

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN FIQH DI SMP  
MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**

**NOVA ANGGRAINI**

**1401020058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
M E D A N  
2018**

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN FIQH DI SMP  
MUHAMMADIYAH 57 MEDAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

**NOVA ANGGRAINI**  
1401020058



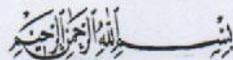
**PEMBIMBING**



**Dra. Nurzannah, M.Ag**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2017/2018**

**BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI**



Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi  
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

**NAMA MAHASISWA** : Nova Anggraini  
**NPM** : 1401020058  
**PROGRAM STUDI** : Pendidikan Agama Islam  
**HARI, TANGGAL** : Rabu, 04 April 2018  
**WAKTU** : 07.30 s.d selesai

**TIM PENGUJI**

**PENGUJI I** : Zailani, S.PdI, MA  
**PENGUJI II** : Drs. A. Hosen Hutagalung, MA

**PANITIA PENGUJI**

**Ketua**  
  
Dr. Muhammad Qorib, MA

**Sekretaris**  
  
Zailani, S.PdI, MA





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400  
Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)  
Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini disusun oleh :

NAMA : NOVA ANGGRAINI  
N.P.M : 1401020058  
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI  
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN FIQH DI SMP  
MUHAMMADIYAH 57 MEDAN

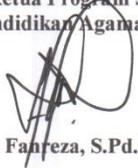
Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.  
Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

  
Dra. NURZANNAH, M.Ag

Diketahui/Disetujui  
Oleh:

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

  
Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I

Dekan  
Fakultas Agama Islam

  
Dr. Muhammad Qorib, MA



Unggul Pribadi & Capaian

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

# MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kaptem Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400

Website : [www.umsu.ac.id](http://www.umsu.ac.id) E-mail : [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

Bankir : bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Agama Islam  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : Strata Satu (S-1)

Ketua Program Studi : Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I  
 Dosen Pembimbing : Dra. Nurzannah, M.Ag

Nama Mahasiswa : Nova Anggraini  
 NPM : 1401020058  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Di SMP Muhammadiyah 57 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
21-03-2018	perbaiki seluruhnya sesuai arahan buat Abstrak : Indonesia Inggris lengkapi daftar isi, referensi, lampiran dan dll		
22-03-2018	perbaiki ke bagian Arab		
24-03-2018	perbaiki Simpulan Abstrak		
25-03-2018	Sudah dapat diujikan dan di perbaiki - Edh boleh diidaikan		

Medan, 2017

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Robie Fanreza, S.Pd.I, M.Pd.I

Dosen Pembimbing

Dra. Nurzannah, M.Ag

Hal :Skripsi NOVA ANGGRAINI  
Kepada Yth :Bapak Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di –  
Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh  
Setelah membaca, meneliti dan memberi saran saran penelitian sepenuhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. NOVA ANGGRAINI yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Muhammadiyah 57 Medan ". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam ilmu pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah saya sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing Skripsi



Dra. Nurzannah, M.Ag

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nova Anggraini

Jenjang Pendidikan : S-1

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

NPM : 1401020058

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Muhammadiyah 57 Medan” merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, Maret 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

  
METERAI  
TEMPEL  
03900AFF000537558  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Nova Anggraini

## ABSTRAK

### **Nova Anggraini. NPM: 1401020058, Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Thaharah di SMP Muhammadiyah 57 Medan**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pemanfaatan media animasi pembelajaran pada mata pelajaran fiqh yang dilakukan di kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan pemanfaatan media animasi pembelajaran. Hasil akhir mendapatkan adanya pengaruh yang signifikan pada ujihipotesis dimana  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan desain quasi eksperimen dimana teknik pengumpulan data adalah angket, tes, observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data adalah analisis kuantitatif dengan uji hipotesis. Dalam pemanfaatan media animasi terhadap hasil belajar melalui instrumen angket yang diberikan kepada 27 siswa sebagai sampel penelitian yang berjumlah 10 item mendapatkan hasil yang sangat baik yang berarti penelitian ini sangat baik diterapkan. Adapun Hasil belajar yang diperoleh siswa dari instrumen tes yaitu siswa yang mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 17 orang dengan persentase sebesar 62,9% dan yang mendapatkan nilai 60-80 sebanyak 8 siswa dengan persentase sebesar 29,6%. Dan hasil akhir dari koefisien korelasi Product Moment Person dengan tabel nilai "r" pada taraf signifikan 5% dan 1% yaitu  $0,620 > 0,344 > 0,422$ . Dan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang baik dan signifikan terhadap hasil belajar Kemuhammadiyah di SMP Muhammadiyah 57 Medan dengan menggunakan pemanfaatan media animasi terhadap hasil belajar pada materi thaharah.*

*Kata kunci : Thaharah, hasil belajar, media animasi.*

## ABSTRACT

**Nova Anggraini. NPM: 1401020058, Effect of Learning Media Animation Utilization of Student Learning Result on Thaharah Material at SMP Muhammadiyah 57 Medan**

*This study aims to determine the process of utilizing animation media on the subjects of fiqh learning in the class VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan, to determine student learning outcomes after using the use of animation media learning. The final result has a significant influence on the test of the hypothesis that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. The subject of this research is the students of class VIIB SMP Muhammadiyah 57 Medan. This type of research is quantitative research, using quasi experimental design where data collection technique is questionnaire, test, observation and documentation, while data analysis technique is quantitative analysis with hypothesis test. In the use of animation media to the results of learning through a questionnaire instrument given to 27 students as a research sampel amounting to 10 items get very good results which means this research is very well applied. The learning outcomes obtained by students from the test instrument of students who get the value of 80-100 as many as 17 people with a percentage of 62.9% and who get a score of 60-80 as many as 8 students with a percentage of 29.6%. And the final result of Product Moment correlation coefficient with table value "r" at 5% significant level and 1% that is  $0,620 > 0,344 > 0,422$ . And it can be concluded that the existence of a good and significant influence on learning outcomes Kemuhammadiyahahan in SMP Muhammadiyah 57 Medan using the use of animation media to the results of learning on thaharah material.*

*Keywords: Thaharah, learning result, animation media.*

## **KATA PENGANTAR**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang tiada putus-putusnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara dengan judul : **“Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Muhammadiyah 57 Medan”**

Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa telah mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan kedalam bentuk yang nyata dengan membuat suatu program yang sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang diketahui. Dalam penulisan skripsi ini Alhamdulillah penulis berusaha semaksimal mungkin agar dapat disajikan dengan baik, walaupun banyak kendala yang datang dalam proses pembuatannya, namun atas izin Allah SWT maka skripsi ini telah diselesaikan dibuat oleh penulis. Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, oleh sebab itu dengan kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk memperbaiki selanjutnya.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan maupun arahan dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua saya: Ayahanda Hendra Sandra dan Ibu saya: Jurnaliani beserta saudara-saudara kandung saya: Adik saya Ade Anggun Kirana dan Muhammad Alfarezi Tampati.

2. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Muhammad Qorib, M.A selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Zailani, S.PdI, M.A selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Munawir Pasaribu, S.PdI, M.A selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Robie Fanreza, S.PdI, M.PdI selaku ketua Program Studi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Dra. Nurzannah, M.Ag selaku dosen pembimbing akademik penulis yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak / Ibu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) beserta Staff biro Fakultas Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmu pendidikan kepada penulis.
9. Seluruh Bapak / Ibu guru SMP Muhammadiyah 57 Medan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian yang tertuang dalam skripsi.
10. Kepada sahabat-sahabat Seperjuangan Adhyasandra, Rahmah Fadilah Tanjung, Kiki Manjelina Harahap, Putri Wulansari, Siti Rapita, Niki Rizqiyatul, dll. yang selama ini memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis merasa yakin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sahabat-sahabat penulis yang sama-sama berjuang untuk dapat menyelesaikan studi, yaitu seluruh mahasiswa PAI stambuk 2014, semoga apa yang kita cita-citakan selama ini dikabulkan oleh Allah SWT.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita dan kiranya ALLAH SWT selalu melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya untuk kita semua. Penulis mohon maaf yang sebesar – besarnya atas

segala kekurangan penulisan skripsi ini yang jauh dari kata sempurna. Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada banyak pihak dan juga doanya semoga ini menjadi pintu gerbang kesuksesan bagi penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan , Maret 2018

Hormat Saya

Penulis

**Nova Anggraini**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	7
A. Hasil Belajar .....	7
1. Pengertian Hasil Belajar.....	7
2. Macam-macam Hasil Belajar.....	9
3. Prinsip-prinsip Hasil Belajar.....	11
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	12
5. Faktor Penghambat Belajar.....	16
B. Fiqh .....	17
1. Pengertian Fiqh .....	17
C. Materi Pelajaran Thaharah.....	17
D. Media Pembelajaran Animasi .....	20
1. Pengertian Media .....	20
2. Pengertian Animasi .....	23

3. Manfaat Media Animasi.....	24
E. Kerangka Berfikir.....	25
F. Kajian Relevan.....	26
G. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Setting Penelitian .....	29
B. Populasi dan Sampel .....	29
C. Variabel Penilaian .....	30
D. Defenisi Variabel .....	30
E. Sumber Data.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
H. Sistematika Pembahasan .....	36
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
<b>A. Uji Instrumen Penelitian.....</b>	<b>37</b>
1. Uji Validitas dan Uji Reabilitas Angket (Variabel X) .....	37
2. Uji Validitas dan Realibilitas Tes ( Variabel Y) .....	38
<b>B. Deskripsi Sekolah.....</b>	<b>41</b>
1. Sejarah Sekolah .....	41
2. Profil Sekolah.....	42
3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	42
4. Sarana Prasarana.....	43
5. Data Guru dan Pegawai .....	44
<b>C. Deskripsi Data Hasil Analisis Penelitian.....</b>	<b>45</b>
1. Data Hasil Angket Tentang Model Pembelajaran Media Animasi	45
2. Data Tes Hasil Belajar thaharah (Variabel Y).....	51

<b>D. Uji Hipotesis</b> .....	52
<b>BAB V : SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	58
<b>A. SIMPULAN</b> .....	59
<b>B. SARAN</b> .....	60

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Uji Validitas Angket .....	37
Tabel 2 : Uji Realibilitas Angket .....	38
Tabel 3 : Uji Validitas Tes Pilihan Berganda.....	39
Tabel 4 : Tabel Realibilitas Pilihan Berganda.....	39
Tabel 5 : Uji Validitas Tes Essay .....	40
Tabel 6 : Uji Realibilitas Tes Essay .....	40
Tabel 7 : Pemanfaatan Gedung Sekolah .....	43
Tabel 8 : Daftar Nama Guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah 57 Medan.....	44
Tabel 9 : Jumlah Siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan .....	44
Tabel 10 : Nama Siswa Kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57Medan	45
Tabel 11 : Angket Nomor 1 .....	46
Tabel 12 : Angket Nomor 2 .....	47
Tabel 13 : Angket Nomor 3 .....	47
Tabel 14 : Angket Nomor 4 .....	48
Tabel 15 : Angket Nomor 5 .....	48
Tabel 16 : Angket Nomor 6 .....	49
Tabel 17 : Angket Nomor 7 .....	49
Tabel 18 : Angket Nomor 8 .....	50
Tabel 19 : Angket Nomor 9 .....	50
Tabel 20 : Angket Nomor 10 .....	51
Tabel 21 : Nilai Hasil Tes Siswa VIIB.....	52
Tabel 22 : Distribusi Product Moment Antara Variabel X Dan Variabel Y .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Riwayat Hidup
- Lampiran 2 : RPP Kelas Kontrol VII-C
- Lampiran 3 : RPP Kelas Eksperimen VII-B
- Lampiran 4 : Lembar Tes
- Lampiran 5: Lembar Validitas Tes PG
- Lampiran 6: Lembar Validitas Tes Essay
- Lampiran 7 : Angket Siswa
- Lampiran 8 : Validitas Angket
- Lampiran 9 : Hasil Jawaban Angket Siswa
- Lampiran 10 : Hasil Tes Belajar Siswa
- Lampiran 11 : Nilai-Nilai r *Product Moment*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>1</sup> Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya maupun aspek sikapnya.<sup>2</sup> Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu.<sup>3</sup>

Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>4</sup> Faktor internal dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi siswa yang berbeda-beda satu dengan lainnya yang kesemuanya ini merupakan sebab utama siswa sulit dalam pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal antara lain berupa model pembelajaran yang keliru dan proses pembelajaran yang kurang menarik.

Menurut Cece Rahmat dalam Zainal Abidin, hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.<sup>5</sup>

Dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada mata pelajaran Fiqh, media bisa menjadi alat bantu bagi guru dalam menjelaskan materi, baik itu

---

<sup>1</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* ( Bandung: Rosdakarya, 2016), h.

22

<sup>2</sup>Udin S, Winata Putra, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2007), h. 3

<sup>3</sup>Nurkencana, *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 2005), h.62

<sup>4</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 129

<sup>5</sup>Zainal Abidin, *Evaluasi Pengajaran* (Padang: UNP, 2004), h. 1

bersifat kongkrit maupun abstrak. Akan tetapi dalam penggunaan media ini diperlukan suatu keterampilan dan kreatifitas yang dituntut ada pada seorang guru untuk dapat menggunakan berbagai media, terutama sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah serta pemanfaatan lingkungan sebagai media dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hal ini bisa dilihat banyak guru yang tidak mempergunakan media yang tersedia di sekolah, akibatnya kegiatan proses belajar mengajar hanya dititik beratkan pada penguasaan bidang materi pelajaran, sedangkan penambahan di bidang pengalaman tidak terpenuhi. SMP Muhammadiyah 57 Medan merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang mengajarkan mata pelajaran Fiqh pada materi thaharah. Di sekolah ini diajarkan ilmu agama Islam dalam kegiatan pembelajaran yang berupa pada mata pelajaran Fiqh dengan metode pembelajaran yang bersifat *teacher centered*. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru harus menjamin keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, dan tanya jawab yang terencana. Menurut saya sebagai peneliti kurang dapat membangkitkan keaktifan dan kekreatifan siswa.

Keadaan siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan, mata pelajaran Fiqh yang umumnya selalu diajar dengan model pembelajaran langsung khususnya metode ceramah, cenderung monoton menunjukkan bahwa siswa menjadi kurang bersemangat. Permasalahan yang terjadi di SMP Muhammadiyah 57 Medan adalah masih banyaknya diantara siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. Dengan mendengar dan mencatat, siswa menjadi lebih cepat bosan dan kurang konsentrasi.

Ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan yang diberikan guru membekas dibenak mereka. Di samping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung besar, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar mengajar siswa terkadang mengantuk. Hal-hal tersebut yang mengakibatkan tes hasil belajar oleh guru, hasilnya rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut diatas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>6</sup> Media banyak macamnya, salah satunya adalah media animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan.

Media animasi ini dapat meningkatkan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Media animasi dapat menarik perhatian siswa, dengan berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak yang lucu, aneh sehingga akan menarik perhatian siswa.

Animasi merupakan objek yang bergerak yang dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis.<sup>7</sup>

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat mengurangi kesulitan dalam memahami pelajaran dan membantu memperbaiki keterampilan baru murid. Penggunaan media memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan media akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebab media pembelajaran merupakan seperangkat alat pendidikan yang dapat membentuk mempermudah penyampaian materi pelajaran.

Adapun langkah yang akan dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, kemudian memulai

---

<sup>6</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 10

<sup>7</sup>Suci Nurasih, *Adobe Flash CS5 Untuk Membuat Animasi Kartun* (Semarang: Wahana Komputer, 2010), h.1

pembelajaran dengan menayangkan video animasi yang berkaitan dengan materi, selanjutnya mengelompokkan siswa untuk berdiskusi mengenai materi yang telah diajarkan. Dengan adanya alat media berupa infokus yang disediakan sekolah atau guru, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan disampaikan dan menjadikan pengalaman baru bagi siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan sehingga meningkatnya hasil belajar siswa.

Dari latar belakang tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Muhammadiyah 57 Medan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran Fiqh materi Thaharah masih terlihat rendah.
2. Aktifitas dalam proses pembelajaran ini sangat berpusat pada guru, karena hanya berfokus pada buku mata pelajaran dan guru juga kurang menggunakan media belajar, sehingga siswa menjadi jenuh.
3. Proses pembelajaran kurang menarik, monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa.
4. Tidak pernah menggunakan media Animasi dalam pembelajaran Fiqh.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas maka masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran fiqh materi thaharah di kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan.

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan pemanfaatan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran fiqh materi thaharah di kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan.
3. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh materi thaharah di kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah dan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pemanfaatan media pembelajaran animasi pada materi thaharah yang dilakukan di kelas VII-B SMP Muhammadiyah Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan pemanfaatan media pembelajaran animasi pada materi thaharah yang dilakukan di kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran animasi pada materi thaharah yang dilakukan di kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian iniyaitu:

1. **Secara Praktis**
  - a. Hasil penelitian dapat digunakan oleh guru sebagai acuan atau dasar untuk meningkatkan hasil belajar fiqh siswa SMP 57 Muhammadiyah Medan.
  - b. Membantu guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik siswa mau pun materi yang akan diajarkan.

## **2. Secara Teoretis**

- a. Dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Fiqh pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.
- b. Dapat menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang ada sehubungan dengan masalah yang diteliti.
- c. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

## **3. Secara Akademis**

- a. Dalam kaitan ini diharapkan hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan dan pengetahuan pendidikan khususnya tentang penggunaan media Animasi terhadap hasil belajar Fiqh Siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan.
- b. Untuk pengembangan ilmu agama, dapat memberikan suatu pengetahuan baru yang dapat mendukung dalam pengembangan pengetahuan agama.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil adalah “sesuatu yang telah dicapai dari usaha yang telah dilakukan dan dikerjakan”.<sup>8</sup> Kata hasil juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan oleh suatu usaha.

Pengertian hasil juga dapat diartikan sebagai suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>9</sup>

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan utama. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan proses belajar itu sendiri, dan setiap orang memiliki pandangan yang berbeda tentang belajar. Belajar merupakan proses internal yang kompleks, yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>10</sup>

Belajar pada dasarnya adalah peristiwa psikis, perubahan kemampuan, upaya aktif, kegiatan manusia, sebuah proses, bahkan kebutuhan.<sup>11</sup> Dapat diartikan juga bahwa belajar adalah suatu proses olah informasi dengan melibatkan aspek fisik dan psikis untuk menghasilkan seperangkat ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang bermakna bagi kehidupan diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.<sup>12</sup>

Secara psikologis, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang bisa banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu perubahan yang terjadi dalam diri

---

<sup>8</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h.787

<sup>9</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017), h. 44

<sup>10</sup>Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 18

<sup>11</sup>Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015 ), h.160

<sup>12</sup>Hardika, *Pembelajaran Transformatif Berbasis Larning How To Learn* ( Malang: UMM Press, 2012 ), h. 120

seseorang belum dapat dikatakan sebagai perubahan dalam artian belajar. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>13</sup>

Menurut Muhibbin Syah, pengertian belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu pengertian belajar secara kuantitatif yang ditinjau dari sudut jumlah dan pengertian belajar secara kualitatif yang ditinjau dari sudut mutu.<sup>14</sup> Belajar secara kuantitatif dapat diartikan sebagai kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Sedangkan belajar secara kualitatif ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa.

Dari pengertian kata hasil dan belajar diatas, maka didapat beberapa pengertian hasil belajar, diantaranya hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>15</sup>

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar materi pelajaran tertentu. Dimana hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan sebagaimana yang menuju pada perubahan positif.<sup>16</sup>

Menurut Winkel di dalam bukunya Purwanto hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>17</sup> Menurut Howard Kingsley dalam Nana Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian

---

<sup>13</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010 ), h.2

<sup>14</sup> Muhibbin Syah, h. 90

<sup>15</sup> Nana Sudjana, h. 22

<sup>16</sup> Nurkencana, h.62

<sup>17</sup> Purwanto, h. 45

serta sikap dan cita-cita. Masing-masing hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan oleh kurikulum.<sup>18</sup>

Jadi hasil belajar pendidikan agama Islam, menurut penulis adalah suatu perubahan yang dilakukan oleh siswa melalui kemampuan-kemampuan yang dimilikinya setelah mendapatkan proses pengajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik terkait dengan pembelajaran fiqh yang sesuai dengan Al-Quran dan sunnah.

Hasil belajar tidak hanya diukur dari hasil akhir yang berupa angka-angka kuantitatif, tetapi juga diukur melalui perubahan sikap, perilaku dan keterampilan-keterampilan lain yang mendukung kapasitas intelektual peserta didik. Sebagaimana yang diharapkan dari pembelajaran transformatif ini adanya perubahan mendasar dari peserta didik terhadap sikap belajar yang lebih kreatif dan kritis.

## **2. Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Benyamin Bloom dalam Anas Sudijono hasil belajar secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga ranah, yaitu; ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.<sup>19</sup>

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Menurut Bloom dalam Anas Sudijono segala upaya menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.<sup>20</sup>

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, penilaian hasil belajar afektif ini sering sekali kurang mendapat perhatian dari guru, kebanyakan para guru lebih menilai hanya dari segi kognitif saja. Tipe hasil belajar afektif ini tampak pada siswa dalam berbagai bentuk tingkah laku yang dapat ditunjukkan, seperti perhatian siswa terhadap kedisiplinan, motivasi siswa dalam belajar, kemampuan siswa dalam

---

<sup>18</sup> Nana Sudjana, h. 22

<sup>19</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h.

<sup>20</sup> *Ibid*

menghargai guru dan teman sekelasnya, serta kebiasaan siswa dalam belajar juga hubungan sosial siswa diluar sekolah.<sup>21</sup>

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, dimulai dari tingkat yang paling dasar atau sederhana sampai ke tingkat yang kompleks.<sup>22</sup>

- a. *Attending*, semacam kepekaan yang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa, seperti masalah, situasi dan lainnya.
- b. *Responding*, reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar, hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, dan kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepadanya.
- c. *Valuing*, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. Organisasi, pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Sedangkan ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Dalam hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan dalam bertindak. Ada enam tingkat keterampilan, yakni:<sup>23</sup>

1. Gerakan refleks atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain.
4. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

---

<sup>21</sup>Nana Sudjana, h.29

<sup>22</sup>*Ibid*, h.30

<sup>23</sup>*Ibid*

5. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Diantara ketiga ranah diatas, yang paling banyak dan sering dinilai oleh guru disekolah berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan dalam pengajaran adalah ranah kognitif.

Hasil belajar yang dikemukakan diatas sebenarnya tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya, maka sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya.

### **3. Prinsip-prinsip Belajar**

Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru seharusnya dapat menyusun prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda. Beberapa prinsip belajar yang dapat diperhatikan, yaitu:<sup>24</sup>

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
  - 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
  - 2) Belajar harus dapat menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
  - 3) Belajar memerlukan lingkungan yang menantang agar anak dapat lebih bereksplorasi dalam mengembangkan kemampuannya.
  - 4) Belajar perlu ada interaksi dengan lingkungannya.

---

<sup>24</sup> Slameto, h.27

- b. Sesuai hakikat belajar
  - 1) Belajar itu proses *kontinyu*, maka harus bertahap menurut perkembangannya.
  - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*.
  - 3) Belajar merupakan proses menghubungkan antara satu dengan yang lainnya sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
- c. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari
  - 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
  - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksioanl yang harus dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar
  - 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
  - 2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian, keterampilan dan sikap itu bisa mendalam pada siswa.

#### **4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam belajar banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar itu sendiri. Dalam pengajaran diharapkan tercapainya tujuan pengajaran itu sendiri yang bisa dilihat melalui hasil belajar.

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya, secara global belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:<sup>25</sup>

##### **a. Faktor internal**

faktor yang berasal dari dalam diri siswa yakni keadaan yang terkait kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini meliputi dua aspek yakni aspek fisiologis yang bersifat jasmaniah dan aspek psikologis yang bersifat rohaniah.

---

<sup>25</sup>Muhibbin Syah, h.129

### 1) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani siswa yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa dianjurkan untuk dapat me<sup>26</sup>mpertahankan kebugaran tubuhnya dengan mengkonsumsi makanan yang bergizi dan berolah raga secara teratur.

Guru harus bersikap secara professional, untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan yang berkaitan secara fisik seperti, kesehatan indera pendengar dan indera penglihatan yang mengalami gangguan khusus. Guru harus bersikap bijak dalam menangani siswa dengan masalah kesehatan tersebut agar tidak menimbulkan rasa frustrasi pada siswa karena masalah kesehatan tersebut.

### 2) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan hasil belajar siswa. Diantara faktor-faktor psikologis siswa yang pada umumnya dipandang lebih essential adalah sebagai berikut:

#### a) Tingkat kecerdasan siswa atau inteligensi siswa

Inteligensi menurut Reber pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri terhadap lingkungan dengan cara yang tepat.<sup>27</sup>Inteligensi sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Guru profesional harus mampu menyikapi secara bijak terkait masalah yang mungkin ditimbulkan dari faktor inteligensi siswa.

#### b) Sikap Siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif terhadap objek orang, barang, dan sebagainya.<sup>28</sup> Sikap positif dari siswa akan muncul

---

<sup>26</sup>Muhibbin Syah, h. 129

<sup>27</sup>*Ibid*, h.131

<sup>28</sup>*Ibid*, h.132

dengan sendirinya apabila guru mampu meyakinkan siswa manfaat dari bidang studi yang diajarkan, dan guru menunjukkan sikap yang menghargai serta mencintai profesinya tersebut Sikap negatif yang muncul akan menghambat tercapainya hasil belajar yang memuaskan, sikap negatif ini muncul akibat kurang puasnya siswa terhadap guru dan materi yang disampaikan, bisa juga dipengaruhi oleh faktor luar lainnya.

c) Bakat Siswa

Secara umum menurut Chaplin dan Reber, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.<sup>29</sup> Menurut Hilgard dalam Slameto bakat adalah kemampuan untuk belajar.<sup>30</sup> Bakat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa selain tingkat inteligensi. Setiap siswa memiliki bakat yang berbeda-beda, dan bakat juga dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.

d) Minat Siswa

Minat secara sederhana dapat dikatakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>31</sup> Minat juga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.

e) Motivasi Siswa

Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.<sup>32</sup> Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni motivasi intrinsik yaitu, hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, seperti pemberian.

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h.133

<sup>30</sup> Slameto, h.57

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, h. 133

<sup>32</sup> *Ibid*, h.134

## **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal siswa yang berasal dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yakni:<sup>33</sup>

### 1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial disini dapat dibedakan menjadi dua, lingkungan sosial sekolah dan lingkungan sosial siswa. Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, tenaga kependidikan, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Sikap baik dan simpatik yang ditunjukkan dari lingkungan sosial sekolah akan dapat menjadi daya dorong positif bagi siswa itu sendiri dan sebaliknya.

Lingkungan sosial siswa adalah masyarakat, tetangga, teman-teman sepermainan di sekitar siswa. Orang tua dan keluarga siswa sangat banyak mempengaruhi kegiatan belajar siswa itu sendiri. Semuanya dapat memberi dampak yang baik atau buruk terhadap kegiatan dan hasil belajar siswa.

### 2) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor yang tersebut diatas turut mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa.

## **c. Faktor Pendekatan Belajar<sup>34</sup>**

Faktor pendekatan belajar juga sangat mempengaruhi terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut. Pemilihan penggunaan metode atau strategi yang sesuai dengan pengajaran guna meningkatkan keefektifitasan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pengajaran mata pelajaran Fiqh.

---

<sup>33</sup>*Ibid*, h. 135

<sup>34</sup>*Ibid*, h. 136

Faktor pendekatan belajar atau *approach to learning* yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor diatas dalam banyak hal saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang guru yang kompeten dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan munculnya hambatan-hambatan dalam proses belajar siswa dilihat dari faktor-faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### **d. Faktor yang Menghambat Hasil Belajar**

Kesulitan belajar tidak hanya dapat menimpa peserta didik yang berkemampuan rendah saja, akan tetapi juga dapat menimpa kepadamereka yang berkemampuan tinggi. Ada dua faktor penyebab timbulnyakesulitan belajar peserta didik. Pertama, faktor internal peserta didik yang meliputi gangguanpsiko-fisik peserta didik, yang berkaitan dengan :<sup>35</sup>

- a) aspek kognitif, dalam hal ini terkait dengan rendahnya kapasitas intelektual atau intelegensi peserta didik.
- b) aspek afektif, dalam hal ini terkait dengan labilnya emosi dan sikap.
- c) aspek psikomotor, dalam hal ini terkait dengan terganggunya fungsi panca indera peserta didik.

Disamping hal tersebut, karena adanya sindrom psikologis yang berupa ketidakmampuan belajar (*learning disability*), adanya gangguan kecil pada otak (*minimal brain disfunction*).

Kedua, faktor eksternal peserta didik yang meliputi<sup>36</sup>: a) lingkungan keluarga, misalnya; ketidakharmonisan hubungan antara ayah dengan ibu, rendahnya pendapatan ekonomi keluarga, b) lingkungan perumahan atau masyarakat, misalnya; berada dalam lingkungan kumuh (slum area) dan kelompok bermain yang nakal, c) lingkungan sekolah, misalnya; tataletak sekolah yang kurang nyaman dan strategis

---

<sup>35</sup> Slameto, h. 25

<sup>36</sup> Slameto, h. 25

(dekat pasar, dekat relkereta api, dekat terminal dan sebagainya), d) guru yang kurang memilikikompetensi dibidang mata pelajaran yang diampu, fasilitas belajar yang kurang memadai dan sebagainya.

## **B. FIQH**

### **1. Pengertian Fiqh**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesi fiqh atau fikih secara bahasa adalah ilmu tentang hukum islam.<sup>37</sup>

Fiqh adalah salah satu pelajaran agama islam yang diajarkan pada beberapa tingkatan Sekolah di Indonesia, mulai dari Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, maupun di Perguruan Tinggi atau Universitas yang bernuansa Islam. Menurut Ibnu Khaldun, dalam *Muqaddimah*nya mengatakan Fiqh adalah pengetahuan tentang hukum-hukum Allah mengenai perbuatan-perbuatan orang-orang *mukallaf* sebagai wajib, haram, sunah, makruh dan mubah.<sup>38</sup>

## **C. Materi Thaharah<sup>39</sup>**

### **1. Pengertian Thaharah**

Secara bahasa, *thaharah* berarti suci dan bersih, baik itu suci dari kotoan lahir maupun kotoran batin berupa sifat dan perbuatan mereka.

Menurut Istilah, *thaharah* adalah mensucikan diri dari najis dan hadast yang menghalangi shalat dan ibadah-ibadah sejenisnya dengan air maupun tanah, atau batu. Hukum thaharah ini adalah wajib, khususnya bagi orang yang akan melaksanakan shalat.

---

<sup>37</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-4, Departemen Pendidikan Nasional, h.391

<sup>38</sup>Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajagrafindo Pers, 2012), h.127

<sup>39</sup> Syakira Jamaluddin, *Kuliah Fiqh Ibadah* (Yogyakarta: LPPI UMY, 2014), h.61

## **2. Fungsi Thaharah<sup>40</sup>**

Fungsi thaharah adalah untuk memenuhi syarat sahnya dan untuk menyempurnakan ibadah. Orang shalat tanpa bersuci maka shalatnya tidak sah.

## **3. Alat Bersuci<sup>41</sup>**

Alat bersuci terdiri dari air, debu dan batu atau benda padat lainnya

- a) Air sebagai alat bersuci yang paling besar perannya dalam kegiatan bersuci.
- b) Debu yang digunakan untuk bersuci atau bertayamum adalah debu yang suci dan kering.
- c) Batu atau benda padat lainnya selain tahi dan tulang yaitu daun.

## **4. Najis dan Hadast<sup>42</sup>**

Najis adalah segala kotoran seperti tinja, kencing, darah, nanah, daging babi, bangkai (kecuali bangkai ikan dan belalang), liur anjing, madzi (air berwarna putih yang keluar dari kelamin laki-laki yang di karenakan syahwat seks tetapi bukan air mani), wadi (yaitu air warna putih yang keluar agak kental dari kemaluan biasanya keluar setelah kencing dan kecapekan) dan semacamnya.

Hadast itu sesuatu yang diperbuat oleh anggota badan yang menyebabkan ia terhalang untuk melakukan shalat. Hadast ada dua macam yakni hadast kecil dan hadast besar.

Hadast kecil yang dapat dihilangkan dengan berwudhu. Sebab hadast kecil yaitu mengeluarkan sesuatu dari dubur adan qubulnya, menyentuh kemaluan tanpa memakai alas, tidur nyenyak dengan posisi terlentang.

Hadast besar sesuatu yang dapat dihilangkan dengan mandi wajib. Sebab hadast besar yaitu, mengeluarkan mani, melakukan hubungan kelamin, mimpi basah, mati.

---

<sup>40</sup>Nur Rahma Amini dkk, *Studi Islam Kemuhammadiyah* (Medan: UmsuPress, 2015), h.10

<sup>41</sup>Syakira Jamaluddin, h.62

<sup>42</sup>*Ibid*,h.64

## 5. Tata Cara Berwudhu Menurut Rasulullah Saw<sup>43</sup>

- a) Membaca '*Bismillahirrahmanirrahim*'.
- b) Membasuh kedua jari-jari tangan dengan cara menyelang-nyelangi sebanyak tiga kali.
- c) Memasukkan air kedalam mulut sambil berkumur dan membuangnya keluar sebanyak tiga kali.
- d) Memasukkan air kepangkal hidung dengan cara menghirup dan mengeluarkannya kembali sebanyak tiga kali.
- e) Membasuh wajah tiga kali sembari membasuh kedua sudut mata.
- f) Membasuh kedua tangan dari jari sampai siku sebanyak tiga kali dan utamakan yang kanan kemudian kiri.
- g) Menyapu kepala dengan cara kedua tangan menyapu dimulai dari ubun-ubun pangkal tempat tumbuhnya rambut sampai tengkuk leher dan kembalikan sampai pangkal ubun-ubun pada pangkal tempat tumbuhnya rambut, sedangkan ibu jari dan jari telunjuk kedua tangan dimasukkan ke lubang telinga dan sambil menggosokkan daun telinga seiring dengan menyapu kepala.
- h) Membasuh kedua kaki kanan dan kiri dari ujung jari kaki sampai mata kaki dengan cara de selang-selingi dengan jari tangan sebanyak tiga kali.
- i) Kemudian membaca do'a selesai wudhu.

---

<sup>43</sup>Nur Rahma Amini dkk, h.11

## 6. Tata Cara Mandi Wajib<sup>44</sup>

- a) Berniat dalam hati untuk mandi wajib ikhlas karena Allah SWT.
- b) Membaca ‘*Bissmillahirrahmanirrahim*’.
- c) Membasuh kedua tangan dengan memakai sabun.
- d) Membasuh kemaluan dengan memakai sabun.
- e) Berwudhu sebagai wudhu untuk shalat.
- f) Menuangkan air ke atas kepala dengan cara diselang-seling menggunakan tangan dengan air sebanyak tiga kali.
- g) Membasuh tubuh dengan air sebanyak tiga kali.
- h) Menyiram kaki kanan dan kiri.

## D. Pengertian Media Pembelajaran Animasi

### 1. Pengertian Media

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kata media berarti alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk, bias diartikan juga alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.<sup>45</sup> Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وساطيل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>46</sup>

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>47</sup>

---

<sup>44</sup>*Ibid*

<sup>45</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-4, Departemen Pendidikan Nasional, h. 892

<sup>46</sup>Azhar Arsyad, h.3

<sup>47</sup>*Ibid*

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.<sup>48</sup> Sedangkan *National Education Association (NEA)*, media adalah sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual termasuk teknologi perangkat kerasnya.<sup>49</sup>

Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming dalam bukunya Azhar Arsyad adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.<sup>50</sup>

Leslie J. Briggs dalam bukunya Asrar Aspira Manurung menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampakan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman, video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.<sup>51</sup>

Sedangkan Gagne dalam Asrar Aspira menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>52</sup> Miarso dalam Asrar Aspira Manurung juga menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.<sup>53</sup>

---

<sup>48</sup> *Ibid*

<sup>49</sup> Asrar Aspia Manurung, *Multimedia Pendidikan Autograph Dan Macromedia Flash* (Medan: Perdana Publishing, 2013), h.14

<sup>50</sup> Azhar Arsyad, h.3

<sup>51</sup> Asrar Aspia Manurung, h.14

<sup>52</sup> *Ibid*

<sup>53</sup> *Ibid*

Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Menurut Hamalik sebagaimana yang dikutip dalam Azhar Arsyad bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>54</sup>

Levi dan Lents dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya mediavisual, yaitu (a) fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, (b) fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar, (c) fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, (d) fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>55</sup>

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Sejalan dengan batasan ini Hamidjojo dalam Latuheru member batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau

---

<sup>54</sup> Azhar Arsyad, h. 19

<sup>55</sup> *Ibid*, h. 20-21

menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>56</sup>

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual agar seseorang mau belajar dengan kehendaknya sendiri.<sup>57</sup> Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Guru bertugas untuk mengajar, sedangkan siswa bertugas untuk belajar. Kedua perilaku ini terkait dengan bahan pembelajaran, yang dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan.

## **2. Pengertian Animasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Oleh karena itu satu kata animasi menjadi suatu pengertian, yang berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak.<sup>58</sup> Animasi merupakan objek yang bergerak yang dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis.<sup>59</sup> Animasi merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layar.<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> Azhar Arsyad, h.4

<sup>57</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* ( Jakarta: Kencana), h. 85

<sup>58</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-4, Departemen Pendidikan Nasional, h.70

<sup>59</sup> Suci Nurasih, *Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun*, (Semarang: Wahana Komputer, 2010), h.1

<sup>60</sup> Amir Fatah Sofyan, Agus Purwanto, *Digital Multimedia: Animasi, SoundEditing, & Video Editing*, (Yogyakarta: C.V Andi, 2008),h.4

### 3. Manfaat Media Animasi

Media animasi adalah media yang cukup menarik digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar namun pasti ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media animasi tersebut sebagai sebuah karakteristik dari media animasi itu sendiri. Dari sumber yang ada, ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media animasi yaitu :<sup>61</sup>

#### a. Kelebihan Media Animasi

1. Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk di petakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik di banding penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.
3. Animasi digital juga mampu di gunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin di sampaikan oleh para pendidik.

---

<sup>61</sup>[http://multimediapembelajaran2012c.blogspot.co.id/2015/04/v-behaviorurldefaultvmlo\\_10.html](http://multimediapembelajaran2012c.blogspot.co.id/2015/04/v-behaviorurldefaultvmlo_10.html) diunduh pada 10 Januari 2018

5. Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

b. Kelemahan Media Animasi

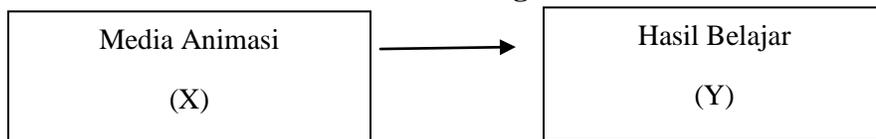
Membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan untuk animasi sulit untuk di rubah jika sewaktu-waktu dapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya, sulit untuk di tambahkan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari subtansi materi yang di sampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

**E. Kerangka Berfikir**

Hasil belajar fiqh ialah kemampuan siswa didik dalam memahami materi fiqh yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan shari-hari oleh peserta didik tersebut.

Pengertian Media Animasi adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan alat bantu, yang dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh siswa. Penggunaan media animasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar fiqh, dikarenakan model pembelajaran ini membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Dan dengan adanya pengulangan materi di akhir pembelajaran, membantu siswa untuk dapat lebih memahami materi thaharah tersebut.

**Gambar Paradigma Penelitian**



## F. Kajian Relevan

Sebagai perbandingan, maka perlu dilakukan kajian terhadap peneliti yang sudah ada yang relevan dengan judul skripsi ini: Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Farhan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul Pengaruh Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Fiqh Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Husnah. Metode yang dilakukan oleh penelitian ini ialah Eksperimen semu dengan rancangan penelitian pretest-potest control group design. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik stratified random sampling. Sampel penelitian yang pertama berjumlah 20 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi. Sampel kedua berjumlah 20 siswa untuk kelas control dengan media konvensional (buku). Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil  $t$  hitung 2,13 dan taraf signifikansi 5% sebesar 1,68, maka  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $2,13 > 1,68$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap hasil belajar siswa.<sup>62</sup> Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan dimana saya akan melakukan penelitian eksperimen semu dengan pre test dan post test.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Sukiyasa, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Kelistrikan Otomotif. Penelitian kuasi eksperimen menggunakan desain nonequivalent control group design. Hasilnya adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi system kelistrikan otomotif pada siswa kelas X TKR di SMK 1 Seyegan, yang ditunjukkan dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar

---

<sup>62</sup>Ahmad Farhan, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Fiqh Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Husnah*, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/34335/1/Ahmad%20Farhan> diunduh pada 5 Januari 2018.

siswa yang diajarkan dengan media powerpoint.<sup>63</sup> Penelitian ini berbeda dengan penelitian saya kerana penelitian ini menggunakan dua tiga variabel yaitu hasil belajar dan motivasi belajar sedangkan saya hanya menggunakan satu variabel saja yaitu hasil belajar saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zainul Arifin, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul Pengaruh Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN 2 Semangak Klaten Tengah Jawa Barat. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan guru PAI dalam menerapkan pembelajaran dalam memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran fiqh pokok bahasan shalat kelas V SDN 2 Semangak, dapat dikatakan baik, karena dari hasil observasi yang dilaksanakan untuk melaksanakan aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan. (2) Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media Animasi dalam pembelajaran fiqh pokok bahasan shalat kelas V SDN 2 Semangak, Klaten Tengah, Kab Klaten dapat dikatakan baik karena lebih dari 80% siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan, suka dengan pembelajaran dan mudah memahami materi.<sup>64</sup> Penelitian menggunakan penelitian kualitatif sedangkan menggunakan penelitian eksperimen semu.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Sementara Amirul Hadi berpendapat bahwa hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau mungkin juga salah.

---

<sup>63</sup>Kadek Sukiyasa, *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Kelistrikan Otomotif*, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588/1318> diunduh pada 5 Januari 2018.

<sup>64</sup>Ahmad Zainul Arifin, *Pengaruh Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN 2 Semangak Klaten Tengah Jawa Barat*, <http://digilib.uinsuka.ac.id/11422/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> diunduh pada 5 Januari 2018

Hipotesis penelitian, biasanya dinyatakan sebagai hipotesis nol. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka pemikiran yang telah dibuat.<sup>65</sup>

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 57.

---

<sup>65</sup> V.Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : Pustaka Baru, 2014), h. 62

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 57 Medan yang beralamat di Jalan Mustafa No. 1 Medan Timur, Medan, Sumatera Utara.

##### **2. Waktu Penelitian**

Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

##### **3. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode percobaan. Dalam penelitian ini peneliti memakai dua kelas yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif /statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Dalam kerangka penelitian kuantitatif, populasi merupakan salah satu hal yang paling essential. Populasi merupakan totalitas semua nilai-nilai yang mungkin daripada karakteristik tertentu sejumlah obyek yang ingin dipelajari sifatnya.<sup>66</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan dengan jumlah 78 siswa dan terbagi dalam tiga kelas yaitu, kelas VII A yang berjumlah 25 siswa, VII B berjumlah 27 siswa, dan VII C berjumlah 26 siswa.

---

<sup>66</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta, Prenadamedia Group, 2014), hlm.147

## 2. Sampel

Secara sederhana, sampel dapat diartikan sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut.<sup>67</sup> Dalam penelitian ini untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan yang menjadi sampelnya adalah siswa kelas VII B sebanyak 27 siswa dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan sebagai kelas eksperime dan VII-C sebanyak 26 siswa dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan sebagai kelas control.

## C. Variabel Penilaian

Variabel penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis yaitu, menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata, dengan kata lain variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti.<sup>68</sup>

Adapun yang menjadi variabel di penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas atau pengaruh atau independen (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat.<sup>69</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini adalah: Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi.
2. Variabel terikat (Y) adalah faktor utama yang yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain.<sup>70</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar.

## D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dengan maksud utama peneliti dalam penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis menguraikan arti kata-kata yang terangkum dalam setiap variabel sebagai berikut:

---

<sup>67</sup>*Ibid*, h. 151

<sup>68</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 47

<sup>69</sup>*Ibid*, h. 48

<sup>70</sup>*Ibid*, h. 49

1. Hasil Belajar pada materi Fiqh adalah hasil yang didapat siswa setelah dilaksanakan post test pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran media animasi. Adapun ciri-ciri hasil belajar yaitu:
  - a. Bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secara kebetulan.
  - b. Bahwa perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (*normative*) atau kriteria keberhasilan (*criteria success*).
  - c. Bahwa perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat diproduksi dan dipergunakan.
2. Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar bergerak. Pergerakan gambar itu dibentuk dengan menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi, sehingga menghasilkan objek gambar statik yang dapat bergerak seperti hidup. Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran media animasi ialah :
  - 1. Kegiatan Awal**
    - a. Guru terlebih dahulu mempersiapkan kelas, mulai dari perlengkapan seperti laptop, DLP (*Display Light Projektor*),
    - b. kemudian seperti biasanya membuka pelajaran dengan salam dan berdoa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - 2. Kegiatan Inti**
    - a. Guru memulai materi dengan menjelaskan menggunakan media animasi.
    - b. Kemudian guru menampilkan animasi yang berkaitan dengan materi
    - c. Setelah menampilkan animasi guru menjelaskan kembali materi yang sedang diajarkan
    - d. Setelah guru menjelaskan kembali materi, guru membagikan soal yang akan dikerjakan siswa.
    - e. Dan siswa mengerjakan soal sesuai aturan.

### **3. Evaluasi**

Setelah melakukan kegiatan dengan menggunakan media animasi guru mengadakan tanya jawab kepada siswa dan mempersilakan siswa yang tidak mengerti untuk bertanya, kemudian guru bersama murid menyampaikan kesimpulan dan memberikan evaluasi kepada siswa serta pesan-pesan moral.

### **E. Sumber Data**

Sumber data adalah sumber dari mana data diperoleh, adapun sumber data penelitian ini adalah:

1. Sumber data primer adalah data yang diperoleh melalui responden yaitu dari siswa-siswa. Data primer itu diberikan berupa hasil test dilakukan setelah dilakukan hasil test yang dilakukan pada test Essay.
2. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh berupa informasi yang menjadi pelengkap data pendukung yang memperkuat data bersumber dari: Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Seketaris dan Arsip/dokumen SMP Muhammadiyah 57 Medan.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Tes**

Tes adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang dilakukan dengan media Animasi. Tes yang akan diberikan kepada siswa setelah penguasaan materi yang telah disampaikan oleh guru. Jumlah soal yang akan diberikan dalam tes tersebut berbentuk tes obyektif dan tes essay.

#### **2. Angket**

Angket adalah membuat pertanyaan dalam sejumlah pertanyaan dalam lembar kertas dan dibagikan kepada subjek yang menjadi sampel penelitian. Metode ini merupakan alat pengumpulan data (informasi komunikasi tidak langsung) yaitu melalui tulisan yang berisi daftar pertanyaan yang harus

dijawab oleh responden (siswa) yang bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan responden (siswa).<sup>71</sup>

### **3. Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila di bandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.<sup>72</sup>

### **4. Dokumentasi**

Metode dokumentasi adalah metode mengenai hal-hal atau variable yangberupacatatan,transkrip,buku,surat kabar,majalah, notulen rapat,agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah,struktur organisasi,keadaan guru dan siswa,sarana dan prasarana,dan materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan materi yang akan disampaikan adalah akhlak terpuji.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Kuantitatif**

Sebelum analisis hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif terhadap masing-masing variabel yaitu variabel pembelajaran saintifik dan variabel motivasi belajar siswa. Dalam menganalisis data yang diperoleh, penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan rumus:<sup>73</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentasi option yang dijawab responden

F = Frekuensi responden yang menjawab option

N = Jumlah sampel

---

<sup>71</sup> Sugiyono, h. 203

<sup>72</sup> *Ibid*

<sup>73</sup> Anas Sudijono, h. 208

## 2. Uji Instrumen

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur.<sup>74</sup> Instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut telah sesuai mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas instrument tes, yang digunakan uji validitas isi (konten validity). Tes hasil belajar dapat dikatakan valid apabila materi tersebut betul-betul merupakan bahan yang representatif dari bahan pelajaran yang diberikan.

### b. Uji Reliabilitas Instrument

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan.<sup>75</sup> Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan dari suatu instrumen. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut digunakan selalu memberikan hasil yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus alpha sebagai berikut:<sup>76</sup>

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien realibilitas tes

$n$  = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

$1$  = Bilangan konstan

$\sum S_i^2$  = Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

$S_t^2$  = Varian total

---

<sup>74</sup>Juliansyah Noor, h. 132

<sup>75</sup>*Ibid*, h. 131

<sup>76</sup>Anas Sudijono, h. 208

### 3. Uji Hipotesis

Untuk menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara variabel-variabel berdasarkan nilai  $r$  (koefisien korelasi) digunakan penafsiran atau interpretasi angka yaitu untuk menguji kebenaran pengujian hipotesis penelitian digunakan uji  $t$  dengan rumus sebagai berikut:

Taraf signifikan yang digunakan dalam pengujian ini adalah  $\alpha = 0,005$  dengan kriteria pengujian :  $H_a$  terima dan  $H_0$  ditolak apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  .  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Rumusan  $t$ -test yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi ditunjukkan pada rumus<sup>77</sup>:

$$H. r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$
<sup>78</sup>

I. Keterangan :

J.  $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel  $x$  dan variabel  $y$

K.  $n$  = jumlah Subjek

L.  $\sum Y$  = jumlah skor total  $Y$

M.  $\sum X$  = jumlah skor total  $X$

N.  $\sum XY$  = jumlah hasil kali antara skor  $X$  dan skor  $Y$

O. Kriteria :

- |    |                           |                          |
|----|---------------------------|--------------------------|
| a. | $0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ | Reliabilitassangattinggi |
| b. | $0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ | Reliabilitastinggi       |
| c. | $0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ | Reliabilitascukup        |
| d. | $0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ | Reliabilitasjelek        |

---

<sup>77</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung : Alfabeta CV, 2006), h. 197

<sup>78</sup>Anas Sudijono, h. 217

## **P. Sistematika Pembahasan**

Bab I: Pendahuluan, mengkaji tentang: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian.

Bab II: Kajian Teoritis menguraikan tentang Hasil Belajar, Pelajaran Fiqh, Media Animasi, Kajian Relevan, Kerangka Berfikir, Hipotesis Penelitian.

Bab III: Metode penelitian yang menguraikan tentang: Jenis Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Definisi Variabel, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Metode Analisis Data, Sistematika Pembahasan.

Bab IV: Pembahasan Hasil Penelitian, yang menguraikan tentang: Deskripsi Sekolah, Deskripsi Hasil Penelitian, Analisis Hasil Data, dan Pengujian Hipotesis.

BAB V : Penutup, yang menguraikan tentang: Kesimpulan dan Saran

**BAB IV**  
**HASIL PEMBAHASAN DAN PENELITIAN**

**E. Uji Instrumen**

**3. Uji Validitas dan Uji Reabilitas Angket (Variabel X)**

**a. Uji Validitas Angket tentang Media Pembelajaran Animasi**

Uji Validitas berguna untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu angket atau tes. Item tes dinyatakan valid apabila **r hitung** lebih besar dari **r table** pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  atau 5% untuk derajat kebebasan (dk) = n-2. Dalam hal ini jumlah sampel uji coba 25 siswa dan besarnya dk dapat dihitung  $25-2= 23$ , maka nilai r tabel 0,396.

Berdasarkan ketenstuan tersebut maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

**Tabel 1 : Uji Validitas Angket**

NO ANGKET	r hitung	r table	Keterangan
1	2	3	4
1	0,653	0,396	Valid
2	0,699	0,396	Valid
3	0,744	0,396	Valid
4	0,718	0,396	Valid
5	0,860	0,396	Valid
6	0,860	0,396	Valid
7	0,726	0,396	Valid
8	0,887	0,396	Valid
9	0,555	0,396	Valid
10	0,860	0,396	Valid

Tabel diatas yang menunjukkan bahwa angket yang berjumlah 10 item yang diberikan kepada siswa yang berjumlah 25 orang siswa adalah valid dan kemudian akan disebar dikelas eksperimen.

#### b. Uji Realibilitas Angket Tentang Media pembelajaran Animasi

Selanjutnya 10 butir item angket yang valid dilakukan uji reabilitas dengan menggunakan alpha pada SPSS 20 sebagai berikut :

**Tabel 2 : Uji Realibilitas Angket**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,742	21

Tabel hasil perhitungan uji reabilitas angket media pembelajaran animasi dimana nilai  $r_{11} = 0,742$ . Angket yang dijadikan sebagai pengumpul data variabel X dinyatakan reliabel karena nilai  $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,747 \geq 0,396$ .

#### 4. Uji Validitas dan Realibilitas Tes ( Variabel Y)

##### a. Uji Validitas Hasil Belajar Pada Pelajaran Fiqh

Uji Validitas berguna untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu angket atau tes. Item tes dinyatakan valid apabila **r hitung** lebih besar dari **r tabel** pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  atau 5% untuk derajat kebebasan (dk) = n-2. Dalam hal ini jumlah sampel uji coba 25 siswa dan besarnya dk dapat dihitung  $25-2= 23$ , maka nilai r tabel 0,396. Berdasarkan ketentuan tersebut maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

### 1) Tes Pilihan Berganda

**Tabel 3 : Uji Validitas Tes Pilihan Berganda**

NO Tes	r hitung	r table	Keterangan
1	0,673	0,396	Valid
2	0,792	0,396	Valid
3	0,757	0,396	Valid
4	0,737	0,396	Valid
5	0,699	0,396	Valid
6	0,747	0,396	Valid
7	0,792	0,396	Valid
8	0,737	0,396	Valid
9	0,757	0,396	Valid
10	0,747	0,396	Valid

Dari soal diatas, dinyatakan 10 soal yang valid dan 10 soal itu untuk menjadi soal tes pilihan berganda.

**Tabel 4 : Tabel Realibilitas Pilihan Berganda**

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
,711	21

Tabel hasil perhitungan uji realibilitas tes pilihan berganda pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak terpuji dimana nilai  $r_{11} = 0,711$ , tes yang dijadikan sebagai pengumpul data variabel X dinyatakan reliabel karena nilai  $r_{11} \geq r$  tabel yaitu  $0,711 \geq 0,396$ .

## 2). Tes Essay

**Tabel 5 : Uji Validitas Tes Essay**

NO Tes	r hitung	r tabel	Keterangan
1	2	3	4
1	0,757	0,396	Valid
2	0,752	0,396	Valid
3	0,618	0,396	Valid
4	0,543	0,396	Valid
5	0,694	0,396	Valid

Dari tabel diatas, didapat 5 butir soal yang valid, dan akan diambil untuk menjadi soal tes essay sebanyak 5 butir soal.

**Tabel 6 : Uji Realibilitas Tes Essay**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,753	11

Tabel hasil perhitungan uji reabilitas tes essay pada mata pelajaran Fiqh materi Thaharah dimana nilai  $r_{11} = 0,753$ , tes yang dijadikan sebagai pengumpul data variabel X dinyatakan reliabel karena nilai  $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,753 \geq 0,396$

## **F. Deskripsi Sekolah**

### **1. Sejarah Sekolah**

Latar belakang berdirinya SMP Muhammadiyah 57 Medan tentu akan sama dengan latar belakang pada umumnya berdirinya sekolah-sekolah Muhammadiyah di seluruh Indonesia, yaitu dalam rangka merealisasikan visi dan misi didirikannya Muhammadiyah oleh K.H.Ahmad Dahlan tanggal 18 November 1912 di Yogyakarta.

Adapun maksud dari visi dan misi Muhammadiyah itu berdiri adalah mengembalikan ajaran Islam yang semurni-murninya berdasarkan Al-Qur'an dan sunnah Rasul. Maksud ajaran Islam semurni-murninya karena pada waktu itu tahun 1912 K.H.Ahmad Dahlan melihat ajaran Islam sudah banyak bercampur aduk dengan ajaran Hindu Budha, kepercayaan pada tahayyul, bid'ah dan kurafat. Oleh karena itulah dalam rangka menumpas ajaran-ajaran yang tidak sesuai dengan Al- Qur'an dan Hadist lewat amal usahanya Muhammadiyah mendidik para siswa-siswinya untuk menjadi Gerakan Pelopor pelansung Amal usaha Muhammadiyah dalam pemberantasan Tahayul, Bid'ah dan Kurafat.<sup>79</sup>

### **2. Profil Sekolah<sup>80</sup>**

#### **a). Identitas Sekolah**

- |                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1) Nama Sekolah                | : SMP Muhammadiyah 57 Medan |
| 2) NSS                         | : 204076002462/10239054     |
| 3) SK Pendirian Sekolah / SIOP | :                           |
| 4) Jenjang Akreditasi          | : B ( Baik)                 |
| 5) Alamat                      |                             |
| ➤ Jalan                        | : Jln. Mustafa              |
| ➤ Telepon                      | : -                         |
| ➤ Desa / Kelurahan             | : Glugur Darat I            |
| ➤ Kecamatan                    | : Medan Timur               |
| ➤ Kabupaten / Kota             | : Medan                     |

---

<sup>79</sup>Sumber Data Sekolah

<sup>80</sup>*Ibid*

- Propinsi : Sumatera Utara
- b). Keadaan Fisik Sekolah
- 1) Luas tanah seluruhnya : 2170 M<sup>2</sup>
- 2) Jumlah ruang kelas : 7 Kelas  
Yaitu : VII-1, VII-2, VII-3, VIII-1, VIII-2, IX-1, IX-2
- 3) Luas bangunan seluruhnya : -

### 3. Visi , Misi dan Tujuan Sekolah

- a) Visi : Terwujudnya manusia muslim yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, percaya kepada diri sendiri, cinta tanah air, dan berguna bagi masyarakat dan negara, beramal menuju terwujudnya masyarakat yang utama, adil dan makmur yang diridhoi Allah.
- b) Misi :
- a. Memajukan dan memperkembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan agar terciptanya insan yang berakidah murni dan berinteligensi tinggi.
- b. Meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran berkualitas secara berkesinambungan.
- c) Tujuan :
- 1) Jangka pendek : Terbinanya peserta didik yang memiliki disiplin tinggi dalam belajar dan beribadah serta bersih lahir bathin dengan semangat cinta ilmu dan siap berkompetisi dalam dalam meraih prestasi.
- 2) Jangka menengah : Terwujudnya peserta didik mandiri yang bersaing dalam melanjutkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi.
- 3) Jangka panjang : Terwujudnya siswa islami, dipercaya dan menjadi pilihan utama dalam melahirkan insan cerdas, berkarakter slam sebagai figur masa depan dan mengamalkan ilmu bagi diri, keluarga, agama dan bangsa.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup>*Ibid*

#### 4. Sarana dan Pra Sarana

a. Sumber daya sarana dan pra sarana :

- Luas tanah : 2170 m
- Luas bangunan sekolah : 716 m
- Luas pekarangan sekolah : 600 m

Pemanfaatan perkarangan sekolah :

- Taman : 250 m
- Lapangan Olah Raga : 250 m
- Parkir : 50 m
- Kantin : 56 m

Green House/ lain-lain.

b. Pemanfaatan Gedung Sekolah : <sup>82</sup>

**Tabel 7 : Pemanfaatan Gedung Sekolah**

NO	JENIS RUANGAN	JUMLAH RUANG
1	2	3
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang Laboratorium	1
6	Ruang Perpustakaan	1
7	Ruang Serba Guna	-
8	Ruang Komputer	1
9	Ruang OSIS	1
10	Ruang UKS	1
11	Mesjid	1

---

<sup>82</sup>*Ibid*

## 5. Data Guru dan Pegawai

**Tabel 8 : Daftar Nama Guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah 57 Medan**

No	Nama	Jabatan	Bidang Studi
1	Muhammad Nasir M.Pd	Kepala Sekolah	-
2	Zainal Arifin, S.PdI	Wakil Kepsek	-
3	Sudi Madiati Werdy, S.PdI	Ka. Tata Usaha	-
4	Putri Mandasari, Amd	Admin Sekolah	-
5	Lestriana Lestari, S.Pd	Tata Usaha	-
6	Yunita, S.Pd	Konselor Sekolah	Bimbingan konseling
7	Bina Sutiawan, S.PdI	Wali Kelaas VII A	PAI
8	Adi Syahputra, S.PdI	Wali Kelas VII B	PAI
9	Rohima Siregar, S.Pd	Wali Kelas VII C	PPKN
10	Devina Saragih, S.Pd	Wali Kelas VIII A	B.Indonesia
11	Martopo, S.Pd	Wali Kelas VII B	PJOK
12	Retno Ari Suci Pratiwi, S.Pd	Wali Kelas IX A	B.Indonesia
13	Nurul Anugrah, S.Pd	Wali Kelas IX B	Seni Budaya/Prakarya
14	Fitri Wahyuni, S.Pd	Wali Kelas IX C	Matematika/Prakarya
15	Azriany Rusli, S.Pd	GBS	IPS
16	Husnul Khotimahm M.Pd	GBS	IPA
17	Elwinda Rostantin, S.Pd	GBS	IPA
18	Lailatul Azmi, S.Pd	GBS	IPA
19	Murniati, S.Pd	GBS	B.Inggris
20	Afrida Hanum, S.Pd	GBS	B.Inggris
21	Rosida Sirait, S.Pd	GBS	Matematika
22	Manhar Ari Sandi, S.PdI	GBS	Matematika
23	Asrizal Tnjung, S.Sy	GBS	PAI
24	Ray Syafri Sembiring, S.PdI	GBS	PAI

*Sumber Data Sekunder*

### 1. Jumlah Siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan

**Tabel 9 : Jumlah Siswa SMP Muhammadiyah 57 Medan**

NO	KELAS	JUMLAH
1	VII A	25
2	VII B	27
3	VII C	26
4	VIII A	36
5	VIII B	38
6	IX A	27
7	IX B	33

*Sumber: data sekunder*

## G. Deskripsi Hasil Analisis Penelitian

### 1. Data Hasil Angket Tentang Model Pembelajaran Media Animasi

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Thaharah di SMP Muhammadiyah 57 Medan, penelitian ini menggunakan instrument berupa angket yang diberikan kepada setiap sampel sebanyak 27 orang siswa kelas VII-B, berikut ini adalah nama-nama siswa kelas VII yang menjadi sampel dalam penelitian di SMP Muhammadiyah 57 medan :

**Tabel 10 : Nama Siswa Kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57**

No	Nama Siswa
1	2
1	Ahmad Ariq Fasha
2	Amanda Naufal Alfikri
3	Anza Zatira Pane
4	Ari Darma
5	Ariba Prameswari
6	Caisar Trias Nugraha
7	Dhiyaa Fadizah Zain
8	Dicky Shandika
9	Dhea Gladisya Tambunan
10	Elfida Putri Handayani
11	Fajar Faturrahman
12	Fasya Aisyah Deli
13	Ikbal Wardana
14	Ikhsan Ismail Purba
15	Jarwo Bayu Nurdiansyah
16	Jaya Negara
17	M. Fariz Ramadhana
18	Muhammad Hafizh
19	Moreno Kurniawan Cihasnur
20	Nadira Sabrina Parinduri
21	Natasya
22	Nur Madinah
23	Raisyah Ayumi
24	Ryan Aprijal Pratama

1	2
25	Sarah Zulchoiroh Purba
26	Teguh Syahputra
27	Ya Raudhatul Mutiara

*Sumber Data Sekunder*

Setelah mengetahui seluruh nama-nama setiap sampel, angket diberikan kepada masing-masing siswa yang sebelumnya diberikan penjelasan tentang bagaimana cara pengisian angket tersebut dengan beberapa pilihan jawaban yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Setelah angket selesai dijawab oleh subyek penelitian maka dilakukan scoring terhadap jawaban yang diberikan. Yaitu skor 4 untuk “Sangat baik”, skor 3 “Baik”, skor 2 “Kurang baik”, skor 1 “Tidak Baik”. Kemudian hasil penelitian ini ditabulasi kedalam bentuk tabel untuk melakukan perhitungan persentase pada setiap option jawaban dan untuk melakukan analisa data. Berikut adalah data-data hasil angket yang didapat dari sampel tersebut dapat dilihat dalam tabel-tabel ini sebagai berikut :

**Tabel 11 :Guru melakukan pembelajaran dengan mengucapkan salam terdahulu**

NO	OPTION	F	P
1	Sangat Baik	16	59,3%
	Baik	9	33,3%
	Kurang Baik	2	7,4%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas dimana 25 siswa menjawab sangat baik ( 59,3%), dan 9 siswa (33,3%) menjawab baik dan 2 siswa (7,4%) menjawab kurang baik.

**Tabel 12: Guru memberikan informasi dan penjelasan tentang media pembelajaran animasi yang akan digunakan dalam materi thaharah**

NO	OPTION	F	P
2	Sangat Baik	14	51,9%
	Baik	7	25,9%
	Kurang Baik	6	22,2%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui guru memberikan informasi dan penjelasan tentang media pembelajaran animasi yang akan digunakan dalam materi thaharah, dengan 14siswa menjawab sangat baik (51,9%) dan 7 siswa (25,9%) menjawab baik, 6 siswa (22,2%) menjawab kurang baik.

**Tabel 13: Guru menggunakan dan mempersiapkan alat bantu belajar dalam pembelajaran thaharah dengan media animasi**

NO	OPTION	F	P
3	Sangat Baik	16	59,3%
	Baik	7	25,9%
	Kurang Baik	4	14,8%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui guru menggunakan dan mempersiapkan alat bantu belajar dalam pembelajaran thaharah,dengan 16siswa menjawab sangat baik (59,3%) dan 7 siswa (25,9%) menjawab baik, 4 siswa (14,8%) menjawab kurang baik.

**Tabel 14: Guru menyampaikan dan menjelaskan tentang maksud dan tujuan dari pembelajaran thaharah dengan media animasi**

NO	OPTION	F	P
4	Sangat Baik	14	51,9%
	Baik	10	37,0%
	Kurang Baik	3	11,1%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui guru menyampaikan dan menjelaskan tentang maksud dan tujuan dari pembelajaran thaharah, dengan 14 siswa menjawab sangat baik (51,9%) dan 10 siswa (37,0%) menjawab baik, 3 siswa (11,1%) menjawab kurang baik

**Tabel 15: Guru menampilkan media animasi terkait materi thaharah dengan menampilkan media animasi thaharah**

NO	OPTION	F	P
5	Sangat Baik	11	40,7%
	Baik	13	48,1%
	Kurang Baik	3	11,1%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, guru menampilkan media animasi terkait materi thaharah dengan menampilkan media animasi thaharah, dengan 11 siswa menjawab sangat baik (40,7%) dan 13 siswa (48,1%) menjawab baik, 3 siswa (11,1%) menjawab kurang baik.

**Tabel 16:Guru memahami materi thaharah yang disampaikan kepada siswa**

NO	OPTION	F	P
6	Sangat Baik	16	59,3%
	Baik	11	40,7%
	Kurang Baik	0	0
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui, guru memahami thaharah yang di sampaikan kepada siswa,dengan 16siswa menjawab sangat baik (59,4%) dan 11 siswa (40,4%) menjawab baik.

**Tabel 17: Guru mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan bersama-sama melihat media animasi yang ditampilkan**

NO	OPTION	F	P
7	Sangat Baik	15	55,6%
	Baik	10	37,0%
	Kurang Baik	2	7,4%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui guru mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan bersama-sama melihat media animasi yang ditampilkan,dengan 15siswa menjawab sangat baik (55,6%) dan 10 siswa menjawab baik (37,0%), 2 siswa (7,4%) menjawab kurang baik.

**Tabel 18: Guru mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan melakukan dialog dan diskusi bersama tentang materi thaharah**

NO	OPTION	F	P
8	Sangat Baik	13	48,1%
	Baik	10	37,0%
	Kurang Baik	4	14,8%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas diketahui, guru mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan melakukan dialog dan diskusi bersama tentang materi thaharah, dengan 13siswa menjawab sangat baik (48,1%) dan 10 siswa menjawab baik ( 37,0%), 4 siswa (14,8%) menjawab kurang baik.

**Tabel 19: Media animasi yang ditampilkan mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar**

NO	OPTION	F	P
9	Sangat Baik	10	37,0%
	Baik	15	55,6%
	Kurang Baik	2	7,4%
	Tidak baik	0	0
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas diketahui, Media animasi yang ditampilkan mampumembuat siswa lebih tertarik untuk belajar, dengan 10siswa menjawab sangat baik (37,0%) dan 15 siswa menjawab baik ( 55,6%), 2 siswa menjawab kurang baik (7,4).

**Tabel 20: Guru melakukantanya jawab dan menyampaikan kesimpulan terkait materi thaharah yang ditampilkan menggunakan media animasi**

NO	OPTION	F	P
10	Sangat Baik	12	44,4%
	Baik	12	44,4%
	Kurang Baik	2	7,4%
	Tidak baik	1	3,7%
JUMLAH		27	100%

*Sumber : Data Primer*

Dari tabel diatas, diketahui guru melakukan tanya jawab dan menyampaikan kesimpulan terkait materi thaharah yang ditampilkan menggunakan media animasi, dengan 12siswa menjawab sangat baik (44,4%), 12 siswa menjawab baik ( 44,4%), 2 siswa menjawab kurang baik (7,4%) dan 1 siswa menjawab tidak baik (3,7%).

## **2. Data Tes Hasil Belajar thaharah (Variabel Y)**

Dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran thaharah di SMP Muhammadiyah 57 Medan, peneliti menggunakan instrumen berupa tes yang terdiri dari tes pilihan berganda sebanyak 10 soal pilihan berganda dan essay sebanyak 5 soal. Dimana soal tes ini akan diberikan kepada setiap sampel yang berjumlah 27 siswa di kelas VII-B.

Pada pilihan berganda jawaban yang benar akan diberi skor 1, dan salah akan diberi skor 0. Pada essay, jika jawaban benar maka pada soal nomor 1 diberi skor 20, soal nomor 2 akan diberi skor 20, soal nomor 3 akan diberi skor 20 dan soal nomor 4 dan 5 akan diberi skor 15.

**Tabel 21. Hasil Nilai Tes Siswa VII-B**

<b>Nilai</b>	<b>F</b>	<b>P</b>
80-100	17	62,9%
60-80	8	29,6%
0-50	2	7,4%
<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

Dari table di atas dapat disimpulkan siswa yang mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 17 siswa dengan persentase sebesar 62,9% dan yang mendapatkan nilai 60-80 sebanyak 8 siswa dengan persentase sebesar 29,6% dan yang mendapatkan nilai 0-50 sebanyak 2 siswa dengan persentase 7,4%.

#### **H. Uji Hipotesis**

Setelah mengetahui hasil uji validitas dan uji realibilitas dari kedua komponen variabel, selanjutnya adalah mencari seberapa besar pengaruh antar variabel X dan variabel Y. Diperlukan tabel distribusi atau tabel kerja *product moment* untuk mempermudah pengujian hipotesis, seperti tabel berikut:

**Tabel 22. Distribusi Product Moment Antara Variabel X Dan Variabel Y**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	40	96	1600	9216	3840
2	35	85	1225	7225	2975
3	36	85	1296	7225	3060
4	29	75	841	5625	2175
5	31	78	961	6084	2418
6	40	98	1600	9604	3920
7	35	88	1225	7744	3080
8	28	70	784	4900	1960
9	28	70	784	4900	1960
10	38	80	1444	6400	3040
11	40	95	1600	9025	3800

1	2	3	4	5	6
12	<b>30</b>	<b>78</b>	900	6084	2340
13	<b>31</b>	<b>80</b>	961	6400	2480
14	<b>35</b>	<b>86</b>	1225	7396	3010
15	<b>35</b>	<b>86</b>	1225	7396	3010
16	<b>28</b>	<b>72</b>	784	5184	2016
17	<b>39</b>	<b>88</b>	1521	7744	3432
18	<b>38</b>	<b>87</b>	1444	7569	3306
19	<b>36</b>	<b>79</b>	1296	6241	2844
20	<b>34</b>	<b>75</b>	1156	5625	2550
21	<b>40</b>	<b>96</b>	1600	9216	3840
22	<b>40</b>	<b>90</b>	1600	8100	3600
23	<b>30</b>	<b>80</b>	900	6400	2400
24	<b>34</b>	<b>88</b>	1156	7744	2992
25	<b>28</b>	<b>76</b>	784	5776	2128
26	<b>28</b>	<b>74</b>	784	5476	2072
27	<b>31</b>	<b>73</b>	961	5329	2263
$\Sigma$	917	2228	31657	185628	76511

Berdasarkan dari hasil tabel diatas, diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$N = 27$$

$$\Sigma X = 917$$

$$\Sigma Y = 2228$$

$$\Sigma X^2 = 31657$$

$$\Sigma Y^2 = 185628$$

$$\Sigma XY = 76511$$

Selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{27.76511 - (917) \cdot (2228)}{\sqrt{\{27.31657 - (917)^2\} \{27.185628 - (2228)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2065797 - 2043076}{\sqrt{\{854739 - (840889)\} \{5011956 - (4963984)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{22721}{\sqrt{\{13850\} \{47972\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{22721}{\sqrt{\{664412200\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{22721}{257761944}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0,881}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui terdapat pengaruh sebesar **0,881** antara variabel X terhadap variabel Y. Untuk mengetahui taraf korelasi antara kedua variabel tersebut maka dapat berlaku ketentuan sebagai berikut:

- 1) rxy antara 0,00 – 0,20 menunjukkan taraf korelasi sangat rendah.
- 2) rxy antara 0,21 – 0,40 menunjukkan taraf korelasi rendah.
- 3) rxy antara 0,41 – 0,70 menunjukkan taraf korelasi cukup tinggi.
- 4) rxy antara 0,71 – 0,90 menunjukkan taraf korelasi tinggi.
- 5) rxy antara 0,90 – 1,00 menunjukkan taraf korelasi sangat tinggi.

Jika dilihat dari ketentuan diatas maka taraf korelasi antara kedua variabel adalah sebesar 0,881 tersebut termasuk kedalam taraf korelasi tinggi. Artinya, terdapat korelasi yang tinggi antar pengaruh pemanfaatan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII B di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Hasil perhitungan dari penelitian ini dikonsultasikan dengan menggunakan tabel nilai “r” *product moment*, dimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa berlaku ketentuan **df**( *degres of freedom*) sama dengan sampel (N) dikurangi banyaknya variabel yang dikorelasikan ( $df = N - nr$ ), maka **df = 27 - 2 = 25**.

Pada tabel nilai “r” *product moment* ternyata  $df = 25$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,381$  dan pada taraf signifikansi 1% diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,487$ . Jika dibandingkan dengan hasil perhitungan dalam penelitian dimana nilai  $r_{xy} = 0,881$  dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa, dengan nilai “r” *product moment* pada taraf signifikan 5% dan 1% pada  $r_{\text{tabel}}$  (0,381 dan 0,487), maka dapat diambil kesimpulan bahwa  $r_{xy} = 0,881$  lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  0,381 dan 0,487. Maka disini berlaku ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika hasil perhitungan ( $r_{xy}$ ) lebih besar daripada nilai tabel “r” *product moment*, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ).
- b. Jika hasil perhitungan  $r_{xy}$  lebih kecil daripada nilai tabel “r” *product moment* maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara pemanfaatan media animasi (kelas eksperimen) dan model konvensional (kelas kontrol) terhadap hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan, maka hasil  $r_{xy} = 0,881$  dihitung menggunakan *SPSS 20*:

### Group Statistics

KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NIL AI 1	26	72,50	9,127	1,790
2	27	82,59	5,659	1,089

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NIL AI	Equal variances assumed	18,396	,000	4,858	51	,000	-10,093	2,077	-14,263	-5,922
	Equal variances not assumed			4,817	41,470	,000	-10,093	2,095	-14,322	-5,863

maka diperoleh hasil  $t_{hitung} = 4,858$ .

Hasil tersebut dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk  $N= 51$  maka diperoleh hasil nilai  $t_{tabel}=1,675$  dan  $2,007$ . Dari hasil diatas  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  yaitu  $4,858 > 2,007 > 1,675$  dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh positif” dan “terdapat hubungan yang signifikan” antara model media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Thaharah kelas VII B di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### C. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian Pengaruh Pemanfaatan Media Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Fiqh di SMP Muhammadiyah 57 Medan ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini;

Pemanfaatan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar pada materi thaharah mendapatkan hasil yang sangat baik dimana sebanyak 25 siswa mendapat nilai diatas KKM dengan persentase sebesar 92,5%. Ini berarti dengan menggunakan media animasi maka didapatnya hasil belajar yang lebih baik daripada sebelumnya menggunakan metode konvensional ceramah.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan pemanfaatan media animasi pada materi thaharah sangat baik yakni berdasarkan hasil skor yang didapat siswa yaitu siswa yang mendapatkan nilai 80-100 sebanyak 17 siswa dengan persentase sebesar 62,9%, yang mendapatkan nilai 60-80 sebanyak 8 siswa dengan persentase sebesar 29,6% dan yang mendapatkan nilai 0-50 sebanyak 2 siswa dengan persentase 7,4%.

Pemanfaatan media animasi pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan yakni berdasarkan dari hasil koefisien korelasi *product moment Person* dengan tabel dimana nilai “r” product moment pada taraf signifikansi 5% dan 1% pada N= 27 yaitu sebesar 0,381 dan 0,487, diperoleh  $r_{xy} = 0,881$ . Dengan formulasi perbandingan  $r_{xy}$  yaitu sebesar 0,881 yang lebih besar dari 0,381 dan 0,487 maka terdapat korelasi yang tinggi. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa “terdapat pengaruh positif” antara model media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran thaharah di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Dari hasil  $r_{xy} = 0,881$  kemudian dihitung menggunakan rumus uji “t” maka diperoleh hasil  $t_{hitung} = 8,857$  dimana hasil nilai  $t_{tabel}$  pada N=27 adalah 2,052 dan 2,771.  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , dan  $H_o$  diterima jika  $t_{hitung}$

lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  dan begitupula sebaliknya. Dari hasil diatas didapat  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $8,857 > 2,052$  dan  $2,771$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, ini berarti bahwa “terdapat hubungan yang signifikan” antara model *media animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran thaharah di kelas VII –B di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

#### **D. SARAN**

Dari hasil penelitian diatas maka diketahui bahwa model pembelajaran media animasimemberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran fiqh materi thaharah di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Disini saya sebagai peneliti ingin memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini sekiranya bisa dijadikan masukan dan pedoman bagi guru PAI untuk dapat meningkatkan kualitas mereka dalam mengajar dikelas. Karena peran guru dalam pembelajaran di sekolah relatif tinggi, dimana peran guru tersebut terkait dengan peran siswa dalam belajar, maka guru harus memiliki kapasitas dan kapabilitas yang baik dalam memahami model pembelajaran apa yang cocok yang sesuai dengan keadaan dan situasi kelas dan juga siswa.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang mampu memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan proses belajar mereka secara maksimal. Selain menyampaikan materi yang terkait dengan pembelajaran, guru juga diharapkan dapat menjadi suri tauladan yang baik bagi siswanya.

## **2. Bagi Sekolah**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap kepada pihak sekolah untuk dapat mengupayakan sarana dan prasarana serta fasilitas dan strategi serta model pembelajaran yang tepat dan terbaik dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan semangat siswa dan memudahkan siswa memahami pelajaran ketika mengikuti proses pembelajaran.

## **3. Bagi Peneliti Lain**

Dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang senantiasa terjadi, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain sebagai pengembangan wawasan dan pengetahuan tambahan bagi mereka. Penggunaan model media animasi dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam dan tidak tertutup kemungkinan untuk mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. 2012
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. 2014
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008
- Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta. 2013
- Fathurrohman Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2015
- Hardika. *Pembelajaran Transformatif Berbasis Learning How To Learn*, Malang: UMM Press. 2012
- Jalaludin, Abdullah Idi. *Filsafat Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014
- Modul PAI. Kelas semester II,
- Manurung, Asrar Aspia. *Multimedia Pendidikan Autograph Dan Macromedia Flash*, Medan: Perdana Publishi. 2013
- Makbuloh, Deden. *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajagrafindo Pers. 2012
- Nurkencana. *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*, Surabaya: Usaha Nasional. 2005
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana. 2014
- Nurasih, Suci. *Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun*, Semarang: Wahana Komputer. 2010
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Prenadamedia Group. 2015
- Pohan, Selamat dan Zailani. *Ilmu Pendidikan Islam KBPM Sumatera Utara*, Medan. 2015
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2017
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2014

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta. 2010

Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2013

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2015

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta. 2014

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya. 2016

Sofyan, Amir. Dkk. *Digital Multimedia: Animasi, SoundEditing, & Video Editing*, Yogyakarta: C.V Andi. 2008

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenadamedia Group. 2014

<https://kbbi.web.id/hasil.html>

[http://multimediapembelajaran2012c.blogspot.co.id/2015/04/v-behaviorurldefaultvmlo\\_10.html](http://multimediapembelajaran2012c.blogspot.co.id/2015/04/v-behaviorurldefaultvmlo_10.html)

<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/34335/1/Ahmad%20Farhan>

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588/1318>

<http://digilib.uinsuka.ac.id/11422/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>