

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DIBA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI

Nofita Amaliahrahma Miftah¹, Ghazia Rahmi Sahid², Vina Syalfirah³, Ani

Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: nofitaamaliahrahmamiftah@upi.edu

Abstract: This study aims to determine the effectiveness and feasibility of technology-based learning media, namely the DIBA animated video (Dzikir Indah Bersama Asmaulhusna) and the effect of using the DIBA animation video in an effort to improve the learning outcomes of Asmaulhusna students in grade VI elementary school. This research uses Design and Development (D&D) research. After conducting a trial, this product was validated by 1 homeroom teacher who received very good qualifications with a validation rate of 98% and 20 elementary school students of class VI SD IT Insan Mulia Maos with good qualifications and a validation rate of 86.25%. The level of validation shows very good results and has a significant effect on increasing student learning motivation which in turn will also affect student learning outcomes so that this product is declared valid and in accordance with what will be carried out during the learning process. After testing the product using the DIBA animation video in learning, it showed significant results on student learning outcomes.

Keywords: video animation, asmaulhusna, technology

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video animasi DIBA (Dzikir Indah Bersama Asmaulhusna) serta pengaruh penggunaan video animasi DIBA dalam upaya meningkatkan hasil belajar asmaulhusna siswa kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian Desain and Development (D&D). Setelah melakukan uji coba, produk ini divalidasi oleh 1 guru wali kelas yang mendapatkan kualifikasi sangat baik dengan tingkat validasi 98% dan 20 siswa SD kelas VI SD IT Insan Mulia Maos dengan kualifikasi baik dan tingkat validasi 86,25 %. Tingkat validasi menunjukkan hasil yang sangat baik dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yang selanjutnya akan berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa sehingga produk ini dinyatakan valid serta sesuai dengan apa yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba produk penggunaan video animasi DIBA dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: video animasi, asmaulhusna, teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah bentuk kesadaran dan usaha untuk menumbuhkan suasana dan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan aktif untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seperti, kepribadian, akhlak yang mulia, agama, kecerdasan, pengembangan diri, serta keterampilan menurut Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Teni Nurrita, 2018).

Pembelajaran Tematik di sekolah dasar terkadang ada beberapa yang bersifat abstrak, sehingga kadang siswa bingung untuk memahaminya. Konsep Tematik di SD/MI selalu berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Oleh karena itu, banyak fenomena yang bisa dijadikan sebagai sumber dalam belajar Tematik di lingkungan, karena pada hakekatnya lingkungan merupakan laboratorium dalam belajar mengenai hakikat. Konsep pelajaran Tematik yang aplikasinya terjadi dalam fenomena yang dilakukan sehari - hari. Fenomena tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif karena menampilkan konsep secara nyata di lingkungan dan memberikan solusi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa (Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018).

Pendidikan di sekolah dasar terdiri atas beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam upaya mewujudkan generasi penerus bangsa yang cerdas dalam berpendidikan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini bagi anak (Pebriani, 2017).

Pendidikan karakter dapat disebut juga sebagai pendidikan moral, pendidikan nilai, pendidikan dunia afektif, pendidikan akhlak, atau pendidikan budi pekerti (Ani, 2014).

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai dapat dilihat dari proses, karena proses adalah hal yang paling terpenting dalam proses belajar mengajar. Ketercapainya proses belajar mengajar dapat dilihat dari terbentuknya kepribadian seutuhnya baik itu menyangkut aspek pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), maupun aspek keterampilan (psikomotor). Proses belajar mengajar memiliki beberapa faktor untuk mencapai itujuan pembelajaran diantaranya guru, siswa,

sarana, dan lingkungan. Semua faktor tersebut saling berpengaruh, apabila salah satunya hilang akan berpengaruh terhadap tujuan akhir pembelajaran. Sering terjadi bahwa fakta di sekolah berbeda dengan apa yang diharapkan, tidak selamanya apa yang diinginkan dari pendidikan akan berjalan efektif di sekolah (Simanjuntak, Silaban, & Sitepu, 2021).

Hasil belajar adalah hasil akhir dari proses belajar seorang siswa. Hasil akhir dapat diketahui dari hasil evaluasi baik dalam bentuk tugas maupun ulangan. Dengan melihat hasil belajar siswa maka akan diketahui pencapaian dari tujuan pembelajaran. Dengan kata lain berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran bisa diketahui dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut mengikuti proses pembelajaran (Mustofa Yusli Hidayat, Firman Jaya, 2021).

Pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah dengan peserta didik dan guru-nya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem komunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran online atau pembelajaran daring ini dilakukan dengan menggunakan media elektronik seperti hp dan laptop yang terhubung dalam jaringan. Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, peserta didik dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam ruang kelas, dengan sendirinya harus berinteraksi dalam ruang virtual yang terbatas. Guru dituntut memberikan pembelajaran yang baik, menciptakan suasana kondusif untuk belajar dan secara kreatif dan inovatif menggunakan media belajar yang menarik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Bajongga Silaban, Hebron Pardede, 2021).

Yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti

dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Teni Nurrita, 2018).

Media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan materi yang disampaikan menjadi lebih efisien dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan untuk mempermudah siswa lebih memahami materi adalah media video animasi (Hikmah & Agustin, 2018)

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mengingat saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hapsari & Zulherman, 2021).

Alangkah baiknya jika pemberian bahan belajar tidak hanya bersifat ceramah atau visual saja tetapi akan lebih baik jika menggunakan media audio-visual yaitu dengan menggunakan media yang siswa dapat melihat dan mendengarkan secara langsung seperti gabungan penggunaan gambar, suara, video, atau media animasi mengenai materi pembelajaran, sehingga siswa akan jauh lebih paham akan materi pembelajaran yang di sampaikan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media pendidikan animasi dalam pembelajaran. Melalui media pendidikan animasi kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami (Simanjuntak et al., 2021).

Di lapangan, kami menunjukkan video animasi asamul husna ini memiliki dampak positif khususnya pada siswa kelas 6 dan penggunaan video animasi asamul husna ini juga merupakan cara yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan asmaul husna peserta didik kelas 6 di SD IT Insan Mulia. Kami menemukan beberapa

masalah yang terjadi pada anak di SD IT Insan Mulia dalam mata pelajaran PAI, khususnya dalam pembelajaran Asmaulhusna yaitu kurangnya minat siswa untuk belajar asmaulhusna dikarenakan bosan dan tidak tertarik untuk mempelajarinya bahkan menghafalnya jika hanya melihat teks saja berdasarkan antusias siswa saat menonton video animasi asmaul husna di kelas dengan menunjukkan ketertarikan setiap kelanjutan videonya. Oleh karena itu, kami menunjukkan video animasi asamul husna kepada siswa sekolah dasar dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi anak belajar asmaulhusna dan hasilnya pun mereka menjadi lebih tertarik belajar asmaul husna. Dengan begitu, tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat tercapai melalui penggunaan video DIBA.

Konsep kegiatan belajar menggunakan media audio-visual berbasis animasi ini juga merupakan salah satu metode mengajar yang menggunakan simulasi kata, gambar bergerak dan bersuara dalam sebuah video. Ini karena penggunaan media animasi Asmaulhusna dapat melibatkan siswa untuk belajar dengan aktif dan kreatif dan membuat mereka untuk memahami materi secara mendalam tentang Asmaulhusna melalui video animasi bergerak di dalam proses belajar mengajar juga dapat untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan ini juga dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar Asmaulhusna pada siswa di kelas VI. Penulis juga sangat ingin menggali lebih dalam tentang hasil penelitian yang selama ini telah menunjukkan peran yang beragam pada media khususnya video animasi yang tentunya akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dapat membantu siswa di dalam meningkatkan hasil belajar PAI di SD IT Insan Mulia. Melalui penggunaan media belajar yang berbasis video animasi, kami merumuskan apakah peserta didik juga akan termotivasi untuk belajar dengan rajin dan berkeinginan untuk berusaha lebih lagi agar dapat memahami makna Asmaulhusan dan menghafalnya dengan melakukan observasi langsung kepada siswa dengan cara memperlihatkan video animasi di kelas untuk tujuan belajar mata pelajaran Pendidikan agama islam, khususnya pada materi asmaul husna agar dapat meningkatkan kemampuan asmaul husna peserta didik, dari mulai mengenal,

memahami, dan mengerti makna asmaul husna, serta bisa mengamalkan asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD IT Insan Mulia Maos pada 15 Maret 2022. Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Asmaulhusna". Metode penelitian yang kami lakukan menggunakan metode Desain and Development (D&D). Subjek kegiatan observasi ini yaitu guru kelas dan siswa kelas VI di SD IT Insan Mulia Maos dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Lokasi penelitian ini berada di Panisihan, Maos, Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah, 53272. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, judgment expert, serta keperluan dokumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	8	12	19	1
Persentase	40%	60%	95%	5%
Rata- Rata Nilai	40,25		95	

Berdasarkan hasil pretest dan posttest kelas 6 dengan menggunakan media yang dipakai sebelumnya oleh guru membuat siswa merasa jenuh yang menyebabkan nilai siswa menjadi rendah dan sama dengan hasil pengamatan sebelumnya tidak ada yang berubah dari sebelumnya. Untuk siswa kelas 6 mengalami perubahan dengan diberikan. Nilai rata- rata *pretest* pada kelas sebesar 40,25. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas sebesar 72,19. Pengolahan nilai posttest yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diajarkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media video- animasi DIBA dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media video- animasi pada siswa kelas 6 SD IT Insan Mulia Maos.

Pretest sebelum diberikan materi pembelajaran dan setelah di berikan materi pembelajaran nilai kelas sangat meningkat. Dalam proses belajar mengajar kelas jauh

lebih semangat dan memperhatikan pada peneliti bertanya mengenai pembelajaran respon siswa tersebut langsung menjawab dengan penuh percaya diri. Hasil dari penelitian ini selaras dengan beberapa artikel yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Viviantini, Amaram Rede dan Sahrul Saehana dalam penelitian “pengaruh media video pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar ipa siswa kelas VI SD” menunjukkan adanya perbedaan pengaruh dimana media video animasi lebih berpengaruh dibandingkan dengan media yang biasa guru gunakan (Viviantini, Amram Rede, 2015), sehingga siswa lebih cepat menerima materi pembelajaran. Hubungan penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi ini sangat bagus untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

Kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh Nofita Amaliarahma Mifta “Penggunaan Video Animasi DIBA (Dzikir Indah Bersama Asmaulhusna)” menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam menggunakan media video animasi dapat berdampak baik dari sebelumnya.

Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan menyatakan bahwa penggunaan video animasi DIBA (Dzikir Indah Bersama Asmaulhusna) pada proses pembelajaran asmaulhusna kelas 6 Sekolah Dasar memberikan dampak dan manfaat yang bagus bagi motivasi dan juga hasil belajar peserta didik. Sebelum kami melakukan penelitian terdapat penelitian terdahulu yang membahas mengenai penggunaan video animasi yaitu pada sebuah jurnal yang berjudul Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPA Kelas V Sekolah Dasar pada tahun 2016 oleh Corry Febriani. Penelitian yang ia lakukan sejalan dengan penelitian yang kami lakukan dan ia memberikan pandangan bahwa media video animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Video animasi yang kami buat di desain semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menonton dan membangkitkan motivasi anak untuk belajar. Setelah anak memiliki motivasi belajar yang baik maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang anak dapatkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Adiputra & Mujiyati, 2017 yang mengatakan bahwa motivasi juga dapat menuntun dan

mendorong peserta didik untuk melakukan sebuah Tindakan, khususnya dalam proses dan kegiatan belajar. Murid juga dapat bergerak dan mau untuk memperoleh hasil belajar yang baik dan memiliki motivasi kuat. Ini berarti motivasi memiliki peran yang sangat penting untuk siswa agar mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa, disinilah diperlukannya peran guru untuk memberikan stimulus, salah satu caranya adalah kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas serta didalam penggunaan media pembelajaran (Oktiani, 2017).

Sebagai salah satu upaya kami membuat produk kreatif berupa media pembelajaran video animasi DIBA (Dzikir Indah Bersama Asmaulhusna). Media pembelajaran video animasi DIBA ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi agar terlihat menarik, kami membuat karakter animasi menggunakan aplikasi zapetto selanjutnya mendesain latar belakang video animasi menggunakan canva dan selanjutnya untuk menyempurnakan seperti penambahan audio, menyatukan dan memotong video menggunakan aplikasi kinemaster.

Setelah produk tersebut jadi, kami melakukan tahap uji coba kepada siswa kelas 6 Sekolah Dasar dan validasi produk oleh guru kelas 6 Sekolah Dasar yang dilakukan pada selasa, 15 maret 2022 di SD IT Insan Mulia Maos. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menilai serta memastikan video animasi dalam aspek isi, desain, kesesuaian video dengan konten, dan kualitas produk, kemenarikan video animasi yang kami buat.

Kemudian tahap selanjutnya kami melakukan uji coba penggunaan produk kepada siswa kelas 6 SD IT Insan Mulia Maos untuk mengetahui efektifitas penggunaan video animasi ini terhadap motivasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar asmaulhusna siswa kelas 6 sekolah dasar.

Hasil validasi video animasi oleh guru kelas 6 SD sudah mencapai tingkat yang memuaskan dengan skor 98% dengan kualifikasi “sangat baik”. Keseluruhan isi video sangat bagus dan sudah sesuai dengan materi pembelajaran kelas 6, kemudian animasinya menarik tidak membosankan bagi peserta didik sehingga anak-anak sangat antusias untuk menontonnya. Namun catatan yang diberikan guru yakni audio

di dalam videonya kurang terdengar dengan jelas, hal ini dijadikan catatan bagi kami untuk mengembangkan media pembelajaran kedepannya. Meskipun ada sedikit catatan guru kelas 6 ini memberikan kualifikasi “sangat baik” terhadap Video animasi DIBA yang kami buat.

Tingkat validasi video animasi DIBA dengan uji coba kepada 20 siswa SD kelas 6 adalah “Baik”. Tercapainya aspek “Baik” ini tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni kami menyebarkan angket yang diisi oleh 20 siswa kelas 6 SD IT Insan Mulia Maos. Beberapa faktor yang dinilai disini yakni; 1) Apakah video animasi DIBA menyenangkan, 2) kemenarikan video animasi DIBA, 3) isi konten mudah dimengerti, 4) apakah video animasi DIBA membuat siswa mudah mengingat materi yang diberikan, 5) apakah video animasi DIBA dapat membangkitkan semangat belajar siswa, 6) pengaruh terhadap motivasi belajar anak, 7) kualitas audio, 8) serta kesesuaian video dengan pembelajaran yang diinginkan siswa. 100% siswa merasakan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan tidak membosankan ketika menggunakan video animasi DIBA (Dzikir Indah Bersama Asmaulhusna). Pada aspek kemanfaatan yakni video animasi DIBA membuat siswa lebih mudah mengerti dan mengingat materi asmaulhusna 10% siswa menjawab tidak dan 90% lainnya mengatakan ya. Selanjutnya pada aspek meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa 85% siswa mengatakan ya bahwa dengan menggunakan video animasi DIBA siswa lebih semangat untuk belajar dan sering mendengarkan asmaulhusna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar, dan 15 % siswa belum merasakan hal itu. Aspek terakhir yang dinilai yakni kualitas audio, kami menyadari kualitas audio dalam video animasi DIBA tersebut belum baik sehingga mengakibatkan penurunan presentasi validasi produk. Tetapi 70% siswa masih bisa mendengarkan audio tersebut dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa tingkat validasi yang diisi oleh siswa kelas 6 SD IT Insan Mulia Maos adalah 86,25% dengan kualifikasi baik.

Validasi hasil pengembangan media pembelajaran video animasi “DIBA” yaitu 1) menurut guru wali kelas 6 SD IT Insan Mulia Maos berada pada kualifikasi sangat baik yakni pada tingkat 98% dan 2) menurut hasil uji coba siswa kelas 6 SD IT Insan

Mulia Maos berada pada kualifikasi baik yakni pada tingkat 86,25 % Makah al ini menandakan bahwa media pembelajaran video animasi DIBA ini valid dan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak agar hasil anak meningkat.

Setelah video animasi DIBA yang kami buat mendapatkan validasi yang baik dari guru wali kelas 6 SD IT Insan Mulia Maos selanjutnya kami melakukan uji coba penayangan video animasi kepada Siswa SD kelas 6. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dipicu oleh beberapa hal salah satunya media pembelajaran yang dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik, efesiensi belajar siswa dapat meningkat, membantu konsentrasi belajar siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi DIBA yang kami buat berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa kami memberikan pretest terlebih dahulu kemudian memberikan posttest untuk membandingkan motivasi serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi DIBA.

Hasil uji coba produk yang telah dilakukan mendapatkan hasil yang memuaskan yakni penggunaan video animasi DIBA ini membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil pretest dan posttest yang kami berikan terdapat peningkatan yang sangat baik yakni sebesar 54,75 point dari nilai yang rata-ratanya 40,25 menjadi 95. Kenaikan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat apabila terdapat peningkatan motivasi belajar dalam diri siswa salah satu caranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi BIDA menarik dan efektif untuk dijadikan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PAI di kelas 6 sekolah dasar.

SIMPULAN

Peneliti memperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media belajar seperti video animasi Bernama DIBA sebagai materi Asmaulhusna dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik, khususnya meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR RUJUKAN

- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Bajongga Silaban, Hebron Pardede, F. B. (2021). STUDENT LEARNING MOTIVATION IN ONLINE BASED PHYSICS LEARNING AT SMAN 1 AMANDRAYA. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(1), 67–81.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *PRISMATIKA: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.33503/prismatika.v1i1.291>
- Mustofa Yusli Hidayat, Firman Jaya, S. S. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN E-LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA, 8(1), 285–292.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Ponza, P. jerry R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Kelas IV SD. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19.
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565. Retrieved from
<http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.604%0Ahttps://jbasic.org/index.php/basicedu/article/viewFile/604/pdf>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171