cet. XIX; Bandung: Alfabet, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. VI; Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Cet. 20; Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Cet. XVII; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sutiman. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya Offset, 2002.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Cet. I; Jakarta: CV. Karya Gemilang, 2008.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2001.

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN No. 2 Kampung Baru
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Pelajaran : 4
Tema : Ayo Membayar Zakat
Subtema : Memahami Makna Zakat
Kelas/Semester : VI/1
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.4 Menunaikan kewajiban berzakat sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
 3.5 Memahami hikmah zakat , infaq dan sedekah sebagai implementasi dari rukun Islam.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu menunaikan kewajiban berzakat sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
2. Siswa mampu memahami hikmah zakat sebagai implementasi dari rukun Islam.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Menunaikan kewajiban berzakat sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
2. Memahami hikmah zakat sebagai implementasi dari rukun Islam.

E. Materi Pembelajaran

Makna Zakat

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Sientifik
2. Metode :
 - a) Observasi
 - b) Diskusi
 - c) Presentasi
 - d) Demonstrasi

G. Media Pembelajaran

Software PAI SD/MI dari JGC yang berisi materi Makna Zakat.

H. Sumber Belajar

1. Al-qur'an dan terjemahan
2. Buku PAI dan Budi Pekerti SD Kelas VI
3. Lingkungan sekitar

I. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Membuka pembelajaran dengan membaca Basmallah dilanjutkan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat do'a mencari ilmu: <i>"Robbizzardii 'ilman Warzuqnii Fahmaa"</i>. "Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berilah aku pengertian yang baik. 2. Guru Memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah pendek pilihan surah Al Fatihah. 3. Guru mengarahkan kesiapan diri peserta didik dan kehadiran peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran. 4. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan tema makna Zakat. 5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai. <p>Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menyimak, menanya, berdialog, mengkomunikasikan dengan menyampaikan, menanggapi dan membuat kesimpulan hasil pembelajaran</p>	10 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar/ilustrasi yang terdapat dalam buku teks. 2. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok mengamati pragmen dan mencermati ulasan tentang makna zakat yang terdapat dalam buku teks. • Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya, apabila mengalami kesulitan guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar peserta didik mencari tahu dengan cara menanya. 2. Pertanyaan peserta didik yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. 3. Pertanyaan peserta didik diinventarisir guru. 4. Dari hasil menyimak kisah tersebut, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya baik secara individu maupun secara berkelompok. • Mengekplorasi/menalar. <ol style="list-style-type: none"> 1. Selanjutnya secara individu maupun berkelompok diadakan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa 	120 menit

	<p>pertanyaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik. 3. Peserta didik atau kelompok lain menanggapi. 4. Peserta didik diberi penjelasan oleh guru sebagai tambahan dan penguatan tentang maksud isi gambar/ilustrasi. 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru. 6. Guru merangsang pengaitan gambar/ilustrasi dengan topik yang akan dipelajari. 7. Setiap kelompok mendiskusikan hasil pengamatan dan pencermatannya. 8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik dan kemudian menjelaskan kembali relevansi antara pragmen dan makna zakat berdasarkan buku teks atau sumber lain yang relevan. 9. Pada bagian “Sikap Kebiasaanmu,” guru memotivasi peserta didik agar memahami makna zakat dan menerapkannya sesuai dengan ketentuan syari’at Islam. <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasi/ mencoba Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengidentifikasi relevansi antara pragmen dengan topik yang sedang dipelajari (memahami makna zakat). Kemudian merumuskannya dalam bentuk permasalahan. Dari permasalahan tersebut, setiap kelompok diminta untuk merumuskannya dalam bentuk pertanyaan. • Komunikasi/demonstrasi/networking 1. Salah satu peserta didik atau perwakilan kelompok diminta untuk menyimpulkan hasil diskusi. 2. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok lain ikut menyimak serta mengajukan berbagai pertanyaan yang relevan. • Tugas Kelompok Guru dapat memberikan penilaian terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui rubrik. • Pengayaan Guru memberikan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai kompetensi sebelum waktu yang telah ditetapkan dengan memberikan beberapa kegiatan terkait masalah zakat, misalnya: mengidentifikasi nisab untuk setiap jenis zakat mal (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan). • Remedial Bagi peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar pada kurun waktu yang telah ditentukan), guru terlebih dahulu mengidentifikasi hal-hal yang belum dikuasai. Berdasarkan hasil identifikasi, peserta didik kembali mempelajari hal-hal yang belum dikuasai dengan bimbingan guru, dan melakukan penilaian kembali sebagaimana 	
--	---	--

	<p>terdapat pada poin 5 tentang penilaian. Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam pulang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi guru dan orangtua Guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom “Ayo Berlatih” dalam buku teks kepada orangtua dan orangtua memberikan komentar serta paraf. Dapat juga dilakukan dengan menggunakan buku penghubung guru dan orangtua atau komunikasi langsung dengan orangtua untuk mengamati perilaku peserta didik. Misalnya, orangtua diminta mengamati apakah peserta didik memperlihatkan sikap dermawan sebagai implementasi dari pemahaman ketentuan zakat dalam Islam, dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan lingkungan sekitar rumah. 	
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. 2. Tugas, guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom “insya Allah aku bisa” dalam buku teks kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf. 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 4. Membaca do’a penutupan majelis taklim (Subhaanaka Allaahumma wabihamdika asyhadu an laa-ilaaha illaa Anta astaghfiruka wa-atuubu ilaik) <p>Artinya: Maha suci Engkau ya Allah, dan dengan memuji Mu, aku bersaksi bahwa tiada Illah kecuali Engkau, aku mohon ampun dan bertaubat kepadaMu.</p>	10 menit

J. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Rubrik Penilaian Diskusi

No.	Nama Kelompok	Aspek yang Dinilai			Skor Maks	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		1	2	3			T	TT	R	P
1.										
2.										
dst.										

Aspek dan rubrik penilaian:

Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1) Kejelasan dan kedalaman informasi		
a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna,	30	
b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna,	20	
c. Jika kelompok tersebut dapat memberikan	10	

2. Perhitungan Perolehan Nilai

Nilai akhir yang diperoleh Setiap kelompok merupakan akumulasi perolehan nilai untuk setiap aspek yang dinilai. Contoh:

- aspek pertama memperoleh nilai 30;
- aspek kedua memperoleh nilai 20; dan
- aspek ketiga memperoleh nilai 30.

Maka total perolehan nilainya adalah 80. Selanjutnya, nilai 80 tersebut dikonversikan ke skala 4 (yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013), yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai yang diperoleh	X 4 = ...
Nilai maksimal	
80	X 4 = 2.8 (B+)
100	

Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa kelompok tersebut telah mencapai ketuntasan belajar karena sudah diatas 2,67 yang merupakan nilai minimal untuk ketuntasan belajar sebagaimana ditetapkan dalam Permendikbud No.104 Tahun 2014 tentang Penilaian.

Rangkuman

Pada kolom rangkuman, guru meminta salah satu kelompok untuk menyampaikan secara singkat poin-poin apa saja yang dapat diambil dari pembahasan tentang “Ayo Membayar Zakat.” Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap poin-poin penting yang telah dipelajari.

Perhitungan Penilaian Sikap

Berdasarkan Permendikbud No.104 Tahun 2014 tentang Penilaian, Ketuntasan Belajar untuk sikap (KD pada KI-1 dan KI-2) ditetapkan dengan modulus 3,00 atau predikat Baik (B). Contoh perhitungan akhir untuk penilaian sikap adalah sebagai berikut:

No	Nama peserta Didik	Kriteria															
		Toleransi				Demokratis				Komunikatif				Kreatif			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1	Ahmad				√			√				√	√				
dst.																	

Sikap secara umum:

Sikap secara umum dapat diperoleh dari keseluruhan nilai yang dicapai oleh Ahmad. Jika nilai yang dicapai oleh Ahmad adalah sebagai berikut:

- untuk toleransi, nilai yang diperoleh adalah MK = 4;
- untuk demokrasi, nilai yang diperoleh adalah MB = 3;
- untuk komunikasi, nilai yang diperoleh adalah MB = 3; dan
- untuk kreatifitas, nilai yang diperoleh adalah BT = 1

Maka secara umum dalam hal sikap, Ahmad memperoleh nilai: $4+3+3+1=11$. Mengingat sikap yang dinilai adalah empat sikap dan setiap sikap mempunyai nilai tertinggi adalah 4, maka nilai maksimal untuk keseluruhannya adalah: $4 \times 4 = 16$, maka perhitungan umum perolehan nilai sikap adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 4 = \dots$$

$$\frac{11}{16} \times 4 = 2.75 \text{ (B-)}$$

Ini menunjukkan bahwa sikap Ahmad secara umum adalah baik. Selanjutnya, guru perlu memberikan penilaian secara deskriptif untuk mengetahui sikap mana yang sudah baik dan sikap mana yang memerlukan pembinaan lebih lanjut.

Contoh pendeskripsian nilai:

Ahmad menunjukkan sikap yang sangat baik dalam toleransi dan menunjukkan sikap yang baik dalam hal demokrasi dan komunikasi, namun perlu usaha-usaha dan pembinaan lebih lanjut dalam hal kreativitas.

Majene, 1 September 2021

Guru Mata Pelajaran PAI

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj NURMADIA,R, S.Pd, M.Pd
NIP:19720401199603 2 007

Hj. ST MARDANI,S.Pd.I
NIP.: 19671231 200312 2 015



Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN No. 2 Kampung Baru
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Pelajaran : 4
Tema : Ayo Membayar Zakat
Subtema : Memahami Makna Zakat
Kelas/Semester : VI/1
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.4 Menunaikan kewajiban berzakat sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
 3.6 Memahami hikmah zakat, infaq dan sedekah sebagai implementasi dari rukun Islam.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu menunaikan kewajiban berzakat sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
2. Siswa mampu memahami hikmah zakat sebagai implementasi dari rukun Islam.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Menunaikan kewajiban berzakat sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
2. Memahami hikmah zakat sebagai implementasi dari rukun Islam.

E. Materi Pembelajaran

Macam-macam Zakat

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Sientifik
2. Metode :
 - a) Observasi
 - b) Diskusi
 - c) Presentasi
 - d) Demonstrasi

G. Media Pembelajaran

Software PAI SD/MI dari JGC yang berisi materi Macam-macam Zakat.

H. Sumber Belajar

4. Al-qur'an dan terjemahan
5. Buku PAI dan Budi Pekerti SD Kelas VI
6. Lingkungan sekitar

I. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Membuka pembelajaran dengan membaca Basmallah dilanjutkan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat do'a mencari ilmu: <i>"Robbizidnii 'ilman Warzuqnii Fahmaa"</i>. "Ya Allah, tambahkanlah kepadaku ilmu dan berilah aku pengertian yang baik. 2. Guru Memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah pendek pilihan surah Al Fatihah. 3. Guru mengarahkan kesiapan diri peserta didik dan kehadiran peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran. 4. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan tema makna Zakat. 5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai. 6. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menyimak, menanya, berdialog, mengkomunikasikan dengan menyampaikan, menanggapi dan membuat kesimpulan hasil pembelajaran. 	10 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar/ilustrasi yang terdapat dalam buku teks. • Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya, apabila mengalami kesulitan guru memberikan bimbingan dan panduan (stimulus) agar peserta didik mencari tahu dengan cara menanya. 2. Pertanyaan peserta didik yang diharapkan tidak saja apa atau siapa, tetapi mengapa dan bagaimana. 3. Pertanyaan peserta didik diinventarisir guru. 4. Dari hasil menyimak kisah tersebut, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya baik secara individu maupun secara berkelompok. 5. Setiap kelompok mendiskusikan hasil identifikasi tersebut dan membuat beberapa pertanyaan yang relevan. • Mengekplorasi/menalar. <ol style="list-style-type: none"> 1. Selanjutnya secara individu maupun berkelompok diadakan diskusi untuk menanggapi dan menjawab beberapa pertanyaan. 2. Proses mendapatkan tanggapan dan jawaban atau 	120 menit

	<p>pelaksanaan diskusi difasilitasi oleh guru sehingga berjalan dengan baik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik atau kelompok lain menanggapi. 4. Peserta didik diberi penjelasan oleh guru sebagai tambahan dan penguatan tentang maksud isi gambar/ilustrasi. 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru. 6. Guru merangsang pengaitan gambar/ilustrasi dengan topik yang akan dipelajari. 7. Setiap kelompok mendiskusikan hasil pengamatan dan pencermatannya. 8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik dan kemudian menjelaskan kembali relevansi antara pragmen dan makna zakat berdasarkan buku teks atau sumber lain yang relevan. 9. Pada bagian “Sikap Kebiasaanku,” guru memotivasi peserta didik agar memahami makna zakat dan menerapkannya sesuai dengan ketentuan syari’at Islam. <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasi/ mencoba <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi macam- macam zakat, pengertian, kriteria/syarat wajib, dan waktu pembayaran atau pengeluarannya. • Komunikasi/demonstrasi/networking <ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu peserta didik atau perwakilan kelompok diminta untuk menyimpullkan hasil diskusi. 2. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok lain ikut menyimak serta mengajukan berbagai pertanyaan yang relevan. 3. Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sementara kelompok lain ikut mencermati dan mengajukan berbagai pertanyaan yang sudah dipersiapkan. • Tugas Kelompok Guru dapat memberikan penilaian terhadap kegiatan diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui rubrik. • Pengayaan Guru memberikan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai kompetensi sebelum waktu yang telah ditetapkan dengan memberikan beberapa kegiatan terkait masalah zakat, misalnya: mengidentifikasi nisab untuk setiap jenis zakat mal (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan). • Remedial Bagi peserta didik yang belum menguasai materi (belum mencapai ketuntasan belajar pada kurun waktu yang telah ditentukan), guru terlebih dahulu mengidentifikasi hal-hal yang belum dikuasai. Berdasarkan hasil identifikasi, peserta didik kembali mempelajari hal-hal yang belum dikuasai dengan bimbingan 	
--	---	--

	<p>guru, dan melakukan penilaian kembali sebagaimana terdapat pada poin 5 tentang penilaian. Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam pulang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi guru dan orangtua Guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom “Ayo Berlatih” dalam buku teks kepada orangtua dan orangtua memberikan komentar serta paraf. Dapat juga dilakukan dengan menggunakan buku penghubung guru dan orangtua atau komunikasi langsung dengan orangtua untuk mengamati perilaku peserta didik. Misalnya, orangtua diminta mengamati apakah peserta didik memperlihatkan sikap dermawan sebagai implementasi dari pemahaman ketentuan zakat dalam Islam, dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan lingkungan sekitar rumah. 	
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. 2. Tugas, guru meminta peserta didik memperlihatkan kolom “insya Allah aku bisa” dalam buku teks kepada orang tuanya dengan memberikan komentar dan paraf. 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 4. Membaca do’a penutupan majelis taklim (Subhaanaka Allaahumma wabihamdika asyhadu an laa-ilaaha illaa Anta astaghfiruka wa-atuubu ilaik) Artinya: Maha suci Engkau ya Allah, dan dengan memuji Mu, aku bersaksi bahwa tiada Illah kecuali Engkau, aku mohon ampun dan bertaubat kepadaMu. 	10 menit

J. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

1. Rubrik Penilaian Diskusi

No.	Nama Kelompok	Aspek yang Dinilai			Skor Maks	Nilai	Ketuntasan		Tindak Lanjut	
		1	2	3			T	TT	R	P
1.										
2.										
dst.										

Aspek dan rubrik penilaian:

Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1) Kejelasan dan kedalaman informasi		
a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna,	30	
b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna.	20	

3. Perhitungan Perolehan Nilai

Nilai akhir yang diperoleh Setiap kelompok merupakan akumulasi perolehan nilai untuk setiap aspek yang dinilai. Contoh:

- aspek pertama memperoleh nilai 30;
- aspek kedua memperoleh nilai 20; dan
- aspek ketiga memperoleh nilai 30.

Maka total perolehan nilainya adalah 80. Selanjutnya, nilai 80 tersebut dikonversikan ke skala 4 (yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013), yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai yang diperoleh	X 4 = ...
Nilai maksimal	
80	X 4 = 2.8 (B+)
100	

Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa kelompok tersebut telah mencapai ketuntasan belajar karena sudah diatas 2,67 yang merupakan nilai minimal untuk ketuntasan belajar sebagaimana ditetapkan dalam Permendikbud No.104 Tahun 2014 tentang Penilaian.

Rangkuman

Pada kolom rangkuman, guru meminta salah satu kelompok untuk menyampaikan secara singkat poin-poin apa saja yang dapat diambil dari pembahasan tentang “Ayo Membayar Zakat.” Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap poin-poin penting yang telah dipelajari.

Perhitungan Penilaian Sikap

Berdasarkan Permendikbud No.104 Tahun 2014 tentang Penilaian, Ketuntasan Belajar untuk sikap (KD pada KI-1 dan KI-2) ditetapkan dengan modus 3,00 atau predikat Baik (B). Contoh perhitungan akhir untuk penilaian sikap adalah sebagai berikut:

No	Nama peserta Didik	Kriteria															
		Toleransi				Demokratis				Komunikatif				Kreatif			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1	Ahmad				√			√				√	√				
dst.																	

Sikap secara umum:

Sikap secara umum dapat diperoleh dari keseluruhan nilai yang dicapai oleh Ahmad. Jika nilai yang dicapai oleh Ahmad adalah sebagai berikut:

- untuk toleransi, nilai yang diperoleh adalah MK = 4;
- untuk demokrasi, nilai yang diperoleh adalah MB = 3;
- untuk komunikasi, nilai yang diperoleh adalah MB = 3; dan
- untuk kreatifitas, nilai yang diperoleh adalah BT = 1

Maka secara umum dalam hal sikap, Ahmad memperoleh nilai: $4+3+3+1=11$. Mengingat sikap yang dinilai adalah empat sikap dan setiap sikap mempunyai nilai tertinggi adalah 4, maka nilai maksimal untuk keseluruhannya adalah: $4 \times 4 = 16$, maka perhitungan umum perolehan nilai sikap adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 4 = \dots$$

$$\frac{11}{16} \times 4 = 2.75 \text{ (B-)}$$

Ini menunjukkan bahwa sikap Ahmad secara umum adalah baik. Selanjutnya, guru perlu memberikan penilaian secara deskriptif untuk mengetahui sikap mana yang sudah baik dan sikap mana yang memerlukan pembinaan lebih lanjut.

Contoh pendeskripsian nilai:

Ahmad menunjukkan sikap yang sangat baik dalam toleransi dan menunjukkan sikap yang baik dalam hal demokrasi dan komunikasi, namun perlu usaha-usaha dan pembinaan lebih lanjut dalam hal kreativitas.

Majene, 1 September 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran PAI

Hj NURMADIA,R, S.Pd, M.Pd
NIP:19720401199603 2 007

Hj. ST MARDANI,S.Pd.I
NIP.: 19671231 200312 2 015

Lampiran 3

Foto kegiatan pembelajaran



Kegiatan pre-test kelas eksperiment



Kegiatan pembelajaran kelas eksperiment



Kegiatan post-test kelas eksperiment



Kegiatan pre-test kelas kontrol



Kegiatan pembelajaran kelas kontrol



Kegiatan post-test kelas kontrol

Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 505 /In.39.12/PP.00.9/07/2021 Parepare, 07 Juli 2021
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. **Bapak Bupati Majene**
Cq. **Badan Kesatuan Bangsa dan Politik**
(KESBANGPOL)

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : ST. MARDANI
NIM : 19.0211.011
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Penggunaan Media Visual Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Peserta Didik SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli Tahun 2021 Sampai Selesai.

Sehubungan Dengan Hal Tersebut Diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

A.n. Rektor,
Direktur,

H. Mahsvari



**PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Alamat : Jl. Jend. Ahmad Yani No. 105 Deteng-Deteng Majene
Telp. (0422) 21353 Email : kcsbangpol28@gmail.com

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070 / 244 / VII / 2021

1. Dasar : 1. Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4437) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 59, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
2. Peraturan Menteri dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Majene Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Majene.
2. Menimbang : 1. Untuk Tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian.
2. Surat Permohonan Izin Penelitian Rektor Institut Agama Islam Negeri Pare-Pare (IAIN) Program Pascasarjana Nomor :B-503/ In.3912/ PP.00.9/ 07/ 2021 Tanggal 09 Juli 2021.

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene, memberikan Rekomendasi/Izin kepada :

Nama : **ST. MARDANI**
N I M : 19.0211.011
Pekerjaan : Mahasiswi Prog. Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare Program Pascasarjana.
Alamat : KH DAENG NO 44 Kel/Desa. Labuang Kec. Banggae Timur Kab. Majene.

Untuk melakukan Penelitian di **SDN No.2 Kampung Baru** yang dilaksanakan Selama 1 (Satu) Bulan, dengan Proposal berjudul:

“ PENGGUNAAN MEDIA VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK SDN No 2 KAMPUNG BARU KABUPATEN MAJENE ”

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan penelitian tersebut dengan ketentuan :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
2. Sesudah melaksanakan kegiatan, yang bersangkutan diharapkan melapor kepada Bupati Majene melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene dengan menyerahkan 1 (satu) eksamplar foto copy hasil kegiatan.
3. Surat Rekomendasi ini dinyatakan tidak berlaku lagi setelah sampai waktu yang telah ditentukan serta dinyatakan sah apabila telah diberikan nomor register sah saat yang bersangkutan telah melapor sebagaimana ketentuan poin 2 (dua) diatas.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya

Majene, 9 Juli 2021





**PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 2 KAMP. BARU**



Alamat : JL. AP Pettarani No.0 2 Telp./Fax. (0422) 21727 Majene

SURAT KETERANGAN

Nomor : 039/I.33.02/SD.2/X/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : **Hj. NURMADIA R, S.Pd, M.Pd.**
 NIP : 19720401 199603 2 007
 Pangkat / Gol : Pembina Tk. I/IV b
 JABATAN : KEPALA SEKOLAH SDN NO. 2 KAMP. BARU

Menerangkan bahwa :

NAMA : **ST MARDANI**
 NIM : 19.0211.011
 JURUSAN : S2 Pendidikan Agama Islam Berbasis IT
 Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare

Nama yang tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan Penelitian Eksperimen mulai dari bulan Agustus - Oktober 2021 dengan judul **"PENGUNAAN MEDIA VISUAL SPARKOL, VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK SDN NO. 2 KAMPUNG BARU KAB. MAJENE"**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majene , 11 Oktober 2021

Sekolah



Hj. NURMADIA R, S.Pd, M.Pd.
 NIP. 19720401 199603 2 007

Lampiran 6

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Foto

1. IDENTITAS DIRI
 - a. Nama Lengkap : St. Mardani
 - b. Tempat/Tanggal Lahir : Soppeng, 31 Desember 1967
 - c. Jenis Kelamin : Perempuan
 - d. Pekerjaan : Guru PAI SD
2. IDENTITAS KELUARGA
 - a. Orang Tua
 - Ayah : H. A. Abd. Rasyid
 - Ibu : Sirah b. Mertua
 - Ayah Mertua : H. Muhammad P.
 - Ibu Mertua : Hj. Haisyah
 - c. Suami : Drs. H. Ardiansyah, M.Si
 - d. Anak : 1. Nanda Nahdhiyah, S.E.
2. Nurazmi Afifah
3. Muhammad Hidayat
3. RIWAYAT PENDIDIKAN
 - a. SDN 137 Lalebenteng
 - b. MTs DDI Bonto-Bonto
 - c. MA DDI Baru-Baru Tanga
 - d. IAIN Alauddin Makassar (D2)
 - e. IAI DDI Al - Jamiah Al Islamiyah Addariyah
 - f. STAI DDI Majene
4. RIWAYAT PEKERJAAN
 - Guru Pendidikan Agama Islam di SDN No 2 Kampung Baru Kabupaten Majene