

Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Q.S Al-Falaq Kelas IV Di SDN 149 Rejang Lebong

Supriyatin

SDN 149 Rejang Lebong
atinaqila4@gmail.com

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah bahwa Media pembelajaran merupakan komponen yang membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan komunikatif dalam sebuah kegiatan belajar mengajar di kelas. 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. pemilihan media yang tepat dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Banyak macam media pembelajaran, salah satunya adalah media video animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara terstruktur, observasi partisipan dan dokumentasi. Yang kemudian disimpulkan dengan analisis deskriptif, sedangkan pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi yaitu dengan menggunakan sumber ganda dan metode ganda. Subyek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, guru PAI dan siswa kelas IV SDN 149 Rejang Lebong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan guru PAI dalam menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran PAI pokok bahasan Q.S Al-Falaq kelas IV SDN 149 Rejang Lebong dapat dikatakan baik, karena dari hasil observasi yang dilaksanakan untuk melihat aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan. (2) Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media Video Animasi dalam pembelajaran PAI pokok bahasan q.s Al-Falaq kelas IV SDN 149 Rejang Lebong dapat dikatakan baik karena lebih dari 90% siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan, suka dengan pembelajaran dan dapat lebih memahami materi dan lebih mudah untuk mengingat serta menghafal surat Al-Falaq.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Ahmad Zainul Arifin, Skripsi, h. 1)

Pasal 31 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari amanat perundang-undangan sebagaimana di atas, maka mata pelajaran pendidikan agama wajib diberikan kepada peserta didik, dari jenjang Taman Kanak-kanak (TK) sampai Perguruan Tinggi (PT).

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam secara substansial memiliki kontribusi dalam memberikan mitigasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam dicantumkan dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar (SD/MI) yang penggunaannya ditetapkan berdasarkan Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006.

Dalam pendidikan perubahan menuntut berbagai tugas yang harus dikerjakan secara ekstra oleh para tenaga kependidikan sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing, mulai dari tingkat atas sampai ketingkat yang paling rendah. Rupert C. Lodge, dalam buku *Metodologi Pengajaran Agama Islam* karangan Ahmad Tafsir menyatakan bahwa dalam pengertian luas pendidikan itu menyangkut seluruh pengalaman. Sedangkan dalam arti sempit, ia berpendapat bahwa pendidikan adalah pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas (Ahmad Tafsir, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, 2008, h. 5).

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk social (Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Media Pengajaran*, 2002, h. 1).

Proses belajar mengajar di kelas bertujuan untuk mencapai perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial pada siswa. Siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik/siswa, pendidik/guru (Toto Ruhimat, dkk., 2011, h.147). Selain itu, proses belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah, sosial masyarakat, lingkungan alamiah, serta faktor instrumental (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, kurikulum, peraturan sekolah, buku panduan, serta silabi (Baharuddin & Esa, 2010, pp.26-28). Dengan demikian tentu harus diupayakan suatu proses pembelajaran yang dapat menjembatani berbagai faktor-faktor terutama kelemahan-kelemahan yang ada agar tercapai tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan PP No.19 tentang SNP tahun 2005, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan suatu strategi pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik sesuai tujuan pendidikan.

Sementara untuk dapat mengimbangi perkembangan teknologi tersebut agar kualitas pendidikan baik, dunia pendidikan juga harus dapat melengkapi segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek tersebut. Kenyataannya adalah sarana prasarana pembelajaran yang terkait dengan teknologi tersebut tidak serta merta dapat dipenuhi oleh sekolah, sehingga merupakan sebuah masalah.

Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Dalam hal ini penggunaan media berupa animasi yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi, yakni menurut Lee & Owens (2004, p.127) bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik

permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut.

Melalui Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat tentang berbagai permasalahan berkenaan dengan permasalahan pembelajaran pendidikan agama Islam Materi Q.S Al-Falaq. Dalam hal ini penulis mengadakan penelitian di SDN 149 Rejang Lebong.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran Q.S Al-Falaq dengan media video animasi pada siswa kelas IV di SDN 149 Rejang Lebong?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV di SDN 149 Rejang Lebong pada pembelajaran Q.S Al-Falaq dengan memanfaatkan media video animasi?
3. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran Q.S Al-Falaq tersebut?

Adapun Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi oleh guru Pendidikan Agama Islam.
2. Mengidentifikasi hasil belajar siswa kelas IV di SDN 149 Rejang Lebong pada pembelajaran Q.S Al-Falaq dengan pemanfaatan media video animasi.
3. Mengetahui apa saja faktor pendukung serta penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi bagi guru Pendidikan Agama Islam.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen quasi pada dua kelompok kelas yang termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif.

Desain penelitian eksperimen quasi ini berbentuk *Non-Randomized Pretest-Posttest Control Grup Desain*. Desain penelitian dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

<u>Kelompok</u>	<u>Pretest</u>	<u>Perlakuan</u>	<u>Posttest</u>
Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (KK)	<u>O₁</u>	=	<u>O₂</u>

Keterangan :

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

O₁ : *Pretest*

O₂ : *Posttest*

X : Di beri perlakuan

- : Tidak diberi perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 149 Rejang Lebong semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 pada bulan Agustus tahun 2022.

Peserta didik kelas IV dengan jumlah 10 orang dijadikan populasi dalam penelitian ini. Adapun sampel dalam penelitian adalah seluruh populasi kelas 4 SDN 149 Rejang Lebong semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari kelas 4. Adapun Objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 149 Rejang Lebong, dengan jumlah 10 Siswa. Hal ini sesuai dengan patokan yang diberikan oleh Dr. Suharsimi Arikunto:

“Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih” (Suharsimi Arikunto, 1989)

Tabel 2. Populasi dan Sampel

<u>No</u>	<u>Kelas</u>	<u>Jumlah</u>	<u>Keterangan</u>
1	IV	10	Kelompok Eksperimen
Jumlah		10	

Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar kognitif pada materi Q.S Al-Falaq dilakukan melalui teknik tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan empat alternative jawaban yakni *pretest* dan *posttest*. Soal tersebut sudah divalidasi dengan cara mengujicobakan di kelas tinggi. Validasi dan reliabilitas dilakukan dengan tujuan agar soal tersebut layak digunakan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sebelumnya telah diujicobakan untuk menguji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data dilakukan dengan data yang dianalisis merupakan skor tes yang merupakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi Q.S Al-Falaq yang dilakukan secara berurutan yaitu pemberian skor *pretest* dan *posttest*, menghitung skor *n-gain*, menghitung skor rata-rata dan standar deviasi dan pengujian persyaratan analisis.

Hasil Dan Pembahasan

Bersumber pada penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data hasil penelitian tingkat kesukaran soal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Tingkat Kesukaran Soal Penelitian

Validitas	Tingkat Kesukaran		
	Kelas Eksperimen		
	Media Pembelajaran Animasi		
18	Md	Sd	Sk
	14	6	-
Jumlah	20	20	
Persentase (%)	85,7	14,3	-

Pada data tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil tingkat kesukaran butir soal pada didapatkan tingkat kesukaran mudah 14 soal, tingkat kesukaran sedang 6 soal, dan tingkat kesukaran sukar 0 soal.

Tabel 4. Rekapitulasi Pretest dan Postest Rata-rata *N-Gain*

Rekapitulasi Nilai		Perbandingan hasil belajar	
		Media Pembelajaran Animasi	Tanpa Media Pembelajaran Animasi
Nilai Terendah	Pretes	46,43	46,43
	Postest	67,86	64,29
	N-Gain	40	33
Nilai Tertinggi	Pretes	82,14	75
	Postest	100	96,43
	N-Gain	100	90
Rata-Rata N-Gain	Pretes	58,98	59,36
	Postest	89,38	85,04
	N-Gain	74	64
Ketuntasan Hasil Belajar (%)		97,29%	81,08%

Pada uraian data pada tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi Q.S Al-Falaq dengan menggunakan media pembelajaran video animasi memiliki hasil lebih baik dari hasil belajar dengan tanpa penerapan media pembelajaran video animasi. Hal ini dibuktikan dari data tabel di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar materi Q.S Al-Falaq antara yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan ketika belajar tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

Nilai *N-Gain* dinormalisasikan dengan menggunakan uji *Liliefors* dan taraf nyata sebesar $\alpha = 0,05$. Data hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

No	Distribusi Perlakuan kegiatan belajar	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil belajar Materi Q.S Al-Falaq menggunakan media pembelajaran video animasi	0,0127	0,145 7	Distribusi normal
2	Hasil belajar materi Q.S Al-Falaq tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi	0,1428	0,145 7	Distribusi normal

Data pada tabel 5 hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran animasi sebesar 0,0127 dan kegiatan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi sebesar 0,1428 harga keduanya dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar 0,1457 Sehingga kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Data telah diketahui berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisber* dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

No	Varians yang Diuji	Jumlah Sampel	dk	F _{hitung}	F _{tabel}	α
				g		(0,05)
1	Media Pembelajaran Animasi	5	72	1,23	1,78	Homoge
2	Tanpa Media Pembelajaran Animasi	5				
	Jumlah	10				

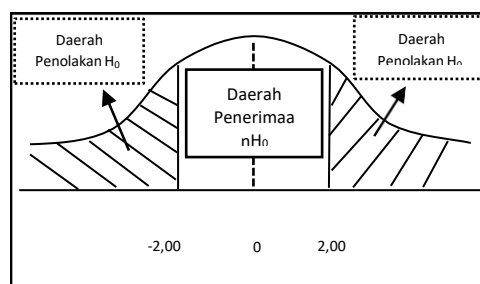
Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar materi Q.S Al-Falaq diperoleh $F_{hitung} = 1,23$ dan $F_{tabel} = 1,78$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian dapat disimpulkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen. Hasil uji hipotesis antara media pembelajaran animasi dan tanpa media pembelajaran animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok Kelas	N	dk	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
Media Pembelajaran Animasi	37	27	74	3,25	2,000
Tanpa Media Pembelajaran Animasi			64		
Kesimpulan	t	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_0 ditolak dan H_a diterima)			

Atas hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,25 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 72 ($37+37-2$) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi (α) sebesar $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ sebesar 2,000. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $2,000 > t_{hitung} > 2,000$.

Berikut ini kurva untuk penolakan H_0 pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Gambar 2. Kurva Penerimaan dan Penolakan H_0

Apabila t_{hitung} terletak antara -2,000 dan 2,000 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -2,000 dan 2,000 maka H_a diterima. Setelah dilakukan perhitungan, t_{hitung} (3,25) tidak terletak diantara -2,000 dan 2,000 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena di dapatnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,25 > 2,000$), maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar Materi Q. S Al-Falaq antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dengan peserta didik yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh diketahui terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik secara nyata pada Materi Q.S Al-Falaq melalui penggunaan media pembelajaran video animasi dan tanpa media pembelajaran video animasi.

Hasil penelitian belajar materi Q.S Al-Falaq menunjukkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas dengan menggunakan media pembelajaran animasi 10 dan tanpa media pembelajaran animasi 8. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata N- Gain kelas penggunaan media pembelajaran animasi dan tanpa penggunaan media animasi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,25 > 2,000$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar materi Q.S Al-Falaq dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dan tanpa menggunakan media pembelajaran animasi.

Berdasarkan N-Gain dan ketuntasan hasil belajar materi Q.S Al-Falaq menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi paling berpengaruh jika dibandingkan antara penggunaan media pembelajaran animasi dengan ketuntasan hasil belajar 97,29% dan tanpa penggunaan media pembelajaran animasi dengan ketuntasan hasil belajar 81,08%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada materi Q.S Al-Falaq dengan menggunakan media pembelajaran animasi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran animasi. Hal ini dimungkinkan karena menurut Arsyad (2010:26) serta Jalinus dan Ambiyar (2016:7) dimana media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar ke dalam suasana yang senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Hal tersebut juga terjadi karena media pembelajaran animasi memiliki beberapa kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Johari,dkk (2014:11) dan Sudrajat yang dikutip oleh Damayanti,dkk (2018:5) bahwa animasi memiliki kelebihan seperti penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik. Selain itu, dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual auditif, maupun kinestetik.

Selain itu adapun penelitian yang dilakukan Muslimin (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD” bahwa Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah praeksperimendengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif . Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan: 1) Pengetahuan awal 23 siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 65,97 (*mean pretest*).

2) Pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang dicapai yaitu 76,84 (*mean posttest*). Sehingga selisih antara mean pretest dan mean posttest adalah sebesar 10,87. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan guru PAI dalam menerapkan pembelajaran dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI materi Q.S Al-Falaq kelas IV SDN 149 Rejang Lebong

dapat dikatakan baik, karena dari hasil observasi yang dilaksanakan untuk melihat aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan.

2. Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI materi Q.S Al-Falaq kelas IV SDN 149 Rejang Lebong dapat dikatakan baik karena lebih dari 90 % siswa menyatakan pembelajaran menyenangkan, suka dengan pembelajaran dan dapat lebih memahami materi serta lebih mudah dalam mengingat serta menghafal materi.

Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media animasi pada pembelajaran PAI materi Q.S Al-Falaq adalah sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung dalam penggunaan media animasi pada pembelajaran PAI materi Q.S Al-Falaq adalah sebagai berikut, diantaranya:
 - a. Kemampuan guru yang sudah mengenal teknologi.
 - b. Fasilitas Pribadi Guru cukup memadai terbukti dengan tersedianya alat bantu berupa multimedia pembelajaran yaitu Laptop dan Speaker Bluetooth.
 - c. Daya serap siswa yang cukup bagus dalam hal menangkap materi pelajaran menggunakan tehknologi pendidikan
2. Faktor Penghambat dalam penggunaan media animasi pada pembelajaran shalat adalah sebagai berikut:
 - a. Sumber listrik yang belum memenuhi sesuai dengan kebutuhan Sekolah
 - b. Sumber Sinyal internet yang tidak mendukung.
 - c. Fasilitas Sekolah yang kurang memadai, sehingga guru harus menyiapkan dan membawa alat sendiri dari rumah.
 - d. Sumber dana yang minim, karena sekolah bukan termasuk sekolah unggulan

Saran

Demikianlah hasil perjalanan penulis dalam penelitian ini, tentunya disana-sini masih banyak kesalahan dan kekurangan baik dalam penulisan maupun dalam penyusunan. Namun penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan sebuah karya yang sekiranya akan bermanfaat bagi para pendidik, calon pendidik dan bagi para orang tua serta bermanfaat bagi orang lain yang membutuhkan pendidikan terutama pendidikan Islam dan lebih khusus lagi untuk anak-anak. Karena pendidikan akan lebih berhasil dan dapat tertanam dalam diri manusia ketika pendidikan dimulai sejak dini.

Dengan metode yang tertulis dalam karya yang sederhana ini penulis berharap agar salah satu metode ini selalu mendapat tempat dihati dan pikiran para pendidik, mengingat perkembangan tehnologi yang seolah berlomba mengejar ujung dunia. Semoga ini dapat bermanfaat, penulis mengharapkan kepada semua pihak untuk memberikan masukan dan kritik yang konstruktif guna kesempurnaan penulisan ini.

Bibliografi

- Ahmad Rofiq, Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Conciencia (Jurnal Pendidikan Islam)*, Bandung:2007
- Andopa, Alpaqih, H. Hardivizon, dan Nurma Yunita. "The Meaning of Nafs in the Qur'an Based on Quraish Shihab's Interpretation." *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies* 3, no. 2 (2018): 139–62. doi:10.29240/ajis.v3i2.578.
- Arikunto Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rieneka Cipta, 1998
- Asnawir, *Media Pendidikan, Ciputat Pers*, Jakarta : 2002.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogya-karta: Ar –Ruzz Media
- Farida, Umma, H. Hardivizon, dan Abdurrohman Kasdi. "Menyingkap Maqasid Profetik dalam Hadis tentang Relasi Laki-Laki dan Perempuan." *AL QUDES : Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 5, no. 2 (30 November 2021): 819–42. doi:10.29240/alquds.v5i2.3319.
- Firdausiyah, Umi Wasilatul, dan Hardivizon Hardivizon. "Ideologi Bencana Dalam Perspektif Al-Qur'an: Analisis Kata Fitnah Pada Surah Al-Anbiya[21]:35 Dengan Teori Ma'na-Cum-Maghza)." *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al- Qur'an dan Tafsir* 6, no. 2 (31 Desember 2021): 83–94. doi:10.15575/al-bayan.v6i2.13839.
- Hardivizon, H. "Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis)." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.
- Hardivizon, H., dan A. Anrial. "Tinjauan Terhadap Upaya STAIN Curup Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur'an Mahasiswa." *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2016): 67–86. doi:10.29240/jf.v1i1.65.
- Hardivizon, Hardivizon, dan Mufidah Mufidah. "Emotion Control in The Qur'an: Study of Toshihiko Izutsu's Semantic Approach to Kazim Verses." *Jurnal At-Tibyan: Jurnal Ilmu Alqur'an Dan Tafsir* 6, no. 2 (30 Desember 2021): 221–42. doi:10.32505/at-tibyan.v6i2.3316.
- Hardivizon, Hardivizon. "Telaah Historis-Hermeneutis Hadis-Hadis Tentang Ayah." *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan* 3, no. 2 (2019): 147–70. doi:10.29240/jf.v3i2.616.
- Kisworo, Budi, dan H. Hardivizon. "Telaah Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual Terhadap Makna Kata Syahida pada QS. al-Baqarah ayat 185." *AL QUDES : Jurnal Studi Alquran dan Hadis* 4, no. 1 (2020): 163–80. doi:10.29240/alquds.v4i1.1473.
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid multimedia learning. *educational psychology review*, Vol. 14, No.1, March 2002. Diakses dari <http://search.proquest.com> pada tanggal 21 Juli 2012.
- Nahar, Syamsu, Suhendri, Zailani, dan Hardivizon. "Improving Students' Collaboration Thinking Skill Under the Implementation of the Quantum Teaching Model." *International Journal of Instruction* 15, no. 3 (2022): 451–64.
- Nana Sudjana, *Media Pendidikan, Sinar Baru*, Bandung: 1990. Nasution S., *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 1996
- Sholihin, Muhammad, Hardivizon Hardivizon, Deri Wanto, dan Hasep Saputra. "The Effect of Religiosity on Life Satisfaction: A Meta-Analysis." *HTS Teologiese Studies / Theological Studies* 78, no. 4 (2022): 10. doi:10.4102/hts.v78i4.7172.

Sudjana Nana dan Rifa'I Ahmad, Media Pengajaran Bandung : Sinar Algesindo, 2002

Suharjo Drajad, Metodologi Penelitian Dan Penulisan Laporan Ilmiah, Yogyakarta: UII Press, 2003

Usman Husaini dan Setiadi Akbar Purnomo, Metodologi Penelitian Sosial, Jakarta: Bumi Aksara, 1996

UURI Nomor 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, CV. Cemerlang, Jakarta 2004 Yusuf Hadimiarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Kencana, Jakarta : 2004

www.indonesia.com/bpost/042003/22/opini/opini1.htm

Zahara Idris, Dasar-Dasar Pendidikan, Angkasa Raya, Padang: 198

