

Penerapan Media Audio Visual (Video Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I dan II SD IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka

Annisa¹, Fatmawati¹, Hikmawati¹, Hikmayanti¹, Rismayanti¹, Muh. Aras¹, Amir Sahaka²,
Titi Meldawati² dan Nur Tahirah Umajjah²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAI Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

²Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAI Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

*Corresponding author: nisaannisana093710@gmail.com

ABSTRACT

The use of media in classroom teaching is a necessity that cannot be ignored. The purpose of this study is: 1). Knowing the response of class I and II students of Elementary School Islamic Integrated (SD IT) Al Mawaddah Warrahmah Kolaka Against Audio Visual (video animation animation) in ablution material as a learning medium on subjects of Islamic religious education in terms of student learning motivation. 2) Knowing the application of audio visual media (cartoon animation video) in ablution material on subjects how Islamic religious education. 3) Knowing the teacher's response to audio-visual media (video animation video) in ablution material on subjects of Islamic religious in terms of learning motivation. The subjects of the trial were students who were respondents in a study, in this study the subject of the trial was students totaling 13 people. This research is located at Pondok Pesantren Street, Kolaka Regency. Research variables are component focal points in a study. In this study there are two research variables, namely: (1) Audio visual media (animated cartoon videos) and (2) student learning motivation. The conclusions that can be taken after conducting this research are as follows: 1). The response of students to audio visual learning media (cartoon animation video) in terms of learning motivation 100% very good. This means that around 100% of students can be motivated in using audio visual media (cartoon animation videos) on Islamic religious education subjects. 2) The application of this cartoon audio visual media, the first step is to prepare video procedures for ablution, prepare supporting tools. After the media is ready to be used, the researcher conducts the teaching and learning process by playing videos on the procedure of ablution while practicing it. 3) In the application of audio visual media (cartoon animation video) on Islamic religious education lessons in class I and II SD IT Al Mawaddah Warrahmah kolaka, the teacher responded well to this because this audio-visual media (cartoon animation video) is very suitable for use in class I students. and II, because they are very happy to play and watch.

Key words: Learning media, Audio visual, Response of student, Islamic Education, and SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia dan merupakan kebutuhan sepanjang hayat, karena segala aktivitas manusia membutuhkan ilmu kapanpun dan dimanapun dia berada. Bahkan dalam Islam pendidikan merupakan suatu hal yang penting sebagaimana dijelaskan dalam hadits, “*Tolabul ilmi faridhatun ‘ala kulli muslim*” , menuntut ilmu kewajiban bagi setiap muslim. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, sebab tanpa pendidikan manusia sangat sulit untuk berkembang dan akan mengalami keterbelakangan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, serta memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pendidikan dan mencegah prestasi atau hasil belajar, salah satunya adalah dengan memperbaiki penyampaian pembelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan ketika belajar. Teknologi dan media, merupakan modal dasar kearah sukses pendidikan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan senang, diharapkan siswa dapat meningkatkan dan termotifasi aktivitas belajarnya, sehingga terjadi pengulangan dan penguatan terhadap materi yang diberikan di sekolah dengan harapan siswa mampu meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas, merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan, menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.¹

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan yang lebih luas, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

¹A. Tabrani, Rusyan dan Daryani,1993, *Penuntun Belajar yang Sukses, Nine Karya*, (Jakarta), Hal. 3

Apabila dilihat dari manfaatnya Ely dalam Danim menyebutkan manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut: (a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (rate of learning), (b) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, (c) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah, (d) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap, (e) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (immediacy learning), dan (f) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas I dan II SDIT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, peneliti melihat aktivitas siswa/siswi pada saat proses belajar mengajar mereka kurang memperhatikan guru dalam menerangkan, bermain, mengganggu teman yang lain, dan kurang adanya semangat untuk mengikuti pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar siswa masih sangat rendah. Karena motivasi dan minat belajar siswa menunjukkan dengan adanya perasaan senang dan adanya perhatian.

Peran guru sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu memanfaatkan teknologi yang berkembang ini dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.²

Menanggapi permasalahan di atas, peneliti bermaksud meneliti bagaimana Penerapan Media Audio Visual (Vidio Animasi Kartun) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas I Dan II SDIT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana respon siswa kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka terhadap media Audio visual (vidio kartun animasi) dalam materi wudhu sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ditinjau dari motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka?

²Sudarwan Danim, 1995, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara.), Hal.1

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

3. Bagaimana respon guru terhadap media audio visual (video animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka ditinjau dari motivasi belajar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui respon siswa kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka Terhadap Audio visual (video kartun animasi) dalam materi wudhu sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ditinjau dari motivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui penerapan media audio visual (video animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran bagaimana pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap media audio visual (video animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka ditinjau dari motivasi belajar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pendidikan baik secara teoritis dan secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan, khususnya tentang penerapan media pembelajaran *audio visual* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, dengan menggunakan media pembelajaran, guru diharapkan mampu memanfaatkan media *audio visual* secara maksimal agar siswa lebih mudah dalam mempelajari materi pendidikan agama Islam, serta dengan menggunakan media *audio visual* maka siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan bisa menerapkannya dalam kehidupan.

KAJIAN TEORI

A. Belajar

1) Pengertian Belajar

Menurut James O. Wittaker, "*Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*". Di mana pengertian belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, perubahan-perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan adalah tidak termasuk sebagai belajar.

Cronbach dalam bukunya *Educational Psychology*, mengatakan bahwa "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Pengertian belajar di sini merupakan belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat indera. Sedangkan menurut Howard L. Kingsley, "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*", yang artinya bahwa belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan melalui praktek dan latihan.

Ketiga ahli psikologi di atas menerangkan bahwa belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup anak didik. Dengan belajar anak didik melakukan perubahan-perubahan kualitatif sehingga tingkahlakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup anak didik lain adalah hasil dari belajar.³ Kita pun hidup dan bekerja menurut apa yang telah kita pelajari. Belajar itu sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integrative dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Proses belajar itu berbeda dengan proses kematangan. Kematangan adalah proses di mana tingkah laku dimodifikasikan sebagai akibat dari pertumbuhan dan perkembangan struktur serta fungsi-fungsi jasmani. Dengan demikian, tidak setiap perubahan tingkah laku pada diri anak didik adalah merupakan hasil belajar.

Meskipun tidak seorangpun yang mengajar, namun itu orang itu dapat belajar. Guru atau orang lain dapat mengarahkan belajar, dapat menunjukkan sumber pengalaman belajar, menyajikan bahan ajar dan dapat mendorong seseorang untuk belajar. Apa yang ia kerjakan akan sangat tergantung kepada kebutuhan dan motivasinya. Kebutuhan dan motivasi

³ Wasty Soemanto, 2006, *Psikologi Pendidikan; Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta), Hal. 50

Annisa et al., 2018. Penerapan media audio visual...

seseorang menjelma menjadi tujuan seseorang dalam belajar. Dengan demikian, belajar itu berorientasi kepada tujuan si belajar.

Sependapat dengan pernyataan diatas, Skinner dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa "*Learning is a process of progressive behavior adaption*", yang artinya belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil optimal apabila ia di beri penguat (reinforce). Skinner, seperti juga Pavlov dan Guthrie adalah seorang pakar teori belajar berdasarkan proses conditioning yang pada prinsip memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respon. Sementara Chaplin dalam *Dictionary of Psychology*, membatasi belajar dengan dua rumusan, yaitu: pertama, "*Learning is acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*". Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Kedua, "*Learning is process of acquiring responses as a result of special practice*". Belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus. Kemudian Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* berpendapat "*Learning is a change in organism due to experience which can affect the organism's behavior*". Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Jadi, dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

2) Teori Belajar

Teori belajar yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu teori belajar menurut Piaget. Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut Piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

1. Tahap sensori-motor : 0 – 1,5 tahun
2. Tahap pra-operasional : 1,5 – 6 tahun
3. Tahap operasional konkrit : 6 – 12 tahun

4. Tahap operasional formal : 12 tahun ke atas

Piaget percaya, bahwa kita semua melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi.⁴ Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan ada seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya.⁵

a. Tahap Sensorimotor

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. Aktivitas kognitif terpusat pada aspek alat indra (sensori) dan gerak (motor), artinya dalam peringkat ini, anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan dengan melalui alat drianya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.⁶

b. Tahap pra-operasional

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda –tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

1. Transductive reasoning, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
2. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
3. Animisme, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
4. Artificialism, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.

⁴Matt Jarvis, 2011, *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X, (Bandung: Nusa Media), Hal. 148

⁵Ratna Wilis Dahar, Theories, 2011, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V, (Jakarta: Erlangga), Hal. 137

⁶Mohd. Surya, 2003, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Cet. II, (Bandung: Yayasan Bhakti Winaya), Hal. 57

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

5. Perceptually bound, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar.
6. Mental experiment yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
7. Centration, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya Egosentrisme, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.⁷

c. Tahap Operasional Konkrit

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Sebagai contoh anak-anak yang diberi tiga boneka dengan warna rambut yang berlainan (edith, susan dan lily), tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi boneka yang berambut paling gelap. Namun ketika diberi pertanyaan, “rambut edith lebih terang dari rambut susan. Rambut edith lebih gelap daripada rambut lily. Rambut siapakah yang paling gelap?”, anak-anak pada tahap operasional kongkrit mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang.

d. Tahap Operasional Formal

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi kongkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa kongkrit, ia mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak. Anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen dan karena itu disebut operasional formal.

Keempat tahapan diatas adalah suatu tahapan yang semua manusia melalui, meskipun setiap tahap dilalui dalam usia yang berbeda.

B. Media Pembelajaran

⁷Mohd. Surya, 2003, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Cet. II, (Bandung: Yayasan Bhakti Winaya), Hal. 57-58

a) Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.⁸ Pengertian media secara istilah dapat kita simak beberapa pendapat para ahli diantaranya; Wilbur Schram berpendapat bahwa media adalah *Information carrying technologies that can be used for instruction The media instruction, consequently are extensions of the teacher*. Menurutnya media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Association of Education Communication Technology (AECT)*, yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Sedangkan menurut Atwi Suparman media adalah merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.⁹ Dari ketiga pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selain dua pendapat di atas seperti yang dikemukakan, masih ada beberapa pendapat lain yang memberikan pengertian yang berbeda. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi

Apabila media tersebut membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pengajaran. Pendapat lainnya, yaitu Yusuf Hadi Miarso membatasi pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Selain pengertian yang telah disebutkan di atas, terdapat pengertian media yang lebih luas. Sebagaimana dikemukakan oleh Gerlach dan Ely media adalah “ *A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the lerner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Menurut

⁸Azhar Arsyad, 2009, *Media Pembelajaran*(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.), hlm. 3

⁹Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Refika Aditama), Hal. 65

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Adapun fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan .
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.
10. Meningkatkan kadar keaktifan/ketertiban siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

b) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dalam hal ini pembelajaran diartikan juga sebagai usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Menurut Warsita pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Menurut Corey pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam

¹⁰Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Refika Aditama), Hal. 67

kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.¹¹

Sedangkan dalam UU No. 2 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹²

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

C. Audio Visual

Dalam Kamus Bahasa Indonesia audio visual adalah istilah yang digunakan untuk hal yang berhubungan dengan pandangan dan pendengaran sekaligus.¹³ Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Beberapa jenis media audio visual yaitu radio, dan alat perekam pita magnetik.

Media audio visual, sudah tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Beberapa manfaat alat bantu audiovisual adalah:

1. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar
2. Mendorong minat
3. Meningkatkan pengertian yang lebih baik
4. Melengkapi sumber belajar yang lain
5. Menambah variasi metode mengajar
6. Menghemat waktu
7. Meningkatkan keingintahuan intelektual
8. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu
9. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama
10. Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menggunakan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan pembelajaran. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah video.

D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

¹¹Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana), Hal.85

¹²Indah Kosmiah, 2012, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras), Hal. 4

¹³Ensiklopedi Nasional Indonesia, 2004, (Jakarta: Delta Pameungkas), Hal. 415.

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al-ta'lim*, *al-tarbiyah*, dan *al-ta'dib*, *al-ta'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan ketrampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral peserta didik.¹⁴ Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan “*tarbiyah*” yang berarti pendidikan.

Dari segi terminologis, Samsul Nizar menyimpulkan dari beberapa pemikiran ilmuwan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara bertahap dan simultan (proses), terencana yang dilakukan oleh orang yang memiliki persyaratan tertentu sebagai pendidik.¹⁵ Selanjutnya kata pendidikan ini dihubungkan dengan Agama Islam, dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat diartikan secara terpisah. Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan bagian dari pendidikan Islam dan pendidikan Nasional, yang menjadi mata pelajaran wajib di setiap lembaga pendidikan Islam.

Pendidikan agama Islam sebagaimana yang tertuang dalam GBPP PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.

Menurut Zakiyah Darajat pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran

¹⁴Samsul Nizar, 2001, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta : Gaya Media Pratama),Hal. 86-88

¹⁵Samsul Nizar, 2001, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta : Gaya Media Pratama),Hal. 92

Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

E. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif. Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar peserta didik adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar.¹⁶ Purwanto mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu.

1. Jenis-jenis dan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Berbicara tentang jenis dan macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman mengatakan bahwa motivasi itu sangat bervariasi yaitu:

- 1) Motif – motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir
- 2) Motif – motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari.
- 3) Motif atau kebutuhan organis misalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual dan lain – lain.
- 4) Motif – motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas dan sebagainya.
- 5) Motif – motif objektif.
- 6) Motivasi jasmani, seperti rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya.
- 7) Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat.
- 8) Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- 9) Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang

¹⁶Dalyono. 2005. *Teologi Pendidikan.*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja), Hal. 55

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

mempengaruhi belajar antara lain yaitu: (1) faktor individual, contohnya kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, (2) faktor sosial, contohnya keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial. Selain itu, faktor jasmani dan psikologi juga sangat mempengaruhi motivasi belajar.

2. Indikator tercapainya motivasi belajar

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Adapun indikator dalam ketercapaian motivasi belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

a. Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan.

b. Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

c. Adanya Penghargaan Dalam Belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara yang paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik.

d. Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk lingkungan. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Dari beberapa kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri maupun lingkungan luar seseorang. Motivasi belajar seseorang disebabkan oleh beberap

faktor yaitu: (1) faktor individual yang berasal dari diri sang anak, dan faktor sosial yang berasal dari lingkungan/ luar diri sang anak, (2) faktor intern yang meliputi jasmani, kesehatan, dan kelelahan sang anak, (3) faktor ekstern meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan indikator tercapainya motivasi belajar yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil menjadi salah satu indikatornya, (2) adanya harapan dan cita – cita dalam diri sang anak, adanya penghargaan untuk sang anak saat mencapai sesuatu, (3) adanya kegiatan yang menarik dalam proses belajar, (3) lingkungan yang kondusif dapat memicu sang anak untuk lebih bekerja keras dalam mencapai keberhasilannya di masa depan.

F. Kajian yang Relevan

Dalam peninjauan yang dilakukan, sepengetahuan penulis ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai permasalahan ini. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan karya ilmiah tentang penerapan media audio visual dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X

MAS Muta'allimin Meulayo-Blang Bintang. Akan tetapi dari masing-masing penelitian mempunyai perbedaan baik itu dalam objek kajiannya maupun hasil kesimpulan. Adapun beberapa hasil penelitian lain yang menjadi acuan penulis antara lain:

1. Muhibbaturrahmah, dalam skripsinya yang berjudul penggunaan media audio visual untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII pada pelajaran SKI di MTsN Tungkop Aceh Besar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dan respon siswa terhadap penggunaan media audio visual pada pelajaran SKI. Dalam penelitiannya, Muhibbaturrahmah mengatakan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dan respon siswa terhadap pelajaran SKI dengan penggunaan media audio visual, karena dengan media audio visual akan membuat siswa aktif dalam belajar.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan skripsi Muhibbaturrahmah yaitu sama-sama membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan skripsi Muhibbaturrahmah yaitu, jika skripsi Muhibbaturrahmah yang diteliti adalah motivasi belajar siswa kelas VII pada pelajaran SKI di MTsN Tungkop, Aceh Besar, maka yang diteliti pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas I dan II pada pelajaran pendidikan agama Islam SDIT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

¹⁷ Muhibbaturrahmah dengan judul: *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran SKI di MTsN Tungkop Aceh Besar*, Skripsi UIN Banda Aceh, Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam, 2015.

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

2. Rosia Hartika, dalam skripsinya yang berjudul penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar PKN pada siswa kelas III di MI dakwah Islamiyah Cawang Jakarta Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi saat dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran PKn kelas III materi tentang ciri khas Bangsa Indonesia. Dalam penelitiannya, Rosia Hartika mengatakan bahwa setelah melakukan penelitian, menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup baik melalui media audio visual, karena media audio visual sangat menarik perhatian mereka, menghadirkan sesuatu yang baru dan lebih bermakna serta menggali indera penglihatan dan pendengaran mereka dan juga menciptakan suasana yang menyenangkan.¹⁸

Persamaan penelitian ini dengan skripsi Rosia Hartika yaitu sama-sama membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan skripsi Rosia Hartika yaitu, jika skripsi Rosia Hartika yang diteliti adalah motivasi belajar siswa kelas III MI dakwah Islamiyah Cawang Jakarta Timur, maka yang diteliti pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas I dan II pada mata pelajaran pendidikan agama Islam SDIT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

¹⁸ Rosia Hartika dengan judul: *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III di MI Dakwah Islamiyah Cawang Jakarta Timur*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang tujuannya mendeskripsikan suatu objek penelitian dalam bentuk kuantitatif.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 08-24 Mei 2018. Lokasi penelitian dilakukan di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

C. Subjek Uji Cobadan Lokasi Penelitian

Subjek uji coba adalah peserta didik yang menjadi responden pada sebuah penelitian, pada penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah peserta didik di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka berjumlah 13 orang. Penelitian ini berlokasi di jalan Pondok Pesantren, Kelurahan Lamokato Kec. Kolaka Kab. Kolaka.

G. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah titik fokus komponen dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu: (1) media Audio visual (video kartun animasi). (2) motivasi belajar siswa.

D. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel adalah defenisi dari sebuah variabel yang menjadi titik fokus penelitian. Defenisi operasional pada penelitian ini yaitu: (1) media audio visual (video animasi kartun) adalah sebuah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki unsur suara dan gambar yang diterapkan di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka (2) motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong siswa di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri maupun lingkungan luar.

E. Tehnik Pengambilan Data

Tehnik pengambilan data pada penelitian dilakukan dalam beberapa tahap penelitian. Tahap penelitian ini dilakukan mulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan sampai tahap evaluasi. Berikut akan dijelaskan tahap-tahap yang akan dilakukan pada penelitian ini.

1. Tahap Persiapan

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

Langkah kerja yang dilaksanakan pada tahap persiapan ini akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis materi yang akan digunakan dalam penerapan penggunaan media audio visual (video kartun animasi). Adapun materi yang digunakan yaitu materi wudhu pada pertemuan keempat.
- b. Analisis indikator tujuan pembelajaran
- c. Menyiapkan alat dalam penggunaan media audio visual (video animasi kartun)
- d. Menyiapkan angket respon peserta didik yang ditinjau dari motivasi belajar.
- e. Merancang media pembelajaran audio visual (video animasi kartun).
- f. Analisis karakter peserta didik
- g. Analisis kurikulum.

2. Tahap Pelaksanaan

Adapun uraian tahap-tahap pelaksanaan ini akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan media Audio visual (video animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- b. Melakukan penerapan penggunaan media audio visual (video animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- c. Membagikan angket kepada peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan audio visual (video kartun animasi).
- d. Menganalisis respon peserta didik dalam penerapan media audio visual (video animasi kartun) terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

3. Tahap Evaluasi

Adapun uraian tahap-tahap evaluasi ini akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Menyimpulkan respon peserta didik terhadap penggunaan audio visual (video animasi kartun) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sederhana ditinjau dari motivasi belajar.
- b. Memberikan saran-saran untuk perbaikan penelitian selanjutnya

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Angket adalah sederetan pertanyaan dan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap keadaan diri dan lingkungannya. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dimana telah disiapkan alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang sering digunakan adalah skala *likert*, dengan pertimbangan bahwa variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini menyangkut pribadi dan kejiwaan seseorang dengan menggunakan skala *likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju.¹⁹

Berdasarkan penilaian di atas, maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket dengan gradasi untuk angket respon peserta didik; (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) kurang setuju, (1) tidak setuju.

G. Tehnik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.²⁰

Berdasarkan uraian di atas peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Adapun langkah-langkah teknik analisis data teknik analisis data angket respon peserta didik menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Menghitung skor angket tiap siswa
2. Mencari rata-rata skor angket peserta didik secara keseluruhan

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

Ket : \bar{X} = Mean (Rata-rata)

$\sum X_i$ = Jumlah tiap data

n = Banyak data.

3. Mencari standar deviasi.

¹⁹ Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta), Hal. 134-135

²⁰ Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta), Hal. 333-335.

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

4. Membuat kategorisasi dengan persamaan

Dalam menentukan kategorisasi dilakukan beberapa tahap. Berikut dijelaskan tahap-tahap penentuan kategorisasi.

- a. Menentukan nilai maksimum (nilai item tertinggi = pilihan jumlah pertanyaan x item pertanyaan)
- b. Menentukan nilai minimum (nilai item terendah = pilihan jumlah pertanyaan x item pertanyaan)
- c. Menentukan rentang kelas (Nilai Maks–Min)
- d. Membagi nilai rentang dengan panjang kategori Membuat tabel kategorisas²¹

²¹ Sartika, Septi Budi. 2012. *Pengaruh Penerapan Metode Eksperimen Sebagai Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp) Terhadap Prestasi Belajar Siswa, Pedagogia (Online)*, Vol. 1, No. 2, ([Http://Journal.Umsida.Ac.Id/Files/Septiv1.2.Pdf](http://Journal.Umsida.Ac.Id/Files/Septiv1.2.Pdf), Diakses 6 Juli 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Respon siswa kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka terhadap media Audio visual (vidio kartun animasi) sebagai media pembelajaran dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa data yang diperoleh di lapangan. Data tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data respon peserta didik terhadap media audio visual (vidio anmasi kartun) ditinjau dari motivasi belajar.

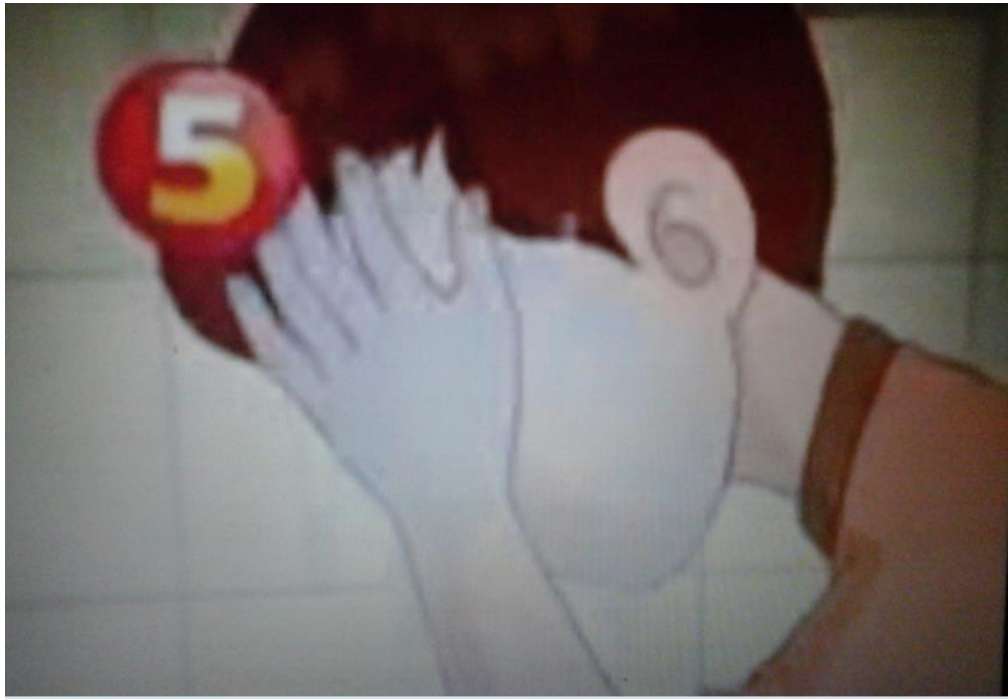
NO	Interval	Frekuensi (f)	Kategori	Persentase
1	12 – 20	0	Sangat Tidak Baik	0
2	21 – 29	0	Tidak Baik	0
3	30 – 38	0	Baik	0
4	39 – 47	13	Sangat baik	100%
Jumlah				100

Sumber : data primer terolah (2018)

Berdasarkan data di atas dapat terlihat bahwa respon peserta didik terhadap media audio visual (vidio animasi kartun) ditinjau dari motivasi belajar, 0% pada kategori sangat tidak baik, 0% tidak baik. 0% baik dan 100% sangat baik, (data terlampir pada halaman: 41)

2. Penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, dapat dilihat pada halaman 22.

Salah satu media audio visual (vidio animasi kartun) tata cara wudhu yang digunakan dalam penelitian yaitu:



3. Respon guru terhadap media audio visual (vidio animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah kolaka yaitu dapat dilihat berdasarkan angket, diantaranya:
 - a. Media audio visual (vidio animasi kartun) ini sangat tepat digunakan pada siswa kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah kolaka, karena mereka sangat senang bermain dan menonton.
 - b. Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan semakin membangkitkan motivasi belajar siswa.
 - c. Penggunaan media audio visual (vidio animasi kartun) juga sudah tepat digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, karena siswa tidak hanya mendengar tetapi bisa melihat langsung cara berwudhu yang baik dan benar.

B. Pembahasan

Sebelum peneliti membuat media pembelajaran dengan menggunakan audio visual (vidio animasi kartun). Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis peserta didik dan materi ajar bersama guru mata pelajaran. Untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan audio visual (vidio animasi kartun).

Media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakter peserta didik, dan lingkungan belajar peserta didik. Hasil analisis peserta didik kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah kolaka tahun akademik 2018/2019 yang ditelaah meliputi

perkembangan kognitif dan kemampuan akademik. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data rata-rata usia peserta didik 7-8 tahun.

Menurut teori Piaget anak-anak pada usia itu berada pada tahap operasional konkrit, artinya anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Oleh karena itu sangat tepat jika dalam proses pembelajaran menggunakan media audio visual (video kartun animasi). Media ini di gunakan oleh peneliti tidak terlepas dari penyusunan terhadap kurikulum yang di gunakan pada siswa kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, yakni KTSP 2006.

Sementara dari hasil analisis materi ajar, maka pokok bahasan yang dipilih peneliti untuk dikembangkan menjadi materi ajar dengan bantuan media pembelajaran audio visual (video animasi kartun) yaitu materi wudhu, dengan menyediakan LCD dan Speaker. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran.

Penerapan media audio visual (video animasi kartun) pada pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah kolaka, peneliti memilih pokok pembahasan yakni materi wudhu. Terlebih dahulu peneliti menyiapkan video animasi kartun yang sesuai dengan materi pokok, dan menyiapkan alat bantu seperti LCD dan speaker yang akan digunakan pada proses belajar mengajar.

Setelah media audio visual (video animasi kartun) siap untuk di gunakan, peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan memutar video tatacara wudhu tersebut, pada setiap gerakan wudhu, peneliti menjeda dari setiap tahapan gerakan wudhu. Kemudian peneliti mempraktekkan agar lebih menguatkan dari tanyangan video tersebut dan mengajarkan bacaan niat dan doa setelah berwudhu. Setelah video tatacara wudhu telah selesai, siswa mempraktekkan kembali dari apa yang telah mereka nonton. Selain memutar video tatacara wudhu, peneliti juga memutar video tepuk wudhu, dalam tepuk wudhu ini peneliti dan siswa bersama-sama mempraktekkan tatacara berwudhu sambil bernyanyi, setelah itu satu persatu naik mempraktekkan tepuk wudhu tersebut. Hal ini sesuai pada tahap anak kelas I dan II yang senang belajar sambil bermain sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengetahui tahap-tahap dalam berwudhu.

Setelah proses belajar mengajar telah selesai, peneliti membagi angket kepada peserta didik untuk melihat respon mereka terhadap media pembelajaran audio visual (video animasi kartun) dalam materi wudhu pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ditinjau dari motivasi belajar.

Annisa *et al.*, 2018. Penerapan media audio visual...

Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual (video animasi kartun) ditinjau dari motivasi belajar pada table 4.1, menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual (video animasi kartun) sebagai media pembelajaran ditinjau dari motivasi belajar, 0% pada kategori sangat tidak baik, 0% tidak baik. 0% baik dan 100% sangat baik. Ini berarti sekitar 100% peserta didik dapat termotivasi dalam penggunaan media audio visual (video animasi kartun) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Rosia Hartika bahwa telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup baik melalui media audio visual, karena media audio visual sangat menarik perhatian mereka, menghadirkan sesuatu yang baru dan lebih bermakna serta menggali indera penglihatan dan pendengaran mereka dan juga menciptakan suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhibbaturrahmah bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar melalui media audio visual (video animasi kartun), karena dengan media audio visual akan membuat siswa aktif dalam belajar.

Tercapainya motivasi belajar siswa kelas I dan II SDIT Al Mawaddah Warramah kolaka, mengacu pada indikator motivasi belajar peserta didik yang meliputi: 1) Adanya hasrat ingin tahu. Setelah penerapan media ini, siswa memiliki hasrat ingin tahu, yang dapat terlihat dari adanya keinginan untuk selalu belajar. Hal ini terlihat pada angket respon siswa bahwa mereka termotivasi untuk selalu belajar. 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Setelah penerapan media ini, siswa memiliki cita-cita dan harapan dalam diri, sehingga siswa semakin meningkatkan belajarnya. Hal ini terdapat pada angket respon siswa mereka termotivasi untuk selalu belajar karena baik untuk masa depan. 3) Adanya penghargaan dalam belajar. Setelah media audio visual (video animasi kartun) diterapkan pada pelajaran pendidikan agama Islam, peneliti melihat tujuan pembelajaran yang diterapkan telah tercapai, dapat dilihat dari angket respon siswa bahwa setelah menggunakan media audio visual mereka termotivasi untuk selalu belajar dan kesulitan dalam belajar, pemecahannya melalui media audio visual (video animasi kartun). Sebagai apresiasi, peneliti memberikan penghargaan kepada siswa. 4) Lingkungan yang kondusif. Penerapan media audio visual (video animasi kartun) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dapat menciptakan lingkungan yang kondusif. Hal ini terlihat pada diri siswa yang aktif dan anusias dalam proses belajar mengajar.

Tercapainya tujuan penerapan media audio visual (video animasi kartun) di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warramah kolaka, didukung oleh penggunaan media video animasi

kartun yang sesuai dengan anak usia 7-8 tahun, Menurut piaget pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, sehingga pada penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan..

Penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) ini menuntut siswa agar dapat memiliki keinginan untuk mengetahui lebih banyak, hal ini disebabkan karena sifat media audio visual (vidio animasi kartun) yang menarik dapat membuat anak tertarik dan mempunyai keinginan untuk mengetahui lebih banyak dan tidak membosankan, karena sifatnya yang variatif, siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan.

Penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) pada pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SD IT Al Mawaddah Warrahmah kolaka, guru merespon baik hal tersebut, berdasarkan angket yang diberikan kepada guru mengatakan bahwa, media audio visual (vidio animasi kartun) ini sangat tepat digunakan pada siswa kelas I dan II, karena mereka sangat senang bermain dan menonton. Selain menonton mereka juga dapat mendapatkan pembelajaran, mudah memahami tentang materi yang dibawakan., dalam penggunaan media audio visual (vidio animasi kartun) juga sudah tepat digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam karena siswa tidak hanya mendengar tetapi bisa melihat langsung cara berwudhu yang baik dan benar, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan semakin membangkitkan motivasi belajar siswa.

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual (vidio animasi kartun) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam sangat berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan peneliiian ini adalah sebagai berikut.:

1. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual (vidio animasi kartun) ditinjau dari motivasi belajar, 0% pada kategori sangat tidak baik, 0% tidak baik. 0% baik dan 100% sangat baik. Ini berarti sekitar 100% peserta didik dapat termotivasi dalam penggunaan media audio visual (vidio animasi kartun) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
2. Penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) ini, langkah awal yang dilakukan yaitu dengan mempersiapkan vidio tatacara berwudhu, menyiapkan alat pendukung. Setelah media telah siap untuk digunakan, maka peneliti melakukan proses belajar mengajar dengan memutarakan vidio tatacara berwudhu sekaligus memperaktekkannya.
3. Dalam penerapan media audio visual (vidio animasi kartun) pada pelajaran pendidikan agama Islam di kelas I dan II SDIT Al Mawaddah Warrahmah kolaka, guru merespon baik hal tersebut karena media audio visual (vidio animasi kartun) ini sangat tepat digunakan pada siswa kelas I dan II, karena mereka sangat senang bermain dan menonton.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Sebaiknya dalam membuat media lebih memperhatikan alat yang digunakan.
2. Dalam membuat media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan waktu yang dibutuhkan selama proses belajara mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, Sudarwan, 1995, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia, 2004, Jakarta: Delta Pamungkas..
- Indah Kosmiyah, 2012, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras.
- Muhibbaturrahmah dengan judul: *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran SKI di MTsN Tungkop Aceh Besar*, Skripsi UIN Banda Aceh, Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam, 2015
- Mohd. Surya, 2003, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Cet. II, Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.
- Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X, Bandung: Nusa Media, 2011.
- Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ratna Wilis Dahar, 2011, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V, Jakarta: Erlangga.
- Rosia Hartika dengan judul: *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III di MI Dakwah Islamiyah Cawang Jakarta Timur*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014.
- Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, 1993, *Penuntun Belajar yang Sukses, Nine Karya*, Jakarta
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana.
- Wasty Soemanto, 2006, *Psikologi Pendidikan; Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.