

SKRIPSI

**PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI KISAH NABI MUHAMMAD SAW
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI UPTD
SDN 61 PAREPARE**



OLEH:

WULANDARI

NIM: 2120203886208023

PAREPARE

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI KISAH NABI MUHAMMAD SAW
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI UPTD
SDN 61 PAREPARE**



OLEH:

WULANDARI

NIM: 2120203886208023

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut
Agama Islam Negeri IAIN Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE
2025**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan
Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw
Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

Nama Mahasiswa : Wulandari

NIM : 2120203886208023

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah

Nomor : B-4642-In.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama : Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I. (.....)

NIP : 198304042011011008

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010



PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

Nama Mahasiswa : Wulandari

NIM : 2120203886208023

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dasar Penetapan Penguji : B.3663/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2025

Tanggal Kelulusan : 26 November 2025

Disetujui Oleh :

Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I.

(ketua)

Dr.H. Muhammad Saleh, M.Ag.

(Anggota)

Dr. Ahdar. M.Pd.I.

(Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada Allah swt Sang Maha Segalanya, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Penggunaana Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad Saw Pada Peserta Didik Kelas IV Di UPTD SDN 61 Parepare” tepat waktu. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Agama Islam

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu pertama-tama penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibunda tercinta Hasnawati dan Ayahanda Alm.Abdullah sebagai orang tua serta saudara dan saudari saya yang memberikan dukungan moral maupun material, serta kasih sayang yang tiada henti. Keberhasilan ini adalah hasil dari doa dan cinta kalian.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Dr. Rustan Efendy, M.Pd., I selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, koreksi, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Selanjutnya penulis juga mengucapkan dan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola Pendidikan IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Rustan Efendy, M. Pd. i., sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus pembimbing skripsi.

4. Bapak Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag sebagai Dosen Penguji I, dan ibu Dr. Ahdar, M.Pd. I., sebagai Dosen Penguji II yang telah memberi masukan dan saran.
5. Bapak dan Ibu dosen program studi pendidikan Agama Islam yang telah yang telah membekali saya dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan selama masa studi.
6. Seluruh kepala unit yang berada di lingkungan IAIN Parepare beserta Staff yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama melaksanakan studi di IAIN Parepare.
7. Ibu Hadijah, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SDN 61 Parepare serta jajarannya yang mengizinkan penulis dalam melaksanakan penelitian di SDN 61 Parepare.
8. Kepada seluruh sahabat seperjuangan penulis. Nurfadilah, Syahrani Magfirah, Syarifah Umi Kalsum, Siti Nurhalizah Razak, dan Nurnadifah Syafruddin. Yang selalu kebersamai dari semester satu sampai tahap penyelesaian skripsi ini, panjang umur hal-hal baik.
9. Sahabat sekaligus saudara. Hamriah, Aulia Audri Rahman, Syahidah Syarif, Marlina, Sukma, dan Annisa Nurrahma Sagala. Terimakasih atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan sangat terbuka dan lapang dada mengharapkan masukan dari berbagai pihak yang sifatnya membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 16 Desember 2025 M
25 Jumadil Akhir 1447 H

Penulis



Wulandari
NIM. 2120203886208023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wulandari

Nim : 2102203886208023

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 15 September 2025

Penulis



Wulandari
2120203886208023

ABSTRAK

WULANDARI, *Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare*. Skripsi prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. (Dibimbing oleh bapak Rustan Efendy).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman materi kisah Nabi Muhammad saw, khususnya kisah membangun Masjid Nabawi di Madinah pada peserta didik kelas IV UPTD SDN 61 Parepare. Penggunaan media animasi dipilih sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang bersifat naratif dan abstrak. Melalui penggunaan media ini diharapkan peserta didik dapat lebih fokus, aktif, serta memahami nilai-nilai penting yang terkandung dalam kisah tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design model *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah 18 peserta didik kelas IV yang diberikan pretest, kemudian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi, dan dilanjutkan dengan posttest. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 57,50 menjadi 84,17 setelah perlakuan. Uji t menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk lebih memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Video Animasi, Peserta Didik, Kisah Nabi Muhammad SAW.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Masalah	4
D. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	6
B. Tinjauan Teori	13
C. Kerangka Pikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31

C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	35
E. Defenisi Operasional Variabel	36
F. Instrumen Penelitian	38
G. Tekhnik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	65
C. Pengujian Hipotesis	67
D. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	IV
BIOGRAFI PENULIS	XXIII

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Nama Tabel	Halaman
2.1	Perbandingan Penelitian Terdahulu	9-12
3.1	One Group <i>Pretest-Posttest</i>	31
3.2	Waktu Penelitian	32-33
3.3	Populasi Penelitian	34
3.4	Sampel Penelitian	35
3.5	Kisi-Kisi Instrumen Tes	38-39
3.6	Nilai Uji Validitas	41-42
3.7	Nilai Uji Reliabilitas	43
4.1	Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	52-53
4.2	Frekuensi Dan Presentase Nilai <i>Pretest</i>	53
4.3	Hasil Frekuensi Dan Persentase Nilai <i>Pretest</i>	55
4.4	Analisis Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	56
4.5	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	59-60
4.6	Frekuensi Dan Persentase Nilai <i>Posttest</i>	60
4.7	Hasil Frekuensi Dan Persentase Nilai <i>Posttest</i>	61
4.8	Analisis Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	62
4.9	Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	63-64
4.10	Deskripsi Statistik Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	64
4.11	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	66
4.12	Paired Sample Test	66

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Nama Gambar	Halaman
2.1	Tampilan Video Animasi	21
2.2	Kerangka Pikir	29
4.1	Histogram <i>Pretest</i>	56
4.2	Histogram <i>Posttest</i>	61



DAFTAR LAMPIRAN

No. Tabel	Nama Tabel	Halaman
I	Surat Penetapan Pembimbing Skripsi	VI
II	Surat Izin Penelitian	VII
III	Surat Izin Penelitian Penanaman Modal	VIII
IV	Surat Izin Telah Meneliti	IX
V	Modul Ajar	X
VI	Instrumen Penelitian	XI-XVI
VII	Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	XVII
VIII	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	XVIII
IX	Nilai Uji Validitas	XIX
X	Uji Valid	XX
XI	Uji Reliabilitas	XXI
XII	Uji Normal	XXI
XIII	Uji-T	XXI
XIV	Nilai dan Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i>	XXII
XV	Nilai dan Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i>	XXII
XVI	Absensi Kehadiran Peserta Didik	XXIII
XVII	Dokumentasi	XXIV
XVIII	Biografi	XXV

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	s dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

b. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	a
اِ	Kasrah	i	i
اُ	Dammah	u	u

2. Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan

huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	fathah dan ya	ai	a dan i
وُ	fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِيّ/آ	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis diatas
يِ	kasrah dan ya	ī	i dan garis diatas
وُ	dammah dan wau	ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ	:	māta
رَمَى	:	ramā
قِيلَ	:	qīla
يَمُوتُ	:	yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]
- Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْخَنَّةِ	: Rauḍah al-jannah atau Rauḍatul jannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah
الْحِكْمَةُ	: Al-hikmah

e. 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	: Rabbānā
نَجَّيْنَا	: Najjainā
الْحَقُّ	: Al-Haqq
الْحَجُّ	: Al-Hajj
نُعِمُّ	: Nu'ima
عَدُوُّ	: 'Aduwwun

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	: “Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ	: al-syamsu (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: al-zalzalah (bukan az-zalzalah)
الْفَلْسَفَةُ	: al-falsafah
الْبِلَادُ	: al-bilādu

g. 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:

تَأْمُرُونَ	:	<i>ta’murūna</i>
النَّوْءُ	:	<i>al-nau’</i>
شَيْءٌ	:	<i>syai’un</i>
أَمِرْتُ	:	<i>umirtu</i>

h. 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 pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ

Dīnullah

بِاللَّهِ

billah

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fī rahmmatillāh

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada 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-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

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

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi *Abū Zaid, Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid, Naṣr Hamīd Abū*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
بدون	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor).

Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al. : “dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No.: Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini semakin mendorong upaya-upaya dalam meningkatkan pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil kajian teknologi dalam media pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan dan memanfaatkan salah satu media yang tersedia di lingkungan sekolah, atau tidak menutup kemungkinan guru akan mengembangkan media yang disesuaikan dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, bila media tersebut belum tersedia.¹ Teknologi menjadikan manusia menjadi subjek utama dalam menjalankan sistem teknologi sendiri, sedangkan informasi merupakan suatu yang sifatnya sama dengan data atau sesuatu yang akan disampaikan dari narasumber ke audiens.²

Perkembangan kebijakan pendidikan seringkali merupakan respon terhadap permasalahan di lapangan yang merupakan konsekuensi dari kurangnya konsep yang kuat. Kebijakan ini juga memuat beberapa prinsip dasar, termasuk konsep paradigma pembelajaran mandiri dalam menghadapi disrupsi teknologi dan informasi, serta peradaban global yang menuntut konektivitas antar semua lini kehidupan.³ Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran bisa menciptakan suasana yang kondusif dan variatif didalam kelas. Peserta didik juga dapat menggunakan media secara kreatif

¹ Vella Namira Digtha, 'Efektivitas Media Video Animasi Nussa Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang', 2023

² Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan an Ekonomi*, 19.01 (2022)

³ Rustan Efendy *et al.*, "Freedom to learn : An education policy applied in Indonesia and its potential benefits as perceived by Islamic education students," *International Journal of Education and Practice*, 13.2 (2025).

sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih banyak, mengingat apa yang dipelajarinya lebih baik, serta meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran membangkitkan terciptanya beragam media pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk digunakan dalam pembelajarannya. Di era digital ini, kebutuhan akan inovasi pembelajaran menjadi sangat mendesak, terutama untuk menghadapi karakteristik peserta didik yang cenderung lebih responsif terhadap media berbasis teknologi.⁴

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan metode dan media yang sesuai untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik adalah bagaimana menyampaikan materi yang abstrak dan kompleks, seperti kisah-kisah nabi Muhammad saw, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pentingnya pendidikan dapat dikaitkan dengan salah satu firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah/58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”⁵

⁴ Figo Rangga Bagaskara et al., “Evaluasi Kurikulum Dan Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Dasar Di Era Digital,” 5.2 (2024)

⁵ Kementerian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Al-Kausar, 2020)

Berdasarkan ayat tersebut, menekankan pentingnya memberikan pelajaran tentang adab dalam majelis, kepatuhan terhadap perintah, serta keutamaan ilmu. Ayat ini mengajarkan bahwa Allah akan meninggikan derajat mereka yang beriman dan berilmu. Oleh karena itu, sebagai umat Muslim, kita harus senantiasa menuntut ilmu, berperilaku baik dalam pergaulan, serta menaati aturan yang telah ditetapkan oleh Allah dan Rasul-Nya.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Memanfaatkan video animasi dapat membantu guru menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan melalui pembelajaran kontekstual mendapatkan perhatian dan fokus peserta didik, membuat proses belajar mengajar terlihat bagus, membuat pengaturan pembelajaran menjadi lebih sederhana, dan membantu pemahaman peserta didik. Dijelaskan video animasi dinilai baik atau layak untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.⁶

Berdasarkan observasi yang di laksanakan di Unit Pelaksana Tugas Daerah Sekolah Dasar Negeri (UPTD SDN) 61 Parepare pada kelas IV bahwa pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam pelaksanaannya, Guru telah menjalankan tugasnya dengan baik dalam mengarahkan dan membimbing jalannya pembelajaran. Sementara itu, peserta didik cenderung mengikuti arahan guru dengan mendengarkan dan menerima informasi yang disampaikan.

Kondisi tersebut menggambarkan bahwa proses pembelajaran masih dapat terus dikembangkan agar peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk terlibat secara aktif. Pemberian ruang bagi peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, dan

⁶ Cornellia Christin Adiati et al., 'Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Akademika*, 12.01 (2023)

mengemukakan pendapat diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna. Dengan demikian, pengembangan strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran tanpa mengesampingkan peran penting pendidik sebagai fasilitator.

Melihat dari kondisi diatas maka yang menjadi ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian di UPTD SDN 61 Parepare untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai “Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw Membangun Masjid Nabawi di Madinah Peserta Didik Kelas IV Di UPTD SDN 61 Parepare”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan video animasi dalam proses belajar peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare?
2. Apakah video animasi dapat meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare?

C. Tujuan Masalah

Adapun tujuan masalah yang akan diperoleh dalam sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan video animasi dalam proses belajar peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

2. Untuk menganalisis apakah video animasi dapat meningkatkan pemahaman tentang materi kisah Nabi Muhammad saw Membangun Masjid Nabawi di Madinah peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini berguna untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui analisis data yang bersifat naratif dan kontekstual. Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media video pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi peserta didik untuk membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi, dan menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan agar pendidik dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik dan memberikan alternatif bahan pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian relevan merupakan kajian terdahulu yang relevan yang berkaitan dengan subjek penelitian saat ini. Dalam penelitian berikutnya, tinjauan yang relevan juga berfungsi sebagai referensi. Tinjauan penelitian yang relevan juga berfungsi sebagai referensi untuk penelitian lanjutan atau penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil kajian terdahulu, ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

Pertama, Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, dan Fina Fitrianisah dengan judul *“Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”*. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media video animasi dapat memberikan wawasan yang luas kepada peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri, pembelajaran yang tidak monoton, dan peserta didik paham materi yang abstrak menjadi konkret.⁷ Peneliti mengambil penelitian ini sebagai bahan tinjauan penelitian relevan karena memiliki tujuan yang sama-sama membahas tentang penggunaan media video animasi. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada metode penelitian yang digunakan.

Kedua, Kadek Dian Indah Sari, I Made Citra Wibawa, Adrianus I Wayana Illia Yuda Sukmana dengan judul *“Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil*

⁷ Tia Irawan *et al.* “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, V. 7, No. 1 (2021).

Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pengembangan media video animasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena media video animasi dapat mempermudah guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dapat meningkatkan motivasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸ Peneliti mengambil penelitian ini sebagai bahan tinjauan terdahulu karena memiliki tujuan yang sama-sama membahas tentang penggunaan media video animasi. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada metode penelitian yang digunakan.

Ketiga, Randi Irvan Nudin yang berjudul “*Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur’an Nurul Huda Pesawaran*” hasil penelitian ini menunjukan video tersebut dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran, merangsang kreatifitas, semangat belajar siswa, selain itu melalui media tersebut, pengetahuan siswa, penyusunan bahan ajar, pemilihan materi dan cara penyampaian guru mengalami kemajuan. Menggunakan video animasi sebagai media secara tidak langsung meningkatkan minat belajar siswa dalam hal pencarian ide dan materi sehingga siswa tidak merasa bosan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan agama islam kelas VIII di SMP Qur’an nurul huda pesawaran dikatakan sangat layak untuk digunakan pada proses pelajaran.⁹ Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama mengkaji media video animasi.

⁸ Kadek Dian Indah Sari *et al.*, “Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, V. 8, No. 2 (2024).

⁹ Berlian Sunandar, “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur’an Nurul Huda Pesawaran,” *Skripsi Sarjana: Jurusan PAI , Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020.

Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah aspek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu materi pendidikan agama islam sedangkan aspek yang dikaji dalam peneliti yaitu materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah.

Keempat, Laily Rahmayanti, dan Farida Istianah dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo.*”¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, dengan melakukan penelitian eksperimen yaitu *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian yaitu SDN Kebonagung 1 kelas VA berjumlah 26 siswa (Kelas kontrol) dan VB berjumlah 29 siswa (kelas eksperimen) sedangkan SDN Kebonagung 2 kelas VA berjumlah 34 siswa (kelas kontrol) dan kelas VB berjumlah 37 siswa (kelas eksperimen), hasil dari perhitungan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3.454 < 2.000$) pada SDN Kebonagung 1 sedangkan pada SDN Kebonagung 2 bernilai ($2.344 < 1.980$). Persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan video animasi pada variabel X. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel Y pada penelitian ini video animasi digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw.

Kelima, Muharrir, Herdah, Rustan Efendy, dan Hasmiah Herawaty dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Minat Siswa Dalam Belajar*

¹⁰ Laily Rahmayanti dan Farida Istianah, “Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo,” *Jurnal PGSD*, 6.4 (2018).

*Matematika Di UPTD SMP Negeri 1 Barru.*¹¹ Penelitian ini menggunakan desain penelitian yaitu Pra-Eksperimental One Group *Pre-Test* and *Post-Test* Design. Menyimpulkan hasil penerapan Ice Breaking sebesar 55.2% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Adapun persamaan dari penelitian ini terletak pada metode penelitiannya, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X dan Y.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD	Persamaan dari penelitian Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, dan Fina Fitriani sah dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengkaji media video animasi.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada metode penelitian yang digunakan dimana penelitian terdahulu menggunakan metode deskriptif ualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen.
2	Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada	Persamaan dari penelitian Kadek Dian Indah Sari, I Made	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti

¹¹ Tahir Narda *et al.*, "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Minat Siswa Dalam Belajar Matematika Di UPTD SMP Negeri 1 Barru," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13.2 (2022).

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar	Citra Wibawa, Adrianus I Wayana Illia Yuda Sukmana dengan peneliti adalah sama mengkaji media video animasi.	terletak pada metode penelitian yang digunakan dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pengembangan (<i>reseach and development</i>) sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen.
3	Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran	Persamaan dari penelitian Randi Irvan Nudin adalah sama mengkaji media video animasi.	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah aspek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu materi pendidikan agama islam sedangkan aspek yang dikaji dalam peneliti yaitu materi kisah nabi Muhammad

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			saw.
4	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo	Persamaan dari penelitian Laily Rahmayanti dan Farida Istianah yaitu penggunaan video animasi pada variabel X.	Perbedaan dari penelitian itu yaitu pada variabel Y pada penelitian ini video animasi digunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw.
5	Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Minat Siswa Dalam Belajar Matematika Di UPTD SMP Negeri 1 Barro	Persamaan pada penelitian ini yaitu pada metode penelitiannya yaitu menggunakan desain penelitian adalah pra-eksperimental yaitu desain Satu Kelompok	Perbedaannya yaitu Variabel X dan Y, pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu Penggunaan Ice Breaking, sedangkan penelitian yang akan dilakukan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		dengan Pre-Test dan Post-Test (One Group Pre-Test and Post-Test Design).	yaitu Penggunaan video animasi dan pada Variabel Y pada penelitian tersebut yaitu untuk meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik pada pelajaran PAI sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik materi kisah nabi Muhammad saw.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, seperti pada penelitian Tia Irawan, Kadek Dian, dan Randi Irvan yang menyoroti kemampuannya dalam mempermudah pemahaman materi. Penelitian Laily Rahmayanti dan Rustan Efendy juga mendukung dari segi metode eksperimen yang serupa. Namun, perbedaannya terletak pada fokus variabel, di mana penelitian ini

secara khusus mengkaji pengaruh video animasi terhadap pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw pada siswa kelas IV, yang belum banyak diteliti secara spesifik di tingkat sekolah dasar.

B. Tinjauan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Artinya media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.¹² Media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi prses belajar pada diri individu yang belajar.¹³

Pembelajaran adalah kegiatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dengan memiliki bahan ajar. Wulandari mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik dimana dalam upaya tersebut terdapat aktifitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran merupakan proses interksi antara pengajar dengan pelajar yakni guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran

¹² Hamdanah Said dan Muhammad Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019)

¹³ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2017)

yang terjadi proses komunikasi baik secara langsung antara guru dan peserta didik dengan bahan pembelajaran dan peran media pembelajaran.¹⁴

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko “media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan Teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses Pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.¹⁵ Media pembelajaran juga merupakan alat komunikasi lisan dan tulisan yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik atau mahasiswa sehingga terjadi proses pembelajaran.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai suatu proses (bisa berupa alat, bahan atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari Batasan media pembelajaran yakni konsep-konsep komunikasi, konsep system, dan konsep pembelajaran.

b. Manfaat Media

Hamalik dalam Septhy Nurfadhillah mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat

¹⁴ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2020)

¹⁵ Mustofa Abi Hamdid *et al.*, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)

¹⁶ Said dan Hasanuddin., *Media Pembelajaran Berbasis ICT*.

yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton dalam Septhy Nurfadhillah misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁷

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain.¹⁸ Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

¹⁷ Septhy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, 2021).

¹⁸ Isran Rasyid Karo-karo and Rohani, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', Vol. VII (2018)

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Sudjana dan Rivai dalam Hamzah palaga juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dan lainnya.¹⁹

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar pendidik dapat menggunakan video atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Salah satu jenis media yang dapat digunakan yaitu media audio visual. Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga peserta didik mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara.²⁰ Media ini dibagi menjadi dua yakni audio visual diam dan audio visual gerak.

a. Audio visual diam

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto dislide powerpoint yang diberikan efek suara. Gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bisa di setting secara otomatis. Untuk memberikan penjelasan atau menambah efek maka ditambahkan suara, baik berupa announcer ataupun musik.

b. Audio visual gerak

Yaitu media yang dapat menimbulkan unsur suara dan gambar yang gerak seperti film dan *video-cassette*. Dengan kemampuan audio-visual ini maka media ini memiliki karakteristik mampu untuk memberikan atau meningkatkan persepsi, pengertian, transfer (penglihatan) belajar, penguatan (*reinforcement*) atau

¹⁹ Hamzah Pagarra *et al.*, *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022).

²⁰ Hamzah Pagarra *et al.*, *Media Pembelajaran*.

pengetahuan yang dicapai, retensi (ingatan), pengalaman langsung, dan motivasi karena cenderung memberikan efek menyenangkan untuk peserta didik.

Menurut Sudjana dalam Septhy Nurfadhillah mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan lebih mudah dipahami murid.
- c. Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana, dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- e. Bermanfaat bagi murid selama pembelajaran berlangsung.
- f. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan lebih mudah dipahami murid.²¹

1. Media multimedia

Yaitu kumpulan atau gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda untuk digunakan presentasi. Menurut Gayestik multimedia sebagai suatu system komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses Kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. multi berasal dari Bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari Bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.²² Dengan

²¹ Septhy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*.

²² Hamzah Pagarra *et al.*, *Media Pembelajaran*.

demikian multimedia merupakan perpadan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

2. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media animasi termasuk jenis media audio visual, karena terdapat Gerakan dan suara. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan symbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.²³

Video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang tergolong Audiovisual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menerima pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media video mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Video yang menampilkan tampilan visual dan audio menarik dinilai dapat memudahkan peserta didik dalam menangkap pesan-pesan keagamaan yang bersifat abstrak.²⁴ Menurut Arsyad menyatakan bahwa video adalah gambar dalam frame, dimana frame gambar tersebut diproyeksi secara mekanis melalui lensa

²³ Putu Jerry Raditya Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*, Vol. 6 No. 1 (2018)

²⁴ Nurfatihah Zubaedah dan Rustan Efendy, "Penerapan Pembelajaran Video Based Learning di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Parepare," *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2023).

proyektor sehingga muncul gambar hidup dilayar. Sedangkan animasi adalah serangkaian gambar yang disusun satu demi satu.²⁵ Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus bahasa Indonesia inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.²⁶ Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks.

Gambar 2.1 Tampilan Video Animasi

<https://youtu.be/02i94JnAyGI?si=yCVbkGdJQLa4aENR>



²⁵ Diantika Widyahabsari *et al.*, “Media Video Animasi Materi Bangun Ruang,” *Volatility, Uncertainty, Complexity and Ambiguity*, 2023

²⁶ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (sukabumi: Farha Pustaka, 2021)

Media video animasi adalah alat yang dapat di jadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²⁷ Media video animasi ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan. Dengan adanya media video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung acaan teks serta Gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleg guru.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga dikombinasikan dengan strategi pembelajaran partisipatif untuk membangun pemahaman konseptual dan nilai keislaman yang lebih mendalam. Hal ini menegaskan bahwa media yang tepat akan lebih optimal hasilnya jika dibarengi dengan pendekatan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.²⁸

b. Kelebihan Video Animasi

Adapun kelebihan media video animasi antara lain:

1. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.

²⁷ Ani Nurani Andrasari *et al.*, “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2022

²⁸ Rustan Efendy *et al.*, “Konstruksi Model Pembelajaran Berbasis Partisipatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Parepare,” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 15.1 (2023).

2. Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
3. Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
4. Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
5. Lebih komunikatif.
6. Mudah dibuat dan dimodifikasi.
7. Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.²⁹

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

3. Pemahaman Materi

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap, menginterpretasikan, dan menjelaskan makna dari informasi yang diterima. Proses ini melibatkan pengintegrasian pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada

²⁹ Wayan Sukanta *et al.*, “Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelstariannya Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur Tahun Pelajaran 2016/2017,” *Jurnal Swarnabhumi*, 2.1 (2017).

untuk membentuk pengetahuan yang lebih dalam dan komprehensif. Dalam konteks Pendidikan, pemahaman adalah tujuan utama dari pembelajaran, dimana peserta didik diharapkan tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu menggunakannya dalam konteks yang berbeda.³⁰ Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman, meliputi:

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Pengajar

Pengajar adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya.

c. Peserta Ajar

Peserta didik (mahasiswa) adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah.

d. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pengajar dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

e. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan yang terdapat di dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh peserta didik guna kepentingan ulangan.

f. Suasana Evaluasi

Suasana yang tenang, tertib, dan disiplin ketika berlangsungnya evaluasi (ujian) dapat mencapai keberhasilan pengajaran.

³⁰ Musahidin *et al.*, “Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kesadaran Metakognisi Siswa pada Materi Struktur Atom Melalui Pemodelan,” *Journal of Authentic Research*, Vol. 1 No.1 (2022),

Anderson dan Krathwohl mengemukakan bahwa dalam kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif, meliputi menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi/menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).³¹

1. Menafsirkan (*interpreting*), yaitu mengubah dari suatu bentuk informasi ke bentuk informasi lainnya, misalnya dari kata-kata ke grafik atau gambar, atau sebaliknya, dari kata-kata ke angka, atau sebaliknya, maupun dari kata-kata ke kata-kata, misalnya meringkas atau membuat paraphrase;
2. Memberikan contoh (*exemplifying*), yaitu memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum. Memberikan contoh menuntut kemampuan mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh;
3. Mengklasifikasikan (*classifying*), yaitu mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu;
4. Meringkas (*summarizing*), yaitu membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan
5. Menarik inferensi (*inferring*), yaitu menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta
6. Membandingkan (*comparing*), yaitu mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide ataupun situasi
7. Menjelaskan (*explaining*), yaitu mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-

³¹ Putri Mayang Sari dan Sumarli Sumarli, "Optimalisasi Pemahaman Konsep Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Gallery Walk (Sebuah Studi Literatur)," *Journal of Educational Review and Research*, 2.1 (2019).

akibat dalam suatu sistem.

Adapun indikator pemahaman yang akan peneliti lakukan yaitu pemahaman menurut Anderson dan Krathwohl, yaitu memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), dan membandingkan (*comparing*) pada soal tes materi kisah nabi Muhammad membangun Masjid Nabawi di Madinah.

Menurut Sudjana dalam Siti Ruqoyyah, menjelaskan bahwa pemahaman dapat dikategorikan dalam tiga tingkatan pertama yaitu tingkat terendah, tingkat kedua atau tingkat sedang, dan tingkat ke tiga yaitu tingkat tertinggi.³² Pemahaman dapat dibagi menjadi tiga aspek utama sebagai berikut:

1. Menerjemahkan

Menerjemahkan di sini bukan saja pengelihat bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

2. Menginterpretasikan/Menafsirkan

Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.

3. Mengekstrapolasi

Sedikit berbeda dengan menerjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

³² Siti Ruqoyyah *et al.*, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, Cet. 1 (Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020).

2. Kisah Nabi Muhammad Saw. Membangun Masjid Nabawi di Madinah

Setelah peristiwa hijrah dari Makkah ke Madinah pada tahun 622 M, Rasulullah Saw. Tiba di Madinah dengan sambutan hangat dari penduduk setempat. Beliau disambut dengan sangat meriah di jalan atau dari atas rumah-rumah. Demikianlah, semua menginginkan agar Nabi Muhammad saw. tinggal di rumahnya. Mereka menarik kendali unta agar Nabi Muhammad saw. sudi, tetapi beliau berkata: “biarkan saja unta nanti berjalan, dia diperintah.” unta kemudian berhenti duduk di sebuah tempat yang merupakan sebidang tanah milik dua anak yaitu dari Bani Najjar, yaitu Suhail dan Sahel bin Nafi’ bin Umar bin Sa’labah. Keduanya diasuh oleh As’ad bin Zararah, salah satu sahabat Rasulullah Saw. Dimana tanah itu semula merupakan tempat untuk mengerikan kurma.

Ketika kedua anak yatim, Suhail dan Sahel, menawarkan tanah tersebut secara cuma-cuma kepada Rasulullah sebagai bentuk penghormatan dan cinta mereka, Rasulullah menolak pemberian itu. Beliau lebih memilih untuk membelinya secara sah. Setelah proses pembelian tanah selesai, pembangunan masjid pun dimulai.

Rasulullah saw. dan para sahabat bergotong royong untuk menebang beberapa pohon kurma yang tumbuh di atas tanah itu. Juga memindahkan beberapa kuburan tua untuk membangun masjid. Bangunan masjid pada awalnya sangat sederhana. Fondasinya terbuat dari bebatuan yang keras. Dindingnya dari batu bata yang terbuat dari tanah. Tiang-tiangnya berasal dari beberapa batang kurma. Atapnya dari pelepah daun kurma. Masjid nabawi memiliki tiga pintu masuk yang dibuat dengan sederhana. Selama kurang lebih dua belas hari

pembangunan masjid nabawi pun selesai dengan penampakan yang sederhana dan masjid ini juga belum memiliki lantai.

Rasulullah saw. membangun masjid bukan sekadar tempat salat. Rasulullah saw. membangun masjid sebagai pusat kegiatan umat Islam. Masjid Nabawi dijadikan sebagai tempat bermusyawarah untuk menyelesaikan masalah umat. Masjid juga digunakan sebagai arena latihan bela negara dan pengobatan kaum Muslim. Serambi Masjid Nabawi juga menjadi tempat penampungan ahl al-Suffah. Ahl al-Suffah yaitu sekelompok kaum fakir miskin yang tidak memiliki tempat tinggal. Di masjid inilah kaum Muslim dibina dan dididik Rasulullah saw.

Selain itu, di sekitar masjid, Rasulullah juga membangun kamar-kamar untuk para istri beliau. Kamar-kamar ini terbuat dari tanah, pelepah kurma, dan batu yang disusun. Rumah-rumah tersebut sangat sederhana, melambangkan kesederhanaan kehidupan Rasulullah dan keluarganya, meskipun beliau adalah pemimpin umat Islam.³³

C. Kerangka Pikir

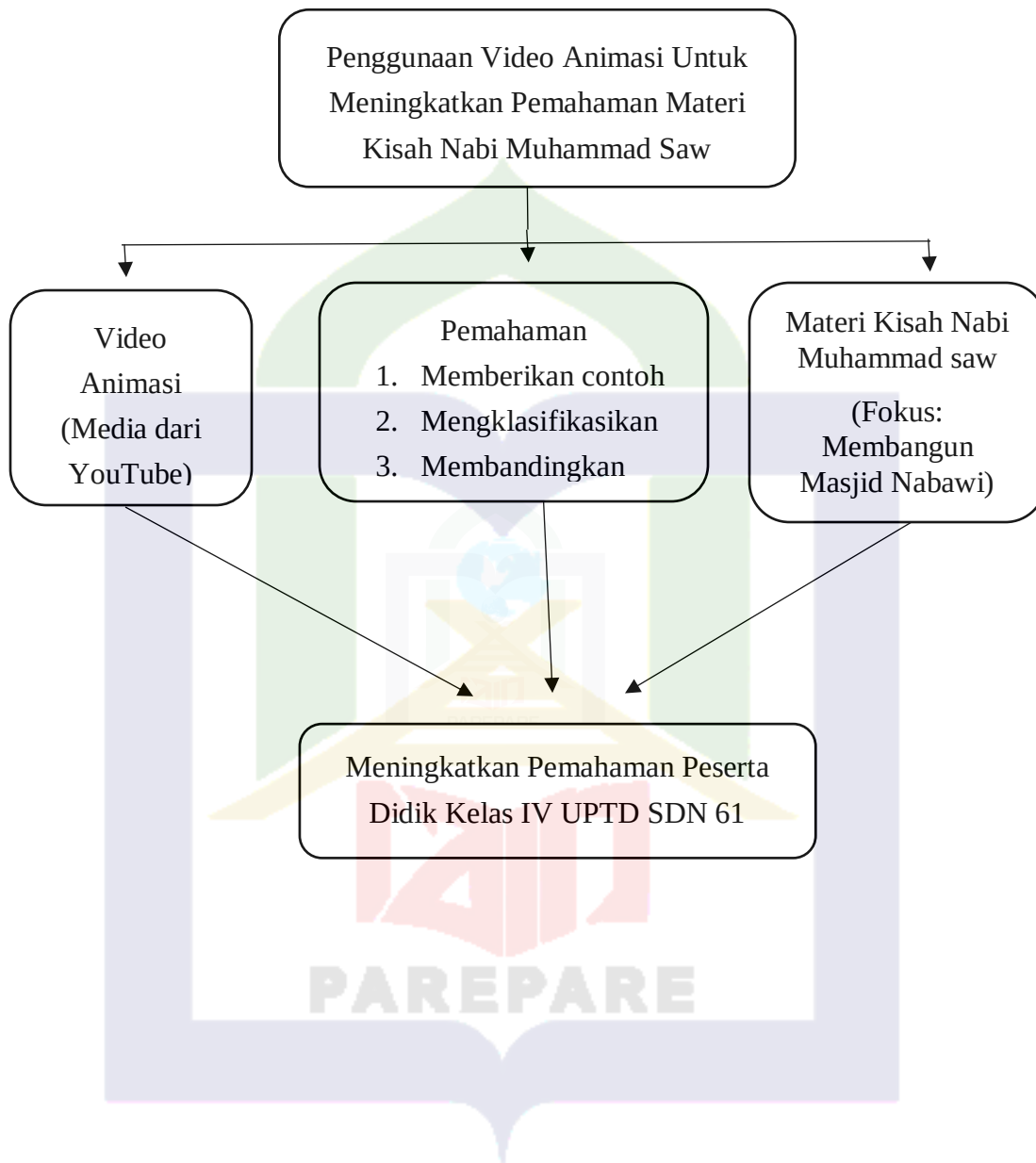
Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antar konsep dan atau variable secara koheran yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian.³⁴ Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau diagram dengan tujuan untuk mempermudah memahami.

Untuk memudahkan penelitian, maka peneliti membuat bagan kerangka pikir sebagai berikut:

³³ Ahmad Faozan dan Jamaluddin, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, Cet. 1 (Jakarta Pusat, 2021)

³⁴ Fikri dkk, *Penulisan Karya Ilmiah*, ed. oleh Andi Nurindah Sari (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023).

Gambar 2.2 Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan. Menurut Indrawati hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diperkirakan akan didukung oleh data empiris dalam penelitian. Sedangkan menurut Solimun, Armanu, dan Fernandes hipotesis diartikan sebagai pernyataan yang masih lemah berdasarkan rumusan masalah atau tujuan penelitian dan kerangka teori hasil tinjauan terhadap Pustaka.³⁵

Adapun yang menjadi hipotesis atau dugaan sementara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Penggunaan video animasi tidak dapat meningkatkan pemahaman materi kisah nabi muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 PAREPARE

Ha : Penggunaan video animasi dapat meningkatkan pemahaman materi kisah nabi muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 PAREPARE

³⁵ Siti Rapingah *et al.*, *Buku Ajar Metode Penelitian* (Gorontalo: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif yang kuat dalam mengukur hubungan sebab akibat atau pengaruh perlakuan tertentu dengan yang lain dengan kondisi dikendalikan oleh peneliti.³⁶ Jenis eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental design*.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan model *desain one-group pretest-posttest design*. Dimana peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan. Pada desain penelitian ini dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya *pretest* (sebelum perlakuan) dengan *posttest* (sesudah perlakuan). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.1 One Group *Pretest-Posttest* Design

Pre-test	Pelakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (dengan menggunakan media video)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

³⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 61 Parepare. Peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah tersebut, dikarenakan menyesuaikan dengan jurusan serta sebagai calon pendidik sangat membutuhkan pemahaman tentang penggunaan media video animasi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian terhadap “Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare”. Pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 3.2 Waktu Penelitian

Tahap Penelitian	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Observasi Awal	Melakukan pengamatan kondisi kelas, metode pembelajaran yang biasa digunakan guru, serta karakteristik peserta didik	Minggu I	Untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran serta kesiapan kelas IV
Pelaksanaan <i>Pretest</i>	Memberikan tes awal untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum	Minggu II (Pertemuan 1)	Pretest berisi soal sesuai indikator: memberi contoh, mengklasifikasikan,

	diberikan perlakuan menggunakan video animasi		membandingkan.
Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)	Menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi YouTube tentang kisah Nabi Muhammadsaw membangun Masjid Nabawi	Minggu II-III (Pertemuan 2-3)	Dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan: penyampaian materi dan penguatan pemahaman.
Pelaksanaan <i>Posttest</i>	Memberikan tes akhir untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah pembelajaran dengan video animasi.	Minggu IV (Pertemuan 4)	Soal <i>posttest</i> setara dengan pretest untuk melihat perubahan pemahaman peserta didik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Secara etimologis, populasi berasal dari kata *population* yang berarti penduduk atau orang banyak. Populasi secara singkat dapat dikatakan sebagai

sekumpulan objek penelitian yang mempunyai karakteristik yang sama untuk diteliti.³⁷ Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dari kesimpulan di atas maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek dan objek itu. Adapun populasi yang menjadi objek penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN 61 Parepare. Berikut populasi dijabarkan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas I	20	12	32
2.	Kelas II	17	14	31
3.	Kelas III	11	16	27
4.	Kelas IV	9	9	18
5.	Kelas V	11	14	25
6.	Kelas VI	9	4	13
Jumlah				146

2. Sampel

³⁷ Dedi Amrizal, *Metode Penelitian Sosial Bagi Administrasi Publik* (Medan: Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2019).

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan teknik *pursposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas suatu pertimbangan tertentu, seperti ciri-ciri atau sifat-sifat suatu populasi.³⁸ jadi dapat dikatakan *purposive sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan oleh peneliti.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV. Pemilihan kelas IV sebagai sampel dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan penting. Salah satunya adalah karena peserta didik kelas IV sudah pernah mempelajari materi kisah Nabi Muhammad saw dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, sehingga mereka memiliki dasar pengetahuan awal yang memadai. Hal ini memungkinkan penelitian untuk lebih fokus mengukur sejauh mana penggunaan video animasi dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sudah diberikan sebelumnya. Media animasi yang menarik dapat membantu memperkuat pemahaman dan menghidupkan kembali materi yang telah dipelajari, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal tetapi juga memahami makna dari kisah Nabi Muhammad saw. Dengan mempertimbangkan kesiapan kognitif, emosional, serta pengalaman belajar sebelumnya, kelas IV menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini guna menguji efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman materi kisah Nabi Muhammad saw.

Tabel 3.4 Sampel Penelitian

No	Nama	Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	

³⁸ A.R. Kumara, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Universitas Ahmad Dahlan, 2018)

1.	Kelas IV	9	9	18
----	----------	---	---	----

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data sebagai tehnik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dibutuhkan data yang ada di UPTD SDN 61 Parepare untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab pertama. Setiap penelitian yang dilakukan tentunya menggunakan beberapa teknik dan instrument penelitian, dimana teknik dan instrument yang satu dan lainnya saling menguatkan agar data yang di peroleh dari lapangan benar-benar valid dan objektif. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:



1. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap materi tertentu.³⁹ Tes merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah Tes pilihan ganda yaitu metode penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan, kemampuan, atau kompetensi peserta didik dalam melakukan pembelajaran materi kisah nabi Muhammad saw (*pretest posttest*).

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini bersumber dari catatan atau karangan seseorang secara tertulis. Hal tersebut dilakukan agar dapat memperoleh gambaran nyata tentang kondisi yang ingin diteliti dan sebagai keperluan data berupa data sekolah, maupun peserta didik di UPTD SDN 61 Parepare.

E. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi Operasional berarti menggambarkan atau mendeskripsikan variable penelitian sedemikian rupa. Definisi Operasional juga dapat diartikan sebagai proses mendefinisikan variable secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena.⁴⁰ Untuk mengetahui lebih jelas terkait dengan pembahasan tentang penggunaan video animasi untuk meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw Peserta Didik Di UPTD SDN 61

³⁹ Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, Penelitian Fleksibel, Pengukuran Valid dan Reliabel* (Kaaffah Learning Center, 2019)

⁴⁰ Dodiet Aditya Setyawa, *Hiotesis Dan Variabel Penelitian, Tahta Media Group* (Jakarta: Group Penerbian CV TAHTA MEDIA GROUP, 2021)

Parepare, maka dari itu peneliti akan menjelaskan definisi operasional yang berkaitan dengan judul, sebagai berikut:

1. Variabel bebas (Independen)

Pada penelitian adapun variabel bebasnya adalah Media Video Animasi. Media video animasi adalah alat yang dapat di jadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari platform YouTube, yang dipilih karena mudah diakses, memiliki variasi konten pembelajaran yang menarik, serta menyajikan kisah Nabi Muhammad saw dengan tampilan visual dan audio yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar. Video tersebut berfokus pada kisah Nabi Muhammad saw ketika membangun Masjid Nabawi di Madinah, sehingga kontennya sesuai dengan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Variabel terikat (Dependen)

Pada penelitian ini adalah Pemahaman Mata Pelajaran Kisah Nabi Muhammad saw. Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw merupakan variabel terikat dalam penelitian ini yang menggambarkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dalam materi tersebut. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat “pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw” akan diukur melalui berbagai metode, seperti tes dan observasi partisipasi peserta didik dalam diskusi dan kegiatan belajar lainnya. Adapun materi yang diberikan berfokus pada materi kisah Nabi Muhammad saw membangun masjid Nabawi di Madinah.

Hasil dari pengukuran ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana penggunaan video animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kisah nabi Muhammad saw.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian memainkan peran penting dalam memastikan keakuratan data dan validitas hasil penelitian. Pengembangan instrumen yang valid dan reliabel harus melalui proses yang sistematis untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya dalam penelitian. Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu:

1. Instrumen Pengumpulan Data

a) Tes

Tes merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik. Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada peserta didik berupa tes soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal Materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah. Dimana dalam soal tersebut diberikan untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik tentang materi tersebut sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi (*prettest posttest*). Tujuan dari *pretest* adalah untuk mengukur kondisi awal atau tingkat kemampuan, pengetahuan, sikap, atau perilaku subjek penelitian. Dengan demikian, hasil *pretest* dapat dibandingkan dengan hasil pengukuran setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang diberikan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator	Aspek yang dinilai	Nomor Soal Tes
Memberikan contoh (<i>exemplifying</i>)	Kemampuan peserta didik untuk memilih contoh sikap teladan Nabi dan para sahabat saat membangun Masjid Nabawi.	7, 11, 12, 13, 14, 15
Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>),	Kemampuan peserta didik untuk mengelompokkan tindakan atau peristiwa dalam kisah ke dalam kategori positif/negatif atau nilai keislaman.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 20
Membandingkan (<i>comparing</i>)	Kemampuan peserta didik dalam membedakan akibat dari dua pilihan atau situasi yang berbeda, membandingkan sikap atau tindakan dua tokoh atau kelompok, serta memahami perbedaan kondisi sebelum dan sesudah suatu peristiwa.	8, 16, 17, 18, 19

b) *Treatmen* (perlakuan)

Treatment dalam penelitian merujuk pada perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk menguji pengaruhnya terhadap variabel tertentu. *Treatment* biasanya dirancang berdasarkan tujuan penelitian dan diberikan kepada kelompok eksperimen dalam rangka menguji hipotesis.

1) Pertemuan pertama (*Prettest*)

Pada pertemuan pertama peneliti memulai dengan pengenalan, berdoa bersama, lalu mengabsen. kemudian memberikan gambaran umum yang berkaitan dengan

materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di madinah, kemudian peserta didik melakukan prettest tentang materi “kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah” dengan memberikan soal tes pilihan ganda yang telah dirancang.

2) Pertemuan kedua-keempat

Pada pertemuan yang kedua ini peneliti akan menggunakan media video animasi tentang materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah kepada peserta didik, dan meminta kepada peserta didik untuk mempelajari materi tersebut dengan baik.

c) Post-test (Test akhir)

Post-test merupakan tes yang dilakukan setelah peserta didik belajar menggunakan media video animasi. Pada pertemuan ini dilakukan evaluasi pemahaman tentang materi kisah nabi yufus pada peserta didik. Kemudian dari hasil post-test tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan terhadap pemahaman belajar peserta didik.

2. Uji Instrumen

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis instrument penelitian sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono, instrumen yang valid yaitu alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid⁴¹. Validitas berasal dari kata validity yang berarti sejauh mana ketepatan suatu alat ukur ketika melakukan fungsi

⁴¹ Ade Wahyuni Azhar dan Hasnan Hasrun, *Menulis Laporan Penelitiann Bagi Peneliti Pemula* (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2020)

ukurnya ⁴². Hasil instrumen dikatakan valid apabila ada kesamaan antar data yang didapatkan dan data pada objek penelitian.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah peserta didik

XY = perkalian antara skor butir soal dan skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

Berikut adalah hasil uji validitas instrumen tes yang dapat dilihat pada berikut ini:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen

Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,669	0,482	Valid
2	0,726	0,482	Valid
3	0,527	0,482	Valid
4	0,669	0,482	Valid
5	0,762	0,482	Valid
6	0,600	0,482	Valid
7	0,762	0,482	Valid

⁴² Ovan dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, Cet. 1 (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020)

Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
8	0,487	0,482	Valid
9	0,711	0,482	Valid
10	0,658	0,482	Valid
11	0,487	0,482	Valid
12	0,516	0,482	Valid
13	0,664	0,482	Valid
14	0,503	0,482	Valid
15	0,615	0,482	Valid
16	0,535	0,482	Valid
17	0,723	0,482	Valid
18	0,621	0,482	Valid
19	0,503	0,482	Valid
20	0,535	0,482	Valid

Dari tabel di atas dapat disimpulkan semua soal dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,482) pada taraf signifikansi 5% ($df = 16$). Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan memiliki hubungan yang signifikan dengan skor total, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan memiliki validitas yang baik dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, instrumen yang dikatakan reliabel yaitu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan tetap menghasilkan data yang sama. Reliabilitas dalam penelitian adalah tingkat

konsistensi atau kestabilan hasil pengukuran suatu instrumen ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya.

Uji ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dengan instrumen yang sama akan memberikan hasil yang serupa jika diterapkan pada kondisi yang sama secara berulang. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode statistik, seperti Alpha Cronbach, untuk menilai tingkat keandalan instrumen. Hasil uji reliabilitas instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Nilai Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.914	.915	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,914 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pertanyaan. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut konsisten dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian dengan menggunakan teknik analisis data berkaitan dengan pengujian hipotesis yang diajukan. Dalam proses menganalisis data, teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang

terkumpul berupa nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* kemudian nantinya akan dibandingkan. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata dari kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian. Adapun Langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen one group *Pretest Posttest* design adalah sebagai berikut

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan metode yang berhubungan dengan pengumpulan serta penyajian suatu data sehingga memberikan informasi yang berguna. Analisis deskriptif digunakan untuk mencari rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, nilai tertinggi (maksimum) dan nilai terendah (minimum).

Mencari nilai rata-rata (mean)

1) Rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: rata-rata

X : jumlah seluruh nilai

n : jumlah data

2) Standar Deviasi (SD)

$$SD = \frac{\sqrt{\sum (X_i - \bar{x})^2}}{n - 1}$$

Keterangan:

X_i : setiap nilai data

$\bar{X}$: rata-rata

n : jumlah data

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari popuasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang layak digunakan yaitu data yang memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan One-sample Shapiro-wilk pada software SPSS for windows.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t. Analisis *Paired Sample t – Test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata – rata dua variabel dalam satu group. Artinya, analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan treatmen. Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t : t_{hitung}

$\bar{d}$: rata-rata selisih nilai (*prettest-posttest*)

sd : standar deviasi selisih

n : jumlah sampel

Jika P , maka ada perbedaan signifikan

Jika P , maka tidak ada perbedaan signifikan

Jika $|t| > t_{tabel}$: tolak hipotesis nol (H_a) artinya, ada perbedaan signifikan antara prettest dan *posttest*.

Jika $|t| \leq t_{tabel}$: terima hipotesis nol (H_o) artinya, tidak ada perbedaan signifikan antara prettest dan *posttest*.

Adapun Hipotesisnya, sebagai berikut :

Ho : Media Video Animasi tidak dapat meningkatkan pemahaman materi kisah Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

Ha : Media Video Animasi dapat meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan tentang berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian, dan dilakukan *pre-test* kepada peserta didik yaitu kelas eksperimen. Namun terlebih dahulu uji validitas terhadap *pre-test* dan *posttest*. Uji validitas dan realibilitas terhadap instrumen tes *pre-test* dan *posttest* pada kelas IV UPTD SDN 61 Parepare. Dari hasil pengujian tersebut ditentukan 20 butir soal *pre-test* dan *posttest* yang masing-masing soal telah dinyatakan valid dan realibilitas untuk diujikan terhadap sampel.

Terdapat satu kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini, yaitu kelas eksperimen yang terdiri dari 18 peserta didik. Peserta didik dalam kelas ini diajar dengan menggunakan media video animasi sebagai metode pembelajaran.

1. Penggunaan Video Animasi dalam Proses Belajar Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai hal-hal yang bersifat visual, serta mudah tertarik pada sesuatu yang konkret dan menyenangkan. Pada tahap perkembangan ini, peserta didik masih berada pada fase operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi pelajaran jika disajikan melalui media yang dapat dilihat dan didengar secara langsung. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang pembelajaran dengan strategi dan media yang mampu menstimulasi perhatian serta meningkatkan pemahaman

peserta didik terhadap materi pelajaran. Salah satu media yang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran adalah video animasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan belajar mengajar. Media ini tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran di UPTD SDN 61 Parepare, video animasi digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, khususnya bagi peserta didik kelas IV. Media ini dianggap mampu mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, serta dapat meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran berlangsung.

Video animasi memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan narasi. Kombinasi ini menjadikan penyampaian materi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini, penggunaan video animasi difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan topik kisah Nabi Muhammad SAW membangun Masjid Nabawi. Materi ini dipilih karena mengandung nilai-nilai keteladanan, kebersamaan, dan semangat gotong royong yang relevan untuk ditanamkan kepada peserta didik.

Sebelum video diputar, peneliti memberikan pengantar mengenai topik pelajaran agar peserta didik memiliki gambaran awal tentang isi video yang akan ditonton. Tahapan ini penting untuk membangun kesiapan kognitif dan memusatkan perhatian peserta didik. Selama video ditayangkan, peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk memperhatikan hal-hal penting seperti tindakan Nabi

Muhammad SAW dan para sahabat dalam membangun Masjid Nabawi, serta nilai-nilai kebersamaan yang dapat diteladani. Setelah penayangan selesai, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai isi video, mengajukan pertanyaan, dan menyimpulkan nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penggunaan video animasi tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi merupakan bagian komponen utama dari proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terencana. Media ini membantu peneliti memperjelas materi, memperkuat daya ingat peserta didik, serta menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman visual yang menarik. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi berubah menjadi interaktif dan partisipatif. peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami isi tayangan dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata.

Selain meningkatkan pemahaman, video animasi juga terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk belajar karena rasa senang, minat, atau kepuasan pribadi, bukan karena imbalan atau paksaan dari luar. Dalam pembelajaran menggunakan video animasi, peserta didik merasa tertarik dan senang mengikuti pelajaran karena materi disajikan dengan cara yang menyenangkan. Mereka belajar bukan karena diwajibkan, melainkan karena ingin mengetahui dan memahami isi cerita yang menarik perhatian mereka.

Melalui tayangan video animasi, peserta didik tampak lebih aktif, berani bertanya, dan mampu menjelaskan kembali isi pelajaran dengan bahasa mereka sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik mereka tumbuh secara alami. Rasa senang dan keingintahuan yang muncul selama proses pembelajaran

membantu mereka memahami materi lebih mendalam dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian, penggunaan video animasi bukan hanya berfungsi sebagai media bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus psikologis yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan kemauan sendiri.

Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan video animasi sangat positif. Mereka terlihat antusias sejak awal pembelajaran dimulai, memperhatikan tayangan dengan fokus, dan berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab. Beberapa peserta didik bahkan menyatakan bahwa belajar melalui video animasi terasa seperti menonton film, namun tetap memberikan pelajaran yang bermakna. Suasana belajar yang menyenangkan ini membuat mereka lebih mudah menerima pesan-pesan moral dan nilai-nilai keagamaan yang terkandung dalam kisah Nabi Muhammad SAW.

Penggunaan video animasi juga memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan pemahaman. Dengan tampilan visual yang konkret, peserta didik dapat lebih mudah memahami alur cerita, mengenali tokoh, serta meneladani sikap-sikap positif yang ditampilkan dalam video. Misalnya, mereka dapat melihat secara langsung bagaimana Nabi Muhammad SAW dan para sahabat bergotong royong dalam membangun Masjid Nabawi. Melalui tayangan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar tentang sejarah Islam, tetapi juga tentang pentingnya kerja sama, keikhlasan, dan semangat kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, penerapan video animasi dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa kendala. Di antaranya keterbatasan fasilitas teknologi seperti proyektor dan speaker, akses internet yang kadang tidak stabil, serta keterampilan pendidik dalam memilih video yang sesuai dengan materi dan usia peserta didik.

Selain itu, tidak semua konten video animasi di internet selaras dengan nilai-nilai pendidikan dan kurikulum yang berlaku, sehingga pendidik perlu bersikap selektif dan kritis dalam menentukan video yang akan digunakan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan dukungan dari pihak sekolah berupa penyediaan sarana teknologi pembelajaran yang memadai dan pelatihan bagi pendidik agar mampu memanfaatkan media digital secara efektif. Dengan dukungan tersebut, proses pembelajaran berbasis video animasi dapat berjalan lebih optimal dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran di kelas IV UPTD SDN 61 Parepare memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik. Melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini efektif membantu pendidik dalam menanamkan nilai-nilai karakter serta memperkuat hubungan antara peserta didik dengan materi pelajaran. Dengan demikian, video animasi dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

2. Peningkatan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pretest*) kepada peserta didik. Tes ini berupa 20 butir soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik terkait materi kisah Nabi Muhammad saw, khususnya dalam konteks pembangunan Masjid Nabawi di Madinah. Pemberian *pretest* dilakukan dengan

tujuan utama untuk memperoleh gambaran umum tentang kemampuan dan pemahaman dasar peserta didik sebelum mereka menerima perlakuan berupa pembelajaran berbasis media video animasi.

Tes awal ini diberikan secara langsung kepada peserta didik pada pertemuan pertama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Pretest* dilaksanakan secara individual, dan peserta didik diminta menjawab setiap soal berdasarkan pemahaman mereka sendiri, tanpa terlebih dahulu diberikan materi atau penjelasan dari guru. Hal ini bertujuan agar hasil *pretest* benar-benar mencerminkan kemampuan kognitif awal peserta didik secara objektif.

Deskripsi data hasil *pretest* peserta didik sebelum menggunakan media video animasi pada kelas IV SDN 61 Parepare.

Tabel 4.1 Hasil *Pre-test* Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>PreTest</i> (X_1)
1	Aisyah Ayudia Inara	60
2	Al Arsyi	50
3	Amirah Ainul Khotimah	55
4	Dyah Isqhiyah Anggraeni	60
5	Khansa Humairah	55
6	Muhammad Abizar	55
7	Muhammad Abrar	50
8	Muhammad Aeril Usman	65
9	Muhammad Caesar	60
10	Muhammad Daffa Pratama	65

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>PreTest</i> (X_1)
11	Muhammad Fahri	50
12	Muhammad Rifai Maksi Ridwan	55
13	Naura Talita Aftani	60
14	Navya Anjani	50
15	Nayla Khusnul Qhatima	70
16	Nur Hafifah	65
17	Nur Intan Cantika	55
18	Kevin Christian Robot	55

Setelah mengetahui hasil *pretest* peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut menggunakan SPSS . Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Frekuensi dan Presentase Nilai *Pretest*

<i>Pretest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	4	22.2	22.2	22.2
	55	6	33.3	33.3	55.6
	60	4	22.2	22.2	77.8
	65	3	16.7	16.7	94.4
	70	1	5.6	5.6	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Setelah peneliti memperoleh nilai *pretest* peserta didik, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengelompokkan atau mengkategorikan nilai-nilai tersebut ke dalam kategori tingkat pemahaman. Pengelompokan ini bertujuan untuk mengetahui sebaran kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, dalam hal ini adalah materi kisah nabi Muhammad saw.

Kategorisasi nilai dilakukan dengan menggunakan kriteria penilaian kualitatif, yakni membagi nilai ke dalam lima kategori: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang. Setiap kategori merepresentasikan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda, yang disesuaikan dengan rentang nilai tertentu. Dengan pengelompokan ini, peneliti dapat mengetahui jumlah frekuensi peserta didik yang berada pada setiap kategori tersebut, sehingga potret awal kemampuan kognitif siswa dapat terlihat secara jelas.

Kegiatan ini penting dilakukan sebagai langkah awal dalam menganalisis efektivitas perlakuan pembelajaran yang akan diberikan. Misalnya, jika sebagian besar peserta didik berada pada kategori “kurang” atau “sangat kurang”, maka peneliti perlu menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Begitu pula sebaliknya, jika banyak siswa sudah berada di kategori “Baik” atau “Sangat Baik”, maka pembelajaran dapat difokuskan pada pendalaman dan penguatan materi.

Adapun hasil pengelompokan ini kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, yang menunjukkan jumlah siswa per kategori. Berikut ini merupakan tabel peningkatan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw yang menggambarkan kondisi awal pemahaman peserta didik kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare, sebelum diberi perlakuan berupa media pembelajaran berbasis video animasi.

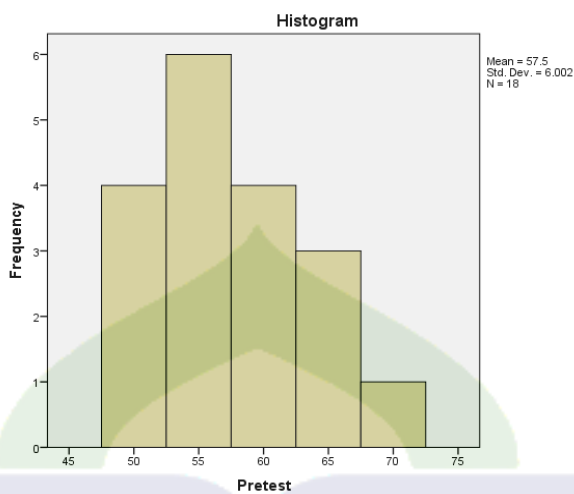
Tabel 4.3 Hasil Frekuensi dan Presentase Nilai *Pretest*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Presentase
1	81-100	Sangat baik	0	0
2	61-80	Baik	0	0
3	41-60	Cukup	14	77,8
4	21-40	Kurang	4	22,2
5	0-20	Sangat kurang	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* peserta didik sebelum menggunakan media video animasi pada kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare terdapat 14 orang pada kategori “cukup” dengan persentase 77,8% dan 4 orang pada kategori “kurang” dengan persentase 22,2%.

Hasil nilai *pretest* peserta didik tampak belum terlihat peningkatannya sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada kelas IV, ini terbukti dari tabel diatas menunjukkan nilai hasil *pretest* tertinggi berada pada kategori “cukup” sebanyak 14 orang peserta didik.

Berikut ini adalah bentuk histogram dari table yang ada di atas dapat diperhatikan pada gambar berikut ini:

Gambar 4.1 Histogram *Pretest*

Tabel dan Histogram di atas menunjukkan bahwa pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw pada peserta didik kelas IV SDN 61 Parepare dengan kategori cukup sebanyak 14 orang dan kurang sebanyak 4 orang.

Tabel 4.4 Analisis Nilai *Pretest* Peserta didik

Statistics		
Pretest		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean	57.50	
Median	55.00	
Modus	55	
Std. Deviation	6.002	
Minimum	50	
Maximum	70	
Sum	1035	

Pada tabel di atas menunjukkan hasil *pretest* yang diberikan kepada 18 peserta didik sebelum diberi perlakuan atau treatment pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa seluruh peserta didik memiliki data yang valid dan tidak terdapat data yang hilang (*missing*), sehingga analisis dilakukan terdapat 18 data nilai secara utuh. Rata-rata (*mean*) nilai *pretest* adalah sebesar 57,50 yang menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memiliki pemahaman awal yang sedang terhadap materi yang akan diajarkan. Nilai median adalah 55,00 yang berarti setengah dari peserta didik memperoleh nilai dibawah atau sama dengan 55,00 dan setengah lainnya diatas atau sama dengan nilai tersebut. Selain itu nilai modus adalah 55 yang menunjukkan bahwa nilai ini merupakan yang paling sering muncul dalam data, memperkuat bahwa sebagian besar peserta berada pada kisaran nilai tersebut.

Simpangan baku (*standar deviation*) sebesar 6,002 mengindikasikan adanya variasi nilai antar peserta didik yang tidak terlalu besar. Adapun nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 50 sedangkan nilai maksimum adalah 70. Total keseluruhan nilai *pretest* yang diperoleh oleh seluruh peserta didik adalah 1035. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang diuji masih berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat kesenjangan nilai yang signifikan antar peserta didik. Hal ini memberikan dasar awal untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan atau metode pembelajaran yang akan diberikan.

Adapun untuk mengetahui efektif atau tidak penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw peserta didik kelas IV, peneliti memberikan treatment atau perlakuan sebanyak 4 kali

pertemuan. Setelah memberikan treatment pada setiap pertemuan menggunakan media video animasi, selanjutnya peneliti melakukan *posttest* atau tes akhir untuk mengetahui apakah efektif penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw pada peserta didik kelas IV SDN 61 Parepare.

Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung selama empat kali pertemuan, peserta didik kelas IV yang menjadi subjek dalam penelitian ini diberikan *post-test*. Kelas ini sebelumnya telah memperoleh perlakuan khusus berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, dan telah mengikuti *pretest* sebelum pembelajaran dimulai. Post-test diberikan sebagai tahap akhir evaluasi untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi kisah nabi Muhammad saw, khususnya pada submateri "Nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah".

Pelaksanaan *post-test* dilakukan pada akhir pertemuan keempat, yaitu setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan media video animasi selesai dilaksanakan. Tes ini menggunakan instrumen yang selaras dengan *pretest*, yaitu berupa 20 butir soal pilihan ganda yang mengacu pada indikator yang sama, sehingga memungkinkan untuk dilakukan perbandingan langsung antara hasil *pretest* dan *post-test*.

Tujuan dari pemberian *post-test* ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan membandingkan nilai *pretest* dan *post-test*, peneliti dapat mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menerima pembelajaran berbasis video animasi.

Pemberian *post-test* ini bukan hanya sebagai bagian dari evaluasi akhir, tetapi juga berfungsi sebagai data utama dalam pengujian hipotesis penelitian, khususnya dalam konteks model penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil dari *post-test* ini akan dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik untuk menjawab pertanyaan utama dalam penelitian ini.

Deskripsi hasil nilai *posttest* materi kisah nabi Muhammad saw setelah menggunakan video animasi.

Tabel 4.5 Hasil *PostTest* Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai Post-Test (X_2)
1	Aisyah Ayudia Inara	85
2	Al Arsyi	80
3	Amirah Ainul Khotimah	80
4	Dyah Isqhiyah Anggraeni	90
5	Khansa Humairah	75
6	Muhammad Abizar	90
7	Muhammad Abrar	80
8	Muhammad Aeryl Usman	85
9	Muhammad Caesar	85
10	Muhammad Daffa Pratama	90
11	Muhammad Fahri	80
12	Muhammad Rifai Maksi Ridwan	95
13	Naura Talita Aftani	90

14	Navya Anjani	75
15	Nayla Khusnul Qhatima	85
16	Nur Hafifah	85
17	Nur Intan Cantika	80
18	Kevin Christian Robot	85

Setelah mengetahui hasil nilai post-test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilaitersebut dengan menggunakan SPSS. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Frekuensi dan Persentase Nilai Post-Test Peserta didik

<i>Posttest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	2	11.1	11.1	11.1
	80	5	27.8	27.8	38.9
	85	6	33.3	33.3	72.2
	90	4	22.2	22.2	94.4
	95	1	5.6	5.6	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Setelah mengetahui hasil nilai post-test yang didapatkan oleh peserta didik setelah dilakukan treatment maka peneliti mengklasifikasikan skor hasil post-test untuk mengetahui jumlah peserta didik yang berada dikategori nilai sangat baik,

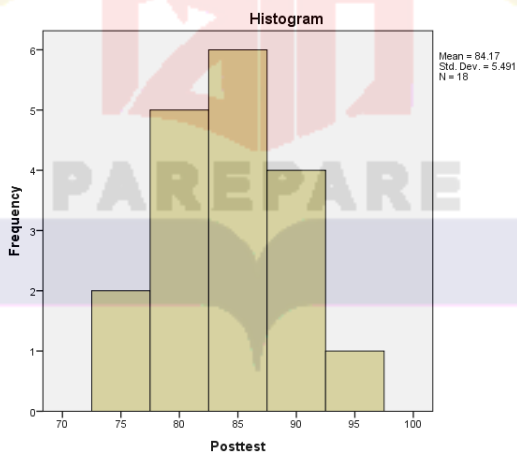
baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Frekuensi dan Persentase Hasil Post-test

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Presentase
1	81-100	Sangat baik	11	61,1
2	61-80	Baik	7	38,9
3	41-60	Cukup	0	0
4	21-40	Kurang	0	0
5	0-20	Sangat kurang	0	0
Jumlah				100%

Berikut adalah bentuk histogram di tabel yang ada diatas dapat kita perhatikan pada gambar berikut ini.

Gambar 4.2 Histogram Post-Test



Setelah data hasil *post-test* diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai *post-test* melalui SPSS untuk memperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, berikut hasil nilai *post-test*:

Tabel 4.8 Analisis Nilai Post-Test Peserta Didik

Statistics		
<i>Posttest</i>		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		84.17
Median		85.00
Modus		85
Std. Deviation		5.491
Minimum		75
Maximum		95
Sum		1515

Pada tabel di atas menunjukkan hasil *posttest* yang diberikan kepada 18 peserta didik setelah diberi perlakuan atau treatment pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa seluruh peserta didik memiliki data yang valid dan tidak terdapat data yang hilang (*missing*). Nilai rata-rata (*mean*) dari *posttest* ini adalah 84,17 yang menunjukkan performa akademik peserta didik setelah diberikan suatu perlakuan. Nilai median adalah 85,00, artinya setengah dari peserta didik memperoleh nilai dibawah 85 dan setengahnya lagi diatas 85. Nilai modus adalah

85, yang berarti nilai ini adalah yang paling sering muncul diantara data peserta didik.

Selanjutnya standar deviasi sebesar 5,491 menunjukkan sebaran nilai dari rata-rata. Dalam hal ini, nilai 5,491 tergolong kecil sehingga distribusi nilai peserta relatif tidak terlalu tersebar jauh dari rata-rata (*mean*). Nilai minimum dari hasil *posttest* adalah 75, sedangkan nilai maksimum adalah 95. Jadi total keseluruhan nilai dari semua peserta didik (*sum*) adalah 1515.

Setelah menggunakan video animasi dalam meningkatkan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah peserta didik kelas IV dibandingkan dengan hasil *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan video animasi. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil *posttest* dimana peserta didik mengalami peningkatan yang pada kategori sebanyak 11 peserta didik dan baik sebanyak 7 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 18 peserta didik di UPTD SDN 61 Parepare, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan berupa penggunaan video animasi. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan:

Tabel 4.9 Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Peserta Didik Kelas IV

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>PreTest</i> (X ₁)	Nilai Post-Test (X ₂)
1	Aisyah Ayudia Inara	60	85

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>PreTest</i> (X ₁)	Nilai Post-Test (X ₂)
2	Al Arsyi	50	80
3	Amirah Ainul Khotimah	55	80
4	Dyah Isqhiyah Anggraeni	60	90
5	Khansa Humairah	55	75
6	Muhammad Abizar	55	90
7	Muhammad Abrar	50	80
8	Muhammad Aeril Usman	65	85
9	Muhammad Caesar	60	85
10	Muhammad Daffa Pratama	65	90
11	Muhammad Fahri	50	80
12	Muhammad Rifai Maksi Ridwan	55	95
13	Naura Talita Aftani	60	90
14	Navya Anjani	50	75
15	Nayla Khusnul Qhatima	70	85
16	Nur Hafifah	65	85
17	Nur Intan Cantika	55	80
18	Kevin Christian Robot	55	85

Dari data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dideskripsikan hasil statistik nilai dari SPSS yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.10 deskripsi statistik nilai *pretest* dan *posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	18	50	70	57.50	6.002
Posttest	18	75	95	84.17	5.491
Valid N (listwise)	18				

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman awal yang berada pada kategori sedang dengan sebaran nilai yang cukup bervariasi. Setelah diberi perlakuan menggunakan video animasi, dilakukan *pretest* untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai secara signifikan. Rata-rata nilai *pretest* jauh lebih tinggi dari nilai *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan video animasi.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap 18 peserta didik, dapat dijelaskan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah menunjukkan adanya peningkatannya yang signifikan setelah menggunakan video animasi.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

a) Pengujian Normalitas

Sebelum melakukan pengolahan data lebih lanjut dilakukan pengujian prasyarat penelitian, yaitu uji normalitas. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *shapiro wilk* untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak. Dalam melakukan uji normalitas, digunakan pengujian normalitas *shapiro wilk*

dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Jika angka signifikansi (Sig.) > dari 0,05 berarti data berdistribusi normal dan jika angka signifikansi (Sig.) < dari 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh dari hasil pengujian SPSS.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.217	18	.025	.907	18	.077
Posttest	.171	18	.172	.930	18	.197
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 4.11 Uji Normalitas

Pada hasil uji normalitas data *pretest* diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,07 dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Berarti nilai Sig. lebih besar dari α yaitu $0,07 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi secara normal. Sedangkan pada hasil uji normalitas data post-test diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,197 dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Berarti nilai Sig. lebih besar α yakni $0,197 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data post-test berdistribusi secara normal.

C. Pengujian Hipotesis

Uji Paired Sampel T-Test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pretest* dan post-test peserta didik kelas eksperimen. Hasil perhitungan uji hipotesis *pretest* dan post-test dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12 Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.667	5.941	1.400	-29.621	-23.712	-19.044	17	.000

Berdasarkan tabel di atas terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) dengan menggunakan media video animasi dan setelah digunakan media video animasi terhadap meningkatkan pemahaman peserta didik. Diperoleh nilai selisih rata-rata (*mean difference*) antara *pretetst* dan *posttest* sebesar -26.667 yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai setelah pembelajaran. Nilai standar deviasi dari selisih tersebut adalah 5.941 dengan standar eror sebesar 1.400. interval kepercayaan 95% berada pada kisaran -29.621 hingga -23.712 yang berarti tidak mencakup nilai nol dan mengidentifikasi bahwa perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik.

Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -19.044 dengan derajat kebebasan (df) 17, dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Berasarkan tabel diatas terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan *pretest* dengan menggunakan video animasi dan setelah digunakan video animasi dalam peningkatan pemahaman materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah. Pada kolom sig. (2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,00 ($0,000 < 0.005$) sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat peningkatan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 61 Parepare setelah menggunakan video animasi.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN 61 Parepare pada 1 kelas yakni kelas IV yang dimana peserta didiknya sebanyak 18 orang tanpa adanya kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan melalui pengukuran nilai *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada 18 peserta didik.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai peserta didik berada pada rentang 50 hingga 70, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 57,50 dan standar deviasi senilai 6,002, dan nilai minimum sebesar 50 serta maksimum sebesar 70.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami secara mendalam kisah Nabi Muhammad saw, terutama pada aspek nilai-nilai keteladanan dan peristiwa sejarah dalam pembangunan Masjid Nabawi di Madinah. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode

pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya penggunaan media yang menarik, dan penyampaian materi yang cenderung bersifat abstrak.

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu pendidik menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, siswa cenderung pasif dan sulit memahami konsep yang bersifat naratif seperti kisah Nabi. Oleh karena itu, sebelum diterapkannya media video animasi, tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi masih terbatas pada hafalan dan pengetahuan dasar, belum sampai pada pemahaman yang mendalam.

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi selama empat kali pertemuan menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai yang berkisar dari 75 sampai 95, rata-rata sebesar 84,17, dan simpangan baku sebesar 5,491. Hal ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media video animasi nilai peserta didik mengalami peningkatan cukup besar.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Video animasi menyajikan kisah Nabi Muhammad saw dengan visualisasi yang menarik, lengkap dengan narasi, gambar, warna, dan gerakan yang membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal yang menjadi syarat penggunaan uji statistik parametrik. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode shapiro-wilk didapatkan nilai signifikansi untuk data *pretest* yaitu 0,077 dan untuk *posttest*

diperoleh nilai sebesar 0,197. Karena nilai signifikansi kedua data lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian data memenuhi asumsi untuk dilakukan uji t berpasangan (*paired sample t-test*).

Untuk mengetahui penggunaan media video animasi, peneliti melakukan uji t berpasangan terhadap perbedaan rata-rata (mean) antara *pretest* dan *post-test* yaitu -26,667 dengan nilai t sebesar -23,712 dan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *post-test* dengan kata lain penggunaan media video animasi terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki implikasi positif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dengan menampilkan kisah Nabi Muhammad saw dalam bentuk visual yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, video animasi juga membantu pendidik menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat dan mengamati secara langsung melalui tayangan animasi. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman bermakna (*meaningful learning*) dan pengembangan karakter melalui nilai-nilai keteladanan Nabi Muhammad saw.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pemahaman peserta didik kelas IV sebelum penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran menunjukkan 77,8% berada pada kategori cukup sebanyak 14 orang peserta didik dan kategori cukup menunjukkan 22,2% sebanyak 4 orang peserta didik. Pemahaman peserta didik kelas IV setelah penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran menunjukkan 61,1% berada pada kategori sangat baik sebanyak 11 orang peserta didik dan kategori baik menunjukkan 38,9% sebanyak 7 orang peserta didik.
2. Terdapat peningkatan terhadap pemahaman peserta didik sebelum dan setelah digunakan media video animasi karena diperoleh skor rata-rata dari 57,50 menjadi 84,17 setelah pembelajaran menggunakan video animasi. Selain itu hasil uji t (Paired Sample Test) menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. nilai Asymp. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media video animasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru dapat mempertimbangkan penggunaan media video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya dalam

menyampaikan materi kisah nabi Muhammad saw membangun masjid nabawi di Madinah. Media ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena memadukan unsur visual dan audio yang mampu memudahkan peserta didik memahami materi abstrak secara konkret.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik saat menggunakan media video animasi maupun dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab. Dengan begitu, pemahaman terhadap materi keagamaan dapat lebih bermakna dan mudah diingat.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Adiati, Cornellia Christin *et al.*, “Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Akademika*, 12.01 (2023).
- Amrizal, Dedi, *Metode Penelitian Sosial Bagi Administrasi Publik* (Medan: Lembaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2019)
- Andrasari, Ani Nurani *et al.*, “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2022
- Azhar, Ade Wahyuni, dan Hasnan Hasrun, *Menulis Laporan Penelitiann Bagi Peneliti Pemula* (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2020)
- Bagaskara, Figo Rangga *et al.*, “Evaluasi Kurikulum Dan Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Dasar Di Era Digital,” 5.2 (2024)
- Digtha, Vella Namira, “Efektivitas Media Video Animasi Nussa Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang,” 2023.
- Efendy, Rustan *et al.*, “Freedom to learn : An education policy applied in Indonesia and its potential benefits as perceived by Islamic education students,” *International Journal of Education and Practice*, 13.2 (2025)
- Efendy, Rustan *et al.*, “Konstruksi Model Pembelajaran Berbasis Partisipatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Parepare,” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 15.1 (2023)
- Faozan, Ahmad, dan Jamaluddin, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, Cet. 1 (Jakarta Pusat, 2021)
- Fikri Dkk, *Penulisan Karya Ilmiah*, ed. oleh Andi Nurindah Sari (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023)
- Hamdid, Mustofa Abi *et al.*, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Irawan, Tia *et al.*, “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7.01 (2021)
- Sari, Kadek Dian Indah *et al.*, “Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal*

Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora, 8.2 (2024)

- Karo-karo, Isran Rasyid, dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," VII (2018)
- Karwono, dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2017)
- Kementerian Agama, R I, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019"
- Kumara, A.R., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Universitas Ahmad Dahlan, 2018)
- Musahidin, Muhali *et al.*, "Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kesadaran Metakognisi Siswa pada Materi Struktur Atom Melalui Pemodelan," *Journal of Authentic Research*, 1.1 (2022)
- Narda, Tahir *et al.*, "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Minat Siswa Dalam Belajar Matematika Di UPTD SMP Negeri 1 Barru," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13.2 (2022)
- Nurfadhillah, Septhy, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak, 2021)
- Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2020)
- Ovan, dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, Cet. 1 (Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020)
- Pagarra, Hamzah *et al.*, *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022)
- Ponza, Putu Jerry Raditya, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*, 6.1 (2018)
- Rahmayanti, Laily, dan Farida Istianah, "Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo," *Jurnal PGSD*, 6.4 (2018)
- Ramdani, Peri, *Media Pembelajaran Animasi* (sukabumi: Farha Pustaka, 2021)
- Rapingah, Siti *et al.*, *Buku Ajar Metode Penelitian* (Gorontalo: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022)
- Ruqoyyah, Siti *et al.*, *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika*

- Dengan VBA Microsoft Excel, Cet. 1 (Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2020)
- Said, Hamdanah, dan Muhammad Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019)
- Sari, Putri Mayang, dan Sumarli Sumarli, "Optimalisasi Pemahaman Konsep Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Gallery Walk (Sebuah Studi Literatur)," *Journal of Educational Review and Research*, 2.1 (2019)
- Setyawa, Dodiet Aditya, *Hiotesis Dan Variabel Penelitian*, Tahta Media Group (Jakarta: Group Penerbian CV Tahta Media Group, 2021)
- Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, Penelitian Fleksibel, Pengukuran Valid dan Reliabel* (Kaaffah Learning Center, 2019)
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- Sukanta, Wayan *et al.*, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelstariannya Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur Tahun Pelajaran 2016/2017," *Jurnal Swarnabhumi*, 2.1 (2017)
- Sunandar, Berlian, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran," *Skripsi Sarjana: Jurusan PAI , Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020
- Widyahabsari, Diantika *et al.*, "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang," *Volatility, Uncertainty, Complexity and Ambiguity*, 2023
- Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Pendidikan an Ekonomi*, 19.01 (2022)
- Zubaedah, Nurfatiah, dan Rustan Efendy, "Penerapan Pembelajaran Video Based Learning di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Parepare," *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2023)



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penetapan Pembimbing Skripsi



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-4642/in.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

- Menimbang
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2023 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 TAHUN 2024 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
 - Menunjuk saudara: **Dr. Usman, M.Ag.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : WULANDARI
NIM : 2120203886208023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Para Nabi di UPTD SDN 61 Parepare
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 19 Desember 2024



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Lampiran II Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1803/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025

12 Juni 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di

KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: WULANDARI
Tempat/Tgl. Lahir	: BALIKPAPAN, 14 Juni 2003
NIM	: 2120203886208023
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: BTN TIMURAMA NO.1 B, KEL. LOMPOE, KEC. BACUKIKI, KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI KISAH PARA NABI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI UPTD SDN 61 PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 12 Juni 2025 sampai dengan tanggal 12 Juli 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran III Surat Keterangan Selesai Meneliti



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 61 PAREPARE

Alamat: Jl. Panorama Timur No.1

SURAT KETERANGAN MENELITI

Nomor: 412/036/UPTDSDN61

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SD Negeri 61 Parepare, Kecamatan Ujung, Kota Parepare, Menerangkan bahwa:

Nama : Wulandari
NIM : 2120203886208023
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa namar tersebut diatas benar telah melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Para Nabi Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare” yang pelaksanaannya pada tanggal 12 Juni - 12 Juli 2025.

Demikian surat izin ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Parepare, 13 Juli 2025
Kepala UPTD SD Negeri 61 Parepare

Hadijah, S.Pd., M.Pd
NIP. 197803312007012006

Lampiran IV Surat Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal

SRN IP0000651



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111. Email : dpmpstp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 651/IP/DPM-PTSP/6/2025

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA : **WULANDARI**
 NAMA :
 UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
 Jurusan : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
 ALAMAT : **BTN TIMURAMA NO. 1 B KOTA PAREPARE**
 UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PARA NABI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV DI UPTD SDN 61 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **DINAS PENDIDIKAN DAN KABUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SD NEGERI 61 KOTA PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **25 Juni 2025 s.d 25 Juli 2025**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
 b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
 Pada Tanggal : **26 Juni 2025**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOTA PAREPARE**



Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

• Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah

• Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**

• Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai
Sertifikasi
Elektronik



Lampiran V Modul Ajar

MODUL AJAR PRETEST

A. Identitas Modul

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 61 Parepare

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas/Fase : IV / B

Topik : Kisah Nabi Muhammad saw Membangun Masjid Nabawi

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami kisah keteladanan Nabi Muhammad saw serta dapat mengambil nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah Islam.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif

B. Komponen Inti

1) Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan peristiwa awal pembangunan Masjid Nabawi.
- Mengidentifikasi tokoh, tempat, dan peristiwa penting dari video animasi.
- Menunjukkan keaktifan dalam diskusi kelompok.

2) Pemahaman Bermakna

- Setiap peristiwa dalam hidup Nabi mengandung nilai teladan.
- Masjid sejak masa Nabi menjadi pusat pendidikan, ibadah, dan sosial.

3) Pertanyaan Pemantik

- Mengapa Nabi Muhammad saw langsung membangun masjid ketika tiba di Madinah?
- Apa makna masjid bagi umat Islam?

4) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama - Guru melakukan absensi kepada
---------------------------------	---

	peserta didik c. Apersepsi: Diskusi singkat tentang hijrah rasulullah d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Pretest (15 menit)	Peserta didik diberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal untuk mengukur pemahaman awal tentang kisah Nabi Muhammad saw membangun masjid Nabawi
Kegiatan Inti (35 mnit)	a. Stimulation: Menonton video animasi pembangunan masjid Nabawi b. Mengisi LKPD dan diskusi kelompok kecil c. Verification: Guru meluruskan persepsi yang kurang tepat
Penutup (10 menit)	a. Guru melakukan refleksi pembelajaran b. Guru menyimpulkan materi pembelajaran c. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama

C. Strategi Pembelajaran

- Discovery Learning*: peserta didik menemukan informasi melalui video dan diskusi.
- Collaborative Learning*: kerja kelompok, saling berbagi ide.
- Media-Based Instruction*: memanfaatkan video animasi untuk memudahkan pemahaman.

D. Sumber Belajar

- a. Buku PAI Kelas IV (Kurikulum Merdeka)
- b. Video Animasi “Kisah Pembangunan Masjid Nabawi”
- c. Modul ajar guru PAI

E. Asesmen

- a. Pengetahuan: Pretest
- b. Keterampilan: LKPD
- c. Sikap: Kolaborasi & keaktifan

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan: Peserta didik membuat ringkasan 5 kalimat tentang isi video

Remedia: Peserta didik yang masih kurang memahami materi akan menonton ulang dan menjawab 3 pertanyaan panduan

MODUL AJAR POSTTEST

A. Identitas Modul

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 61 Parepare

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam

Kelas/Fase : IV / B

Topik : Kisah Nabi Muhammad saw Membangun Masjid Nabawi

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami nilai-nilai akhlak dan keteladanan Nabi serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif

B. Komponen Inti

1) Tujuan Pembelajaran

- Menyebutkan fungsi masjid Nabawi
- Mengidentifikasi nilai keteladanan Nabi
- Menuliskan ringkasan video

2) Pemahaman Bermakna

- Kisah Nabi mengajarkan gotong royong, ketulusan, dan kepedulian sosial.
- Nilai keteladanan dapat diterapkan anak-anak dalam kegiatan di sekolah dan rumah.

3) Pertanyaan Pemantik

- Mengapa masjid menjadi pusat aktivitas umat Islam?
- Teladan apa yang bisa kamu praktikkan dari kisah ini?

4) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama - Guru melakukan absensi kepada peserta didik - Apersepsi: Diskusi singkat tentang hijrah Rasulullah
---------------------------------	---

	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti (35 mnit)	a. Penguatan video: Guru memutar kembali video animasi singkat. b. Analisis: peserta didik mengisis LKPD 2 c. Presentasi dan klarifikasi
Posttest (15 menit)	Peserta mengerjakan 20 butir soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pemahaman
Penutup (10 menit)	a. Guru melakukan refleksi pembelajaran b. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran c. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama

C. Strategi Pembelajaran

- Discovery Learning*: peserta didik menemukan informasi melalui video dan diskusi.
- Collaborative Learning*: kerja kelompok, saling berbagi ide.
- Media Reinforcement*: memperkuat pemahaman dengan ulang tayang video.

D. Sarana dan Sumber Belajar

1) Sarana

- Proyektor
- Laptop
- Speaker

2) Sumber Belajar

- a. Buku PAI Kelas IV (Kurikulum Merdeka)
- b. Video Animasi “Kisah Pembangunan Masjid Nabawi”
- c. Modul ajar guru PAI

E. Asesmen

- a. Pengetahuan: Pretest
- b. Keterampilan: LKPD
- c. Sikap: Kolaborasi & keaktifan

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan: Peserta didik membuat ringkasan 5 kalimat tentang isi video

Remedial: Menjawab pertanyaan panduan dan menonton ulang video dengan bimbingan

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331Telepon(0421) 21307
	INSTRUMEN PENELITIAN (TES)

Lampiran VI Instrumen Penelitian

Petunjuk Pengisian Soal

1. Lengkapilah identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Silanglah huruf a, b, c, dan d sesuai dengan jawaban pilihanmu pada lembar jawaban.
4. Periksalah pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

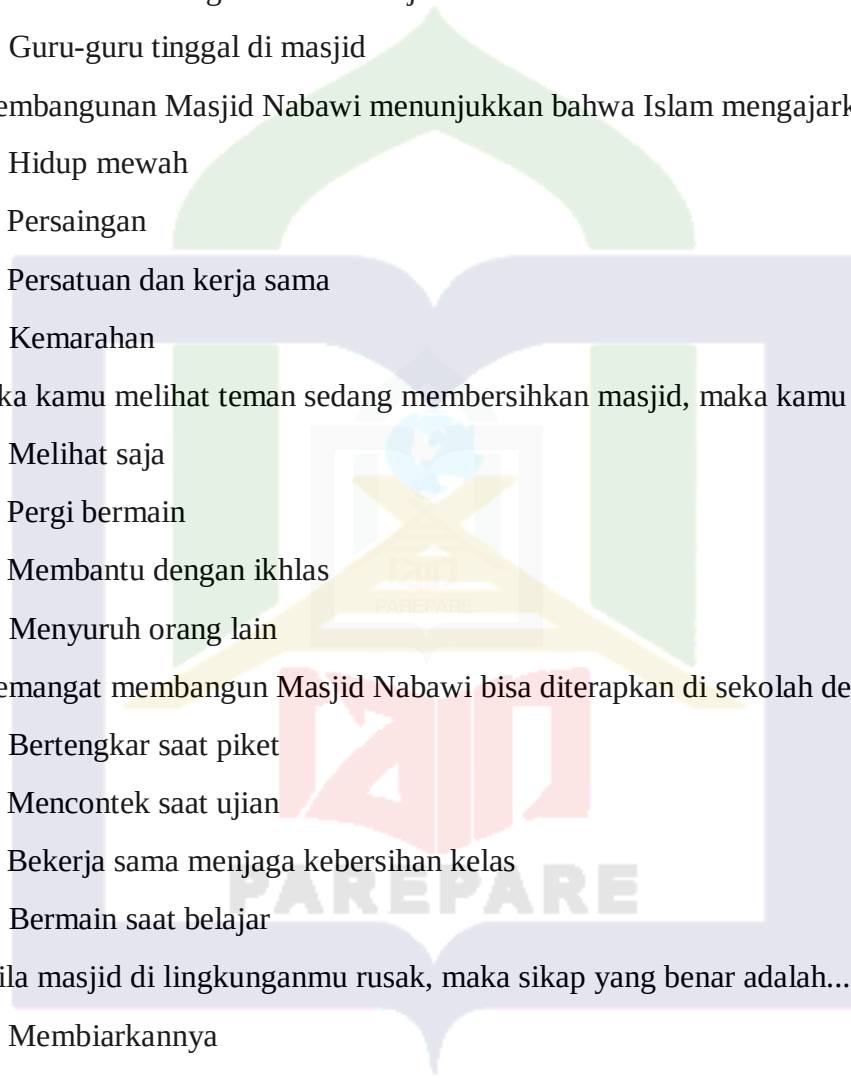
Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

1. Nabi Muhammad SAW membangun Masjid Nabawi setelah hijrah ke kota...
 - A. Makkah
 - B. Taif
 - C. Madinah
 - D. Yerusalem
2. Masjid yang pertama kali dibangun Nabi Muhammad di Madinah bernama...
 - A. Masjidil Haram
 - B. Masjid Quba
 - C. Masjid Nabawi
 - D. Masjidil Aqsa

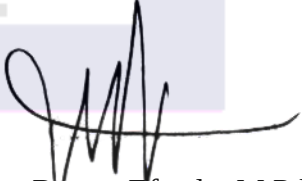
3. Masjid Nabawi dibangun oleh Nabi dan para sahabat dengan menggunakan bahan...
 - A. Semen dan batu bata
 - B. Batu marmer
 - C. Emas dan perak
 - D. Batu dan pelepah kurma
4. Masjid Nabawi awalnya berfungsi sebagai tempat...
 - A. Berdagang
 - B. Berpesta
 - C. Ibadah dan belajar
 - D. Menyimpan harta
5. Tujuan utama pembangunan Masjid Nabawi adalah...
 - A. Menunjukkan kemewahan umat Islam
 - B. Tempat Nabi beristirahat
 - C. Tempat berkumpul dan membangun masyarakat Islam
 - D. Tempat bersembunyi dari musuh
6. Apa yang dilakukan Nabi Muhammad ketika membangun Masjid Nabawi...
 - A. Memberi perintah saja
 - B. Menonton dari kejauhan
 - C. Turut serta mengangkat batu
 - D. Menyewa tukang bangunan
7. Mengapa kaum Anshar dan Muhajirin bekerja sama membangun masjid...
 - A. Karena mereka disuruh Nabi
 - B. Karena ingin cepat selesai
 - C. Karena ingin mendapat hadiah
 - D. Karena adanya semangat persaudaraan

- 
8. Masjid Nabawi juga digunakan sebagai tempat pendidikan, karena...
 - A. Tidak ada sekolah saat itu
 - B. Nabi ingin mengajarkan ilmu agama
 - C. Murid-murid ingin tidur di masjid
 - D. Guru-guru tinggal di masjid
 9. Pembangunan Masjid Nabawi menunjukkan bahwa Islam mengajarkan...
 - A. Hidup mewah
 - B. Persaingan
 - C. Persatuan dan kerja sama
 - D. Kemarahan
 10. Jika kamu melihat teman sedang membersihkan masjid, maka kamu sebaiknya...
 - A. Melihat saja
 - B. Pergi bermain
 - C. Membantu dengan ikhlas
 - D. Menyuruh orang lain
 11. Semangat membangun Masjid Nabawi bisa diterapkan di sekolah dengan cara...
 - A. Bertengkar saat piket
 - B. Mencontek saat ujian
 - C. Bekerja sama menjaga kebersihan kelas
 - D. Bermain saat belajar
 12. Bila masjid di lingkunganmu rusak, maka sikap yang benar adalah...
 - A. Membiarkannya
 - B. Menyalahkan pengurus
 - C. Mengajak orang tua dan warga untuk memperbaiki
 - D. Menghindari masjid
 13. Kita meneladani Nabi Muhammad dalam membangun Masjid Nabawi dengan cara...

- A. Memerintah orang lain
- B. Menyumbang dan ikut serta kerja bakti
- C. Duduk sambil melihat
- D. Menunda-nunda pekerjaan
14. Ketika guru meminta membersihkan ruang kelas bersama-sama, sebaiknya kamu...
- A. Diam dan tidak mau
- B. Menunggu teman lain bekerja
- C. Ikut bekerja sama seperti Nabi dan sahabat
- D. Pulang lebih cepat
15. Mengapa Nabi Muhammad ikut langsung membangun masjid, padahal beliau seorang pemimpin...
- A. Karena tidak ada tukang
- B. Karena ingin cepat selesai
- C. Agar dihormati
- D. Untuk memberi teladan dan semangat kerja sama
16. Apa akibatnya jika kaum Muslimin tidak mau bekerja sama membangun Masjid Nabawi?
- A. Masjid akan lebih indah
- B. Masjid cepat selesai
- C. Masjid tidak selesai dan terjadi perpecahan
- D. Nabi akan marah
17. Mengapa masjid harus dijadikan tempat pembinaan umat...
- A. Karena lebih luas
- B. Karena masjid tempat suci dan damai
- C. Karena tidak ada tempat lain
- D. Karena masjid adalah tempat hiburan

18. Jika Masjid Nabawi tidak dibangun, kemungkinan besar umat Islam...
- A. Tetap kuat
 - B. Tidak punya tempat berkumpul
 - C. Lebih rajin ibadah
 - D. Tidak punya pemimpin
19. Apa nilai utama dari pembangunan Masjid Nabawi bagi masyarakat sekarang...
- A. Kemewahan bangunan
 - B. Warna cat yang indah
 - C. Menjadikan masjid pusat kegiatan umat
 - D. Menjadikan masjid sebagai tempat foto-foto
20. Bagaimana sikap seorang siswa yang mencerminkan semangat pembangunan Masjid Nabawi...
- A. Rajin menolong dan bekerja sama
 - B. Berdiam diri saat kegiatan sekolah
 - C. Menunggu bantuan dari luar
 - D. Menyuruh teman mengerjakan tugas

Disetujui Oleh:
Pembimbing Utama



Dr. Rustan Effendy, M.Pd.I
NIP. 198304042011011008

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. C |
| 2. C | 12. C |
| 3. D | 13. B |
| 4. C | 14. C |
| 5. C | 15. D |
| 6. C | 16. C |
| 7. D | 17. B |
| 8. B | 18. B |
| 9. C | 19. C |
| 10. C | 20. A |

Lampiran VII Hasil *Pretest* Peserta Didik



INSTRUMEN PENELITIAN (TES)

Petunjuk Pengisian Soal

1. Lengkapi identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Silanglah huruf a, b, c, dan d sesuai dengan jawaban pilihanmu pada lembar jawaban.
4. Periksalah pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama : *Muhammad*
Kelas : *IV/4 SMP*

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

- ☒ Nabi Muhammad SAW membangun Masjid Nabawi setelah hijrah ke kota...
A. Makkah
B. Taif
C. Madinah
D. Yerusalem
- ☒ Masjid yang pertama kali dibangun Nabi Muhammad di Madinah bernama...
A. Masjidil Haram
B. Masjid Quba
C. Masjid Nabawi
D. Masjidil Aqsa
- ☒ Masjid Nabawi dibangun oleh Nabi dan para sahabat dengan menggunakan bahan...
A. Semen dan batu bata
B. Batu marmer
C. Emas dan perak
D. Batu dan pelepah kurma
- ☒ Masjid Nabawi awalnya berfungsi sebagai tempat...
A. Berdagang
B. Berpesta
C. Ibadah dan belajar
D. Menyimpan harta
- ☒ Tujuan utama pembangunan Masjid Nabawi adalah...
A. Menunjukkan kemewahan umat Islam
B. Tempat Nabi beristirahat
C. Tempat berkumpul dan membangun masyarakat Islam
D. Tempat bersembunyi dari musuh
- ☒ Apa yang dilakukan Nabi Muhammad ketika membangun Masjid Nabawi?
A. Memberi perintah saja
B. Menonton dari kejauhan
C. Turut serta mengangkat batu
D. Menyewa tukang bangunan
- ☒ Mengapa kaum Anshar dan Muhajirin bekerja sama membangun masjid?
A. Karena mereka disuruh Nabi
B. Karena ingin cepat selesai
C. Karena ingin mendapat hadiah
D. Karena adanya semangat persaudaraan
- ☒ Masjid Nabawi juga digunakan sebagai tempat pendidikan, karena...
A. Tidak ada sekolah saat itu
B. Nabi ingin mengajarkan ilmu agama
C. Murid-murid ingin tidur di masjid
D. Guru-guru tinggal di masjid
- ☒ Pembangunan Masjid Nabawi menunjukkan bahwa Islam mengajarkan...
A. Hidup mewah
B. Persaingan
C. Persatuan dan kerja sama
D. Kemarahan

- ☒ Jika kamu melihat teman sedang membersihkan masjid, maka kamu sebaiknya...
A. Melihat saja
B. Pergi bermain
C. Membantu dengan ikhlas
D. Menyuruh orang lain
- ☒ Semangat membangun Masjid Nabawi bisa diterapkan di sekolah dengan cara...
A. Bertengkar saat piket
B. Mencontek saat ujian
C. Bekerja sama menjaga kebersihan kelas
D. Bermain saat belajar
- ☒ Bila masjid di lingkunganmu rusak, maka sikap yang benar adalah...
A. Membiarkannya
B. Menyalahkan pengurus
C. Mengajak orang tua dan warga untuk memperbaiki
D. Menghindari masjid
- ☒ Kita meneladani Nabi Muhammad dalam membangun Masjid Nabawi dengan cara...
A. Memerintah orang lain
B. Menyumbang dan ikut serta kerja bakti
C. Duduk sambil melihat
D. Menunda-nunda pekerjaan
- ☒ Ketika guru meminta membersihkan ruang kelas bersama-sama, sebaiknya kamu...
A. Diam dan tidak mau
B. Menunggu teman lain bekerja
C. Ikut bekerja sama seperti Nabi dan sahabat
D. Pulang lebih cepat
- ☒ Mengapa Nabi Muhammad ikut langsung membangun masjid, padahal beliau seorang pemimpin...
A. Karena tidak ada tukang
B. Karena ingin cepat selesai
C. Agar dihormati
D. Untuk memberi teladan dan semangat kerja sama

- ☒ Apa akibatnya jika kaum Muslimin tidak mau bekerja sama membangun Masjid Nabawi?
A. Masjid akan lebih indah
B. Masjid cepat selesai
C. Masjid tidak selesai dan terjadi perpecahan
D. Nabi akan marah
- ☒ Mengapa masjid harus dijadikan tempat pembinaan umat...
A. Karena lebih luas
B. Karena masjid tempat suci dan damai
C. Karena tidak ada tempat lain
D. Karena masjid adalah tempat hiburan
- ☒ Jika Masjid Nabawi tidak dibangun, kemungkinan besar umat Islam...
A. Tetap kuat
B. Tidak punya tempat berkumpul
C. Lebih rajin ibadah
D. Tidak punya pemimpin
- ☒ Apa nilai utama dari pembangunan Masjid Nabawi bagi masyarakat sekarang...
A. Kemewahan bangunan
B. Warna cat yang indah
C. Menjadikan masjid pusat kegiatan umat
D. Menjadikan masjid sebagai tempat foto
- ☒ Bagaimana sikap seorang siswa yang mencerminkan semangat pembangunan Masjid Nabawi?
A. Rajin menolong dan bekerja sama
B. Berdiam diri saat kegiatan sekolah
C. Menunggu bantuan dari luar
D. Menyuruh teman mengerjakan tugas

50



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIAH
Jl. Amal Bakti No.8 Sorang 911331 Telepon(0421) 21307

INSTRUMEN PENELITIAN (TES)

Petunjuk Pengisian Soal

1. Lengkapi identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Silanglah huruf a, b, c, dan d sesuai dengan jawaban pilihanmu pada lembar jawaban.
4. Periksalah pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama : *Nayla Khairul Rotman*
Kelas : *IV*

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

- ☒ Nabi Muhammad SAW membangun Masjid Nabawi setelah hijrah ke kota...
A. Makkah
B. Taif
C. Madinah
D. Yerusalem
- ☒ Masjid yang pertama kali dibangun Nabi Muhammad di Madinah bernama...
A. Masjidil Haram
B. Masjid Quba
C. Masjid Nabawi
D. Masjidil Aqsa
- ☒ Masjid Nabawi dibangun oleh Nabi dan para sahabat dengan menggunakan bahan...
A. Semen dan batu bata
B. Batu marmer
C. Emas dan perak
D. Batu dan pelepah kurma
- ☒ Masjid Nabawi awalnya berfungsi sebagai tempat...
A. Berdagang
B. Berpesta
C. Ibadah dan belajar
D. Menyimpan harta
- ☒ Tujuan utama pembangunan Masjid Nabawi adalah...
A. Menunjukkan kemewahan umat Islam
B. Tempat Nabi beristirahat
C. Tempat berkumpul dan membangun masyarakat Islam
D. Tempat bersembunyi dari musuh
- ☒ Apa yang dilakukan Nabi Muhammad ketika membangun Masjid Nabawi?
A. Memberi perintah saja
B. Menonton dari kejauhan
C. Turut serta mengangkat batu
D. Menyewa tukang bangunan
- ☒ Mengapa kaum Anshar dan Muhajirin bekerja sama membangun masjid?
A. Karena mereka disuruh Nabi
B. Karena ingin cepat selesai
C. Karena ingin mendapat hadiah
D. Karena adanya semangat persaudaraan
- ☒ Masjid Nabawi juga digunakan sebagai tempat pendidikan, karena...
A. Tidak ada sekolah saat itu
B. Nabi ingin mengajarkan ilmu agama
C. Murid-murid ingin tidur di masjid
D. Guru-guru tinggal di masjid
- ☒ Pembangunan Masjid Nabawi menunjukkan bahwa Islam mengajarkan...
A. Hidup mewah
B. Persaingan
C. Persatuan dan kerja sama
D. Kemarahan

- ☒ Jika kamu melihat teman sedang membersihkan masjid, maka kamu sebaiknya...
A. Melihat saja
B. Pergi bermain
C. Membantu dengan ikhlas
D. Menyuruh orang lain
- ☒ Semangat membangun Masjid Nabawi bisa diterapkan di sekolah dengan cara...
A. Bertengkar saat piket
B. Mencontek saat ujian
C. Bekerja sama menjaga kebersihan kelas
D. Bermain saat belajar
- ☒ Bila masjid di lingkunganmu rusak, maka sikap yang benar adalah...
A. Membiarkannya
B. Menyalahkan pengurus
C. Mengajak orang tua dan warga untuk memperbaiki
D. Menghindari masjid
- ☒ Kita meneladani Nabi Muhammad dalam membangun Masjid Nabawi dengan cara...
A. Memerintah orang lain
B. Menyumbang dan ikut serta kerja bakti
C. Duduk sambil melihat
D. Menunda-nunda pekerjaan
- ☒ Ketika guru meminta membersihkan ruang kelas bersama-sama, sebaiknya kamu...
A. Diam dan tidak mau
B. Menunggu teman lain bekerja
C. Ikut bekerja sama seperti Nabi dan sahabat
D. Pulang lebih cepat
- ☒ Mengapa Nabi Muhammad ikut langsung membangun masjid, padahal beliau seorang pemimpin...
A. Karena tidak ada tukang
B. Karena ingin cepat selesai
C. Agar dihormati
D. Untuk memberi teladan dan semangat kerja sama

- ☒ Apa akibatnya jika kaum Muslimin tidak mau bekerja sama membangun Masjid Nabawi?
A. Masjid akan lebih indah
B. Masjid cepat selesai
C. Masjid tidak selesai dan terjadi perpecahan
D. Nabi akan marah
- ☒ Mengapa masjid harus dijadikan tempat pembinaan umat...
A. Karena lebih luas
B. Karena masjid tempat suci dan damai
C. Karena tidak ada tempat lain
D. Karena masjid adalah tempat hiburan
- ☒ Jika Masjid Nabawi tidak dibangun, kemungkinan besar umat Islam...
A. Tetap kuat
B. Tidak punya tempat berkumpul
C. Lebih rajin ibadah
D. Tidak punya pemimpin
- ☒ Apa nilai utama dari pembangunan Masjid Nabawi bagi masyarakat sekarang...
A. Kemewahan bangunan
B. Warna cat yang indah
C. Menjadikan masjid pusat kegiatan umat
D. Menjadikan masjid sebagai tempat foto
- ☒ Bagaimana sikap seorang siswa yang mencerminkan semangat pembangunan Masjid Nabawi?
A. Rajin menolong dan bekerja sama
B. Berdiam diri saat kegiatan sekolah
C. Menunggu bantuan dari luar
D. Menyuruh teman mengerjakan tugas

70

Lampiran VIII Hasil Posttest Peserta Didik



INSTRUMEN PENELITIAN (TES)

Petunjuk Pengisian Soal

1. Lengkapi identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Silanglah huruf a, b, c, dan d sesuai dengan jawaban pilihanmu pada lembar jawaban.
4. Periksalah pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama : *Nasyrah Nur Diah*
Kelas : *IV*

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

1. Nabi Muhammad SAW membangun Masjid Nabawi setelah hijrah ke kota...
A. Makkah
B. Taif
C. Madinah
D. Yerusalem
2. Masjid yang pertama kali dibangun Nabi Muhammad di Madinah bernama...
A. Masjidil Haram
B. Masjid Quba
C. Masjid Nabawi
D. Masjidil Aqsa
3. Masjid Nabawi dibangun oleh Nabi dan para sahabat dengan menggunakan bahan...
A. Semen dan batu bata
B. Batu marmer
C. Emas dan perak
D. Batu dan pelepah kurma
4. Masjid Nabawi awalnya berfungsi sebagai tempat...
A. Berdagang
B. Berpesta
C. Ibadah dan belajar
D. Menyimpan harta
5. Tujuan utama pembangunan Masjid Nabawi adalah...
A. Menunjukkan kemewahan umat Islam
B. Tempat Nabi beristirahat
C. Tempat berkumpul dan membangun masyarakat Islam
D. Tempat bersembunyi dari musuh
6. Apa yang dilakukan Nabi Muhammad ketika membangun Masjid Nabawi?
A. Memberi perintah saja
B. Menonton dari kejauhan
C. Turut serta mengangkat batu
D. Menyewa tukang bangunan
7. Mengapa kaum Anshar dan Muhajirin bekerja sama membangun masjid?
A. Karena mereka disuruh Nabi
B. Karena ingin cepat selesai
C. Karena ingin mendapat hadiah
D. Karena adanya semangat persaudaraan
8. Masjid Nabawi juga digunakan sebagai tempat pendidikan, karena...
A. Tidak ada sekolah saat itu
B. Nabi ingin mengajarkan ilmu agama
C. Murid-murid ingin tidur di masjid
D. Guru-guru tinggal di masjid
9. Pembangunan Masjid Nabawi menunjukkan bahwa Islam mengajarkan...
A. Hidup mewah
B. Persaingan
C. Persatuan dan kerja sama
D. Kemarahan

10. Jika kamu melihat teman sedang membersihkan masjid, maka kamu sebaiknya...
A. Melihat saja
B. Pergi bermain
C. Membantu dengan ikhlas
D. Menyuruh orang lain
11. Semangat membangun Masjid Nabawi bisa diterapkan di sekolah dengan cara...
A. Bertengkar saat piket
B. Mencontek saat ujian
C. Bekerja sama menjaga kebersihan kelas
D. Bermain saat belajar
12. Bila masjid di lingkunganmu rusak, maka sikap yang benar adalah...
A. Membiarkannya
B. Menyalahkan pengurus
C. Mengajak orang tua dan warga untuk memperbaiki
D. Menghindari masjid
13. Kita meneladani Nabi Muhammad dalam membangun Masjid Nabawi dengan cara...
A. Memerintah orang lain
B. Menyumbang dan ikut serta kerja bakti
C. Duduk sambil melihat
D. Menunda-nunda pekerjaan
14. Ketika guru meminta membersihkan ruang kelas bersama-sama, sebaiknya kamu...
A. Diam dan tidak mau
B. Menunggu teman lain bekerja
C. Ikut bekerja sama seperti Nabi dan sahabat
D. Pulang lebih cepat
15. Mengapa Nabi Muhammad ikut langsung membangun masjid, padahal beliau seorang pemimpin...
A. Karena tidak ada tukang
B. Karena ingin cepat selesai
C. Agar dihormati
D. Untuk memberi teladan dan semangat kerja sama
16. Apa akibatnya jika kaum Muslimin tidak mau bekerja sama membangun Masjid Nabawi?
A. Masjid akan lebih indah
B. Masjid cepat selesai
C. Masjid tidak selesai dan terjadi perpecahan
D. Nabi akan marah
17. Mengapa masjid harus dijadikan tempat pembinaan umat...
A. Karena lebih luas
B. Karena masjid tempat suci dan damai
C. Karena tidak ada tempat lain
D. Karena masjid adalah tempat hiburan
18. Jika Masjid Nabawi tidak dibangun, kemungkinan besar umat Islam...
A. Tetap kuat
B. Tidak punya tempat berkumpul
C. Lebih rajin ibadah
D. Tidak punya pemimpin
19. Apa nilai utama dari pembangunan Masjid Nabawi bagi masyarakat sekarang...
A. Kemewahan bangunan
B. Warna cat yang indah
C. Menjadikan masjid pusat kegiatan umat
D. Menjadikan masjid sebagai tempat foto-foto
20. Bagaimana sikap seorang siswa yang mencerminkan semangat pembangunan Masjid Nabawi?
A. Rajin menolong dan bekerja sama
B. Berdiam diri saat kegiatan sekolah
C. Menunggu bantuan dari luar
D. Menyuruh teman mengerjakan tugas

(85)



INSTRUMEN PENELITIAN (TES)

Petunjuk Pengisian Soal

1. Lengkapi identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab.
3. Silanglah huruf a, b, c, dan d sesuai dengan jawaban pilihanmu pada lembar jawaban.
4. Periksalah pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

Nama : *Mukhlis Fakhri*
Kelas : *IV A Dimpot*

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

1. Nabi Muhammad SAW membangun Masjid Nabawi setelah hijrah ke kota...
A. Makkah
B. Taif
C. Madinah
D. Yerusalem
2. Masjid yang pertama kali dibangun Nabi Muhammad di Madinah bernama...
A. Masjidil Haram
B. Masjid Quba
C. Masjid Nabawi
D. Masjidil Aqsa
3. Masjid Nabawi dibangun oleh Nabi dan para sahabat dengan menggunakan bahan...
A. Semen dan batu bata
B. Batu marmer
C. Emas dan perak
D. Batu dan pelepah kurma
4. Masjid Nabawi awalnya berfungsi sebagai tempat...
A. Berdagang
B. Berpesta
C. Ibadah dan belajar
D. Menyimpan harta
5. Tujuan utama pembangunan Masjid Nabawi adalah...
A. Menunjukkan kemewahan umat Islam
B. Tempat Nabi beristirahat
C. Tempat berkumpul dan membangun masyarakat Islam
D. Tempat bersembunyi dari musuh
6. Apa yang dilakukan Nabi Muhammad ketika membangun Masjid Nabawi?
A. Memberi perintah saja
B. Menonton dari kejauhan
C. Turut serta mengangkat batu
D. Menyewa tukang bangunan
7. Mengapa kaum Anshar dan Muhajirin bekerja sama membangun masjid?
A. Karena mereka disuruh Nabi
B. Karena ingin cepat selesai
C. Karena ingin mendapat hadiah
D. Karena adanya semangat persaudaraan
8. Masjid Nabawi juga digunakan sebagai tempat pendidikan, karena...
A. Tidak ada sekolah saat itu
B. Nabi ingin mengajarkan ilmu agama
C. Murid-murid ingin tidur di masjid
D. Guru-guru tinggal di masjid
9. Pembangunan Masjid Nabawi menunjukkan bahwa Islam mengajarkan...
A. Hidup mewah
B. Persaingan
C. Persatuan dan kerja sama
D. Kemarahan

10. Jika kamu melihat teman sedang membersihkan masjid, maka kamu sebaiknya...
A. Melihat saja
B. Pergi bermain
C. Membantu dengan ikhlas
D. Menyuruh orang lain
11. Semangat membangun Masjid Nabawi bisa diterapkan di sekolah dengan cara...
A. Bertengkar saat piket
B. Mencontek saat ujian
C. Bekerja sama menjaga kebersihan kelas
D. Bermain saat belajar
12. Bila masjid di lingkunganmu rusak, maka sikap yang benar adalah...
A. Membiarkannya
B. Menyalahkan pengurus
C. Mengajak orang tua dan warga untuk memperbaiki
D. Menghindari masjid
13. Kita meneladani Nabi Muhammad dalam membangun Masjid Nabawi dengan cara...
A. Memerintah orang lain
B. Menyumbang dan ikut serta kerja bakti
C. Duduk sambil melihat
D. Menunda-nunda pekerjaan
14. Ketika guru meminta membersihkan ruang kelas bersama-sama, sebaiknya kamu...
A. Diam dan tidak mau
B. Menunggu teman lain bekerja
C. Ikut bekerja sama seperti Nabi dan sahabat
D. Pulang lebih cepat
15. Mengapa Nabi Muhammad ikut langsung membangun masjid, padahal beliau seorang pemimpin...
A. Karena tidak ada tukang
B. Karena ingin cepat selesai
C. Agar dihormati
D. Untuk memberi teladan dan semangat kerja sama
16. Apa akibatnya jika kaum Muslimin tidak mau bekerja sama membangun Masjid Nabawi?
A. Masjid akan lebih indah
B. Masjid cepat selesai
C. Masjid tidak selesai dan terjadi perpecahan
D. Nabi akan marah
17. Mengapa masjid harus dijadikan tempat pembinaan umat...
A. Karena lebih luas
B. Karena masjid tempat suci dan damai
C. Karena tidak ada tempat lain
D. Karena masjid adalah tempat hiburan
18. Jika Masjid Nabawi tidak dibangun, kemungkinan besar umat Islam...
A. Tetap kuat
B. Tidak punya tempat berkumpul
C. Lebih rajin ibadah
D. Tidak punya pemimpin
19. Apa nilai utama dari pembangunan Masjid Nabawi bagi masyarakat sekarang...
A. Kemewahan bangunan
B. Warna cat yang indah
C. Menjadikan masjid pusat kegiatan umat
D. Menjadikan masjid sebagai tempat foto-foto
20. Bagaimana sikap seorang siswa yang mencerminkan semangat pembangunan Masjid Nabawi?
A. Rajin menolong dan bekerja sama
B. Berdiam diri saat kegiatan sekolah
C. Menunggu bantuan dari luar
D. Menyuruh teman mengerjakan tugas

(80)

Lampiran IX Nilai Uji Validitas

Kode	Soal																				SKOR TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	0	5	0	0	0	0	5	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	20
2	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	90
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	95
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	95
6	0	0	5	0	5	0	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	45
7	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	15
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
9	0	5	0	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	0	0	0	5	5	45
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	85
11	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	0	55
12	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	65
13	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	75
14	0	0	0	0	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	0	0	0	0	35
15	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	70
16	0	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	0	35
17	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	80
18	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	80

Lampiran X Uji Validitas

Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,669	0,482	Valid
2	0,726	0,482	Valid
3	0,527	0,482	Valid
4	0,669	0,482	Valid
5	0,762	0,482	Valid
6	0,600	0,482	Valid
7	0,762	0,482	Valid
8	0,487	0,482	Valid
9	0,711	0,482	Valid
10	0,658	0,482	Valid
11	0,487	0,482	Valid
12	0,516	0,482	Valid
13	0,664	0,482	Valid
14	0,503	0,482	Valid
15	0,615	0,482	Valid
16	0,535	0,482	Valid
17	0,723	0,482	Valid
18	0,621	0,482	Valid
19	0,503	0,482	Valid
20	0,535	0,482	Valid

Lampiran XI Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.914	.915	20

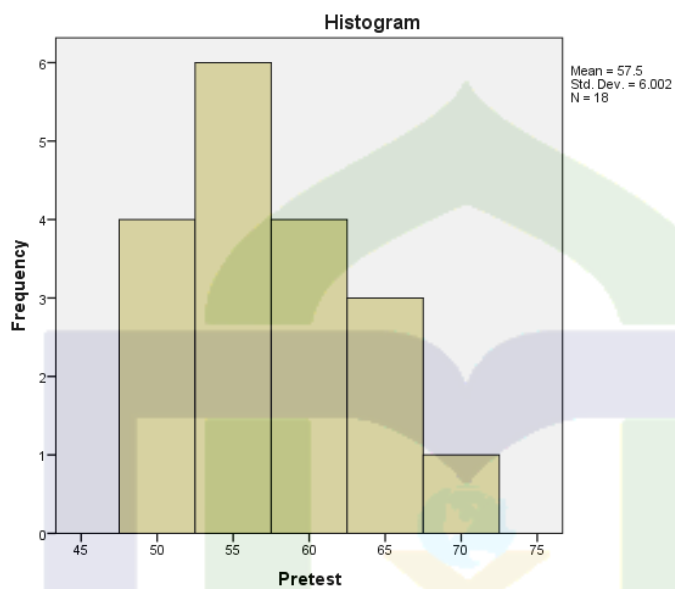
Lampiran XII Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.217	18	.025	.907	18	.077
Posttest	.171	18	.172	.930	18	.197
a. Lilliefors Significance Correction						

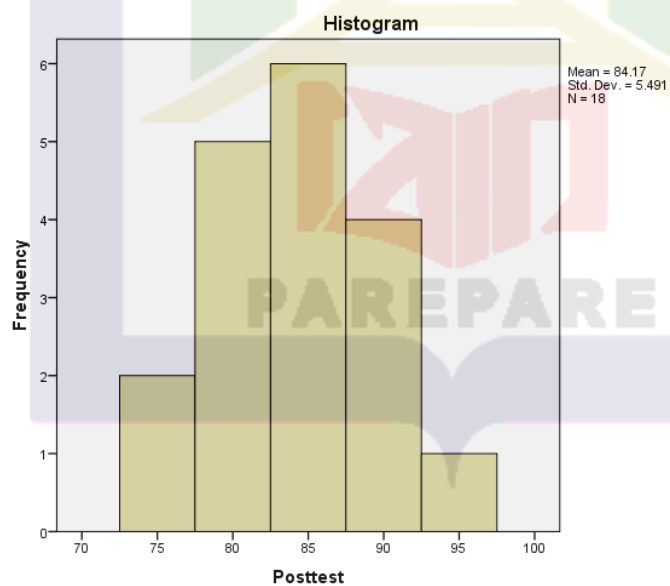
Lampiran XIII Uji-T

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t		df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.667	5.941	1.400	-29.621	-23.712	-19.044	17	.000

Lampiran XIV Nilai dan Diagram Batang Nilai *Pretest*



Lampiran XV Nilai dan Diagram Batang Nilai *Posttest*



Lampiran XVI Absen Kelas IV

No	Nama	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
1	Aisyah Ayudia Inara	✓	✓	✓	✓
2	Al Arsyi	✓	✓	✓	✓
3	Amirah Ainul Khotimah	✓	✓	✓	✓
4	Dyah Isqhiyah Anggraeni	✓	✓	✓	✓
5	Khansa Humairah	✓	✓	✓	✓
6	Muhammad Abizar	✓	✓	A	✓
7	Muhammad Abrar	✓	A	✓	✓
8	Muhammad Aeril Usman	✓	✓	✓	✓
9	Muhammad Caesar	✓	✓	✓	✓
10	Muhammad Daffa Pratama	✓	I	✓	✓
11	Muhammad Fahri	✓	✓	✓	✓
12	Muhammad Rifai Maksi Ridwan	✓	✓	✓	✓
13	Naura Talita Aftani	✓	✓	✓	✓
14	Navya Anjani	✓	✓	✓	✓
15	Nayla Khusnul Qhatima	✓	✓	✓	✓
16	Nur Hafifah	✓	✓	S	✓
17	Nur Intan Cantika	✓	✓	✓	✓
18	Kevin Christian Robot	✓	✓	A	✓

Lampiran XVII Dokumentasi



BIOGRAFI PENULIS



Wulandari lahir di Balikpapan pada tanggal 14 Juli 2003. Alamat BTN TIMURAMA, Kec. Bacukiki Kel. Lompoe, Kota Parepare. Anak ke-3 dari 3 bersaudara. Ayah bernama Abdullah (Alm) dan Ibu Hasnawati. Adapun riwayat hidup pendidikan penulis mulai menempuh pendidikan formal pertama kali di TK Al-Mutmainna Parepare, kemudian melanjutkan pendidikan formal Sekolah Dasar (SD) di SDN O15 Sepaku. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan sekolah Pertama (SMP) di SMP Muhammadiyah 1 Balikpapan, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Awal (SMA) di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Parepare hingga akhirnya sekarang menempuh pendidikan S1 di IAIN Parepare dengan program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah. Penulis menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan mengajukan skripsi dengan judul Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kisah Nabi Muhammad saw Peserta Didik Kelas IV di UPTD SDN 61 Parepare.