

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI: STUDI
EKSPERIMEN PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MTS ASH SHABIRIN
SAMARINDA**

Muhammad Fahmi¹, Hajriana², dan Fathur Rahman³
muhammadfahmi0822@gmail.com, hajrianadhifa17@gmail.com,
faturdocument@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes of students at MTs Ash Shabirin Samarinda. The aim of this study is to determine whether the use of animated videos is effective in improving the learning outcomes of eighth-grade students in the subject of Fiqh at MTs Ash Shabirin Samarinda. This research is an experimental study with a quantitative approach. The population used in this study consists of all eighth-grade students at MTs Ash Shabirin Samarinda. The research design used is the pretest-posttest control group design, which aims to determine whether there is a significant difference between the experimental class and the control class. Data collection techniques used include observation, tests, and documentation. Data analysis techniques used non-parametric tests due to the non-normal distribution of data, namely the Wilcoxon test, and the hypothesis test used the Mann-Whitney test. The validity and reliability of the data were tested using IBM SPSS version 24 for Windows. The results of the study show that the average Fiqh learning outcomes using animated videos are higher than the average Fiqh learning outcomes without using animated videos. The results of the Mann-Whitney hypothesis test show an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.040 < 0.05$, which means the hypothesis is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of animated videos is effective in improving students' learning outcomes at MTs Ash Shabirin Samarinda.

Keywords: Video Animasi, Pembelajaran Fiqih, Hasil Belajar

¹ UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

² UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

³ UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua bidang kehidupan manusia di Indonesia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, berakhlak mulia, kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa. Hakikat proses pendidikan merupakan terbentuknya perubahan pada diri manusia dalam perkembangan dan pertumbuhan menuju kesempurnaan.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang ketentuan umum sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat (1): “Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”⁴

Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan bentuk upaya ikhtiar untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu dalam proses pembelajaran, peran teknologi berguna untuk memaksimalkan proses belajar mengajar secara efisien serta meningkatkan pemahaman siswa dari materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Munculnya teknologi yang semakin berkembang di masa kini tidak hanya berpengaruh terhadap kehidupan sosial dan budaya, akan tetapi berpengaruh juga dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi di era

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 3.

milennial telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Dalam proses pendidikan teknologi mampu menciptakan suatu sistem/metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sistem pembelajaran yang tradisional seperti metode ceramah harusnya dapat dikembangkan seiring dengan majunya perkembangan zaman, seperti pemanfaatan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran siswa dan guru dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas pada pembelajarana sehingga peserta didik dapat memahami pembelajran lebih mudah

Maju pesatnya pendidikan bertumpu pada guru yang inovatif dan terus berupaya memperbaharui inovasi-inovasi setiap waktu. Sesuai pernyataan yang dikatakan oleh Wartomo yaitu kompetensi guru harus diorientasikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan masyarakat digital dewasa ini. Di abad 21 kini pembelajaran menuntut guru dan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas tinggi untuk mengembangkan kompetensi dalam memiliki informasi dan media teknologi. Dalam menguji kompetensinya, guru perlu sadar akan pentingnya teknologi, supaya guru mampu mengembangkan inovasi yang harus dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran, yang tentunya dalam proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Selain itu, bisa merangsang

perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Namun begitu banyak kita jumpai guru yang tidak mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Akibatnya siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, banyak juga siswa yang merasa jenuh dan bosan. Di sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat. Perkembangan teknologi ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Para pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan menggunakan media teknologi yang dapat disediakan oleh sekolah yang sesuai dengan tuntutan zaman. Bahkan, pendidik juga dituntut untuk memiliki kreatifitas mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Memilih dan memilih penerapan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran merupakan peran guru yang sangat penting agar meningkatkan efektivitas belajar mengajar. Media merupakan salah satu alat komunikasi yang dapat digunakan pada saat pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 89 yaitu:

⁵ Ni Luh Andriyan dan Ni Wayan Suniasih, "Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade", dalam *Journal of Education Technology* edisi no. 1, Vol. V, 2021.

وَيَوْمَ نَبِّئُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (Muslim).” (Q.S. An-Nahl:/89)

Pada ayat di atas dapat dipahami bahwa secara tidak langsung bahwa Allah SWT. mengajarkan kepada kita untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai media pembelajaran dalam menjelaskan maupun menyampaikan sesuatu, terutama bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajarnya di kelas.

Penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan berupa hal yang positif, yakni menggunakan bahasa yang santun dan logis, agar peserta didik dapat menerima pesan dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.⁶ Media pembelajaran video merupakan salah satu jenis media pembelajaran audio visual yang mampu menampilkan gambar bergerak serta terdapat unsur suara. Media video ini merupakan media yang menyampaikan

⁶ Wahyuddin dan Nurcahya, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Takalar”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* edisi no. 1, vol. 1, 2018.

informasi melalui perantara indera penglihatan dan indera pendengaran.⁷ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi adalah video yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak, media animasi juga tidak hanya menyajikan materi yang dapat diterima oleh indera penglihatan saja tetapi juga indera pendengaran, media ini juga akan menarik dan selalu diterima oleh anak. Media pembelajaran video animasi diharapkan dapat memberikan banyak tampilan-tampilan gambar yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media video animasi dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung dan memudahkan siswa dalam penjelasan yang sifatnya konkrit.⁸ Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁹ Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya.¹⁰ Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan

⁷ Andrew Fernando *et.al.*, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 66.

⁸ Tri Suwarno Handoko Voviyanto, *et.al.*, "Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi", *Edusains*, Edisi 7 (1) 2015, h.57-63.

⁹ Wardoyo Tunggul CIpto. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik*, *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2022.

¹⁰ Puspita. "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan". *Skripsi*. UIN Jakarta tahun 2020.

dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.¹¹ Dapat disimpulkan bahwa video animasi media yang di dalamnya terdapat tampilan gambar bergerak berupa ilusi serta fantasi yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik agar bisa lebih fokus dalam belajar mengajar.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.¹² Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.¹³ Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁴ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir yang didapat oleh siswa setelah menjalankan proses belajar mengajar disekolah tertentu sehingga dapat mengetahui kemampuan siswa tersebut.

¹¹ Muhammad Ridwan Apriyansyah, *et.al.*, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.9, No.1, 2020.

¹² Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara,2006), h. 30.

¹³ Winkel,W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1987), h. 17.

¹⁴ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 7.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan sebelumnya pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Ash Shabirin Samarinda, peneliti menemukan guru fiqih yang belum menggunakan media video pembelajaran dan hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, poster dan lain sebagainya. Permasalahan yang peneliti temukan diantaranya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan atau memanfaatkan teknologi seperti *power point*, video pembelajaran, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan pembelajaran terkesan membosankan, rasa ingin tau siswa terhadap materi dan motivasi siswa juga sangat rendah karena banyak siswa yang tidak fokus terhadap penjelasan dari guru.

Selain itu pembelajaran yang tanpa media dan berfokus kepada guru menjadikan suasana kelas yang kurang kondusif menjadikan pemahaman siswa terhadap materi sangat kurang dan berakibat pada hasil belajar yang cenderung rendah terlihat dari data penilaian guru mata pelajaran fiqih kelas VIII yang rata-rata nilainya di bawah KKM < 75 . Oleh sebab itu, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baru untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menggunakan media video pembelajaran dengan animasi pada proses pembelajaran materi fiqih sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ash Shabirin Samarinda”

B. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk menyusun skripsi ini dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada semester genap di tahun ajaran 2024 di MTs Ash Shabirin Samarinda, yang beralamat di Jalan H. Abdul Sani Gani No. 73 Rt. 28 Samarinda Seberang, Kalimantan Timur, 75131, Indonesia.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Ash Shabirin yang berjumlah 58 siswa terdiri dari 2 kelas. Sampel yang dipakai pada penelitian ini dipilih menggunakan teknik sampel jenuh, Karena populasi berjumlah 58 siswa yang berarti kurang dari 100, maka peneliti menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada kelas eksperimen yang menjadi sampel penelitian berjumlah 31 siswa dan di kelas kontrol berjumlah 27 siswa. Sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 58 siswa. Adapun, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan berupa tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen terlebih dulu diuji validitas dan reliabelnya sebelum digunakan atau disebar pada sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik

analisis data menggunakan uji normalitas, uji wilcoxon, dan uji hipotesis *mann-whitney*. Teknik keabsahan data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas yang diuji dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS version 24 for windows*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka data disajikan sebagai berikut:

Hasil yang diperoleh peneliti berupa soal dan jawaban dari materi makanan halal dan haram dalam pembelajaran Fiqih kelas VIII MTs Ash Shabirin Samarinda Tahun 2023/2024. Hasil uji keabsahan data terdiri dari validitas soal dan reliabilitas soal. Uji validitas menggunakan bantuan program *computer IBM SPSS Statistic 24* dengan teknik *korelasi product moment*. Mengacu pada hasil *output* perhitungan validitas, dapat diketahui item yang valid maupun item yang tidak valid pada butir soal berikut:

Tabel 1: Hasil Analisis Uji Validitas

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel}	
1	0,560	0,444	Soal valid
2	0,499	0,444	Soal valid
3	0,641	0,444	Soal valid
4	0,648	0,444	Soal valid
5	0,539	0,444	Soal valid
6	0,657	0,444	Soal valid

7	0,627	0,444	Soal valid
8	-0,010	0,444	Soal tidak valid
9	0,362	0,444	Soal tidak valid
10	0,015	0,444	Soal tidak valid
11	0,129	0,444	Soal tidak valid
12	0,536	0,444	Soal valid
13	0,478	0,444	Soal valid
14	0,373	0,444	Soal tidak valid
15	0,648	0,444	Soal valid
16	0,646	0,444	Soal valid
17	0,225	0,444	Soal tidak valid
18	0,392	0,444	Soal tidak valid
19	0,536	0,444	Soal valid
20	-0,006	0,444	Soal tidak valid
21	0,365	0,444	Soal tidak valid
22	0,168	0,444	Soal tidak valid
23	0,703	0,444	Soal valid
24	0,168	0,444	Soal tidak valid
25	0,787	0,444	Soal valid

Diketahui dari tabel di atas, ada 14 item soal yang valid dan 11 item soal yang tidak valid. Soal dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, yaitu $r_{hitung} \geq 0,444$.

Nilai 0,444 dihitung berdasarkan pada tabel distribusi nilai r_{tabel} dengan signifikansi 5%. Soal valid yang berjumlah 14 tersebut artinya bisa diujikan kepada sampel penelitian sedangkan 11 soal yang dinyatakan tidak valid tidak akan digunakan.

14 soal valid selanjutnya diuji reliabilitas untuk disebarakan pada sampel penelitian yang totalnya 20 siswa. Dalam uji reliabilitas *Cronbach's Alpha*, pengambilan keputusannya adalah jika nilai *Cronbach's Alpha* $> r_{\text{tabel}}$ maka soal yang akan digunakan dinyatakan reliabel ataupun konsisten. Perhitungan untuk uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic 24*.

Tabel 2: Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.876	14

Berdasarkan pada tabel di atas, diketahui bahwa uji reliabilitas soal tes nilai *Cronbach's Alpha* $> r_{\text{tabel}}$, yaitu $0,876 > 0,444$. Sehingga disimpulkan ke 14 soal tes reliabel dengan kriteria tinggi.

Analisis data dilakukan dengan terlebih dahulu menguji prasyarat data (uji normalitas) baru kemudian melakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data *output* uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dicantumkan sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.219	27	.002	.878	27	.004
	Posttest Eksperimen	.248	27	.000	.846	27	.001
	Pretest Kontrol	.221	31	.000	.875	31	.002
	Posttest Kontrol	.241	31	.000	.874	31	.002
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Diketahui dari hasil perhitungan analisis data pengujian normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada tabel di atas bahwa nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $< 0,05$ yang artinya data sampel tersebut asalnya dari populasi yang tidak berdistribusi normal, oleh karena itu digunakan uji non parametrik yakni uji wilcoxon.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata – rata dua sampel yang saling berpasangan, maka dilakukan uji wilcoxon. *Output* data hasil perhitungan dari uji wilcoxon menggunakan bantuan program komputer *IBM SPSS Statistics Version 24* pada penelitian sebagai berikut:

Tabel 4: Hasil Uji Wilcoxon Kelas Esperimen

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-3.685 ^b

Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *asymp. Sig* 0,000 < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata – rata dua sampel yang saling berpasangan. Hasil perhitungan uji Wilcoxon kelas kontrol dapat dilihat secara lebih pada lampiran berikut.

Tabel 5: Hasil Uji Wilcoxon Kelas Kontrol

Test Statistics ^a	
	posttest kontrol - pretest kontrol
Z	-2.425 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.015
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *asymp. Sig*. 0.015 < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan rata – rata dua sampel yang saling berpasangan.

Selanjutnya yang terakhir adalah uji hipotesis untuk menarik kesimpulan hasil penelitian. Uji hipotesis pada penelitian ini dihitung memakai *mann-whitney*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ash Shabirin Samarinda. Langkah-langkah uji hipotesis *mann-whitney* yang pertama ialah menentukan hipotesis sebuah penelitian. Perhitungan

uji *mann-whitney* digunakan dengan bantuan program SPSS. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

H_a = Video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ash Shabirin Samarinda.

H_0 = Video animasi tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ash Shabirin Samarinda.

Langkah selanjutnya adalah menentukan taraf signifikansi, bila nilai signifikan sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sebaliknya bila nilai signifikan sig (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Kemudian menganalisis data uji *mann-whitney*, *outputnya* sebagai berikut:

Tabel 6: Hasil Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics ^a	
	hasil belajar siswa
Mann-Whitney U	290.500
Wilcoxon W	786.500
Z	-2.056
Asymp. Sig. (2-tailed)	.040
a. Grouping Variable: kelas	

Berdasarkan tabel hasil test statistik diatas dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,040 sehingga dapat disimpulkan $0,040 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya penggunaan

video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Ash Shabirin Samarinda.

D. KESIMPULAN

Merujuk pada analisis data dan temuan penelitian yang diperoleh saat dilapangan selama menggunakan video animasi dalam pembelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Ash Shabirin Samarinda, menunjukkan hasil belajar kelas eksperiment yang di ajar melalui video animasi memiliki nilai rata-rata 88,66 sedangkan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan video animasi mempunyai nilai rata-rata 81,96. Hal tersebut memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang juga ditunjukkan melalui hasil uji mann whitney dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,040 < 0,05$ yang berarti bahwa H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Ash Shabirin Samarinda.

Saran bagi sekolah sangat diharapkan agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan penggunaan video animasi. Sebaiknya sekolah menambah fasilitas dalam pembelajaran seperti proyektor/LCD dan speaker untuk mendukung penggunaan video animasi. Saran bagi guru sangat diharapkan untuk menggunakan video animasi sebagai salah satu dari berbagai macam media pembelajaran yang ada agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Saran bagi peserta didik sangat diharapkan dengan menggunakan video animasi, hasil belajar peserta didik

dapat meningkat dan dapat memotivasi semangat belajar siswa serta dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang di ajarkan. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan jika ingin melakukan penelitian di MTs Ash Shabirin Samarinda hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar dan dapat mengatur waktu dengan sebaik-baiknya pada saat penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyan, Ni Luh dan Ni Wayan Suniasih, “Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade”, dalam *Journal of Education Technology* edisi no. 1, Vol. V, 2021.

Apriyansyah, Muhammad Ridwan *et.al.*, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.9, No.1, 2020.

Cipto, Wardoyo Tunggul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik”. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tahun 2022.

Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Muhammad Fahmi, Hajriana, Fathur Rahman: Efektivitas Pengguna Video Animasi: Studi Eksperimen pada Pembelajaran Fiqih di MTs Ash Shabirin Samarinda

Fernando, Andrew *et.al.*, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 66.

Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2006.

Puspita. “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan”. *Skripsi*. UIN Jakarta tahun 2020.

Voviyanto, Tri Suwarno Handoko *et.al.*, “Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi”, *Edusains*, edisi no. 1, Vol. VII, 2015.

Wahyuddin dan Nurcahya, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Takalar”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* edisi no. 1, Vol. I, 2018.

Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia, 1987.