

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP KARAKTER KEISLAMAN PESERTA DIDIK

Nurjannah

Institut Agama Islam Negeri Parepare
jannanur122@gmail.com

Jurnal Sipakainge: Inovasi
Penelitian, Karya Ilmiah dan
Pengembangan (Islamic
Science)

Volume: 2
Nomor: 2
Halaman: 11-23
Parepare, Desember 2024
ISSN:
e-ISSN 3031-2426

Tanggal Masuk:
22 Desember 2023
Tanggal Revisi:
17 Desember 2024
Tanggal Diterima:
26 Desember 2024

Keywords: Video Media,
Nussa and Rara Animation,
Islamic Characters

Kata Kunci: Media Video,
Animasi Nussa dan Rara,
Karakter Keislaman

ABSTRACT

Purpose of using media in education is to facilitate communication between teachers and students in learning activities so that they are more effective and efficient. Learning media are anything that can be used to transmit the sender's message to the recipient, so that it can stimulate the students' thoughts, feelings, attention and interest in learning. Character education is an educational process that is deliberately designed to instill character values in students so that they are able to implement them in their lives in their families, schools, communities and countries and can make positive contributions to their environment. In this research, the results of experiments can be more accurate. This is understood because it can be compared with initial data before the experiment was carried out. The data collection methods used are observation, documentation, and testing. Or, to analyze the data i use t-test (to find out the presence or absence of influence). The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and inferential analysis. The results obtained from the t-test were obtained with a calculated value of 15.38. With a frequency (db) of $30-2=28$, at a significant level of 0.05 or 5% we obtain the it table, namely 2.048. Then it is obtained that it is calculated $>$ it is table or $15.38 > 2.048$ H_0 is rejected and iH_1 is accepted, iIt can be concluded that the hypothesis in this research is accepted i.e. there is an influence between video media based Film Animation Nussa and Rara Towards Character Islam Students di PAI subjects IV di iUPT SD Negeri 2 Lainungan Sidrap.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki peneerapan nilai-nilai Tujuan penggunaan media dalam pendidikan adalah untuk mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pendidikan karakter yaitu proses pendidikan yang sengaja dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, negara dan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Dalam penelitian ini, hasil percobaan dapat lebih akurat dipahami karena dapat dibandingkan dengan data awal sebelum percobaan dilakukan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan pengujian. Atau, untuk menganalisis data menggunakan uji-t (untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh). Adapun teknik analisis data yang digunakan, analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil yang diperoleh dari uji-t diperoleh nilai t hitung yaitu 15,38. Dengan frekuensi (db) sebesar $30-2= 28$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t tabel yaitu 2,048. Maka diperoleh t hitung $> t$ tabel atau $15,38 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, Dapat di simpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh antara media video berbasis Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik, Sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagai seorang guru harus cerdas dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan bagus untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Manfaat dari media pembelajaran, *pertama*, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *kedua*, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan dengan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Amnda & Wirdati, 2021).

Tujuan penggunaan media dalam pendidikan adalah untuk mempermudah komunikasi dalam pendidikan (Mannassai & Wiwik Pratiwi, 2021). Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018).

Penggunaan media film sebagai media belajar atau sumber belajar, dapat membantu pendidik dan peserta didik menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih efektif, sehingga pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan lebih baik. Melalui penggunaan film peserta didik diharapkan mampu mengolah informasi yang ada dari sisi film tersebut dengan begitu peserta didik dapat menganalisis serta dapat mengelompokkan data atau informasi mana saja yang sesuai dengan fakta dan realitasnya, tidak hanya itu saja siswa dapat mengembangkan proses berpikirnya, maka dari itu penggunaan media film dapat menjelaskan suatu proses dan menjelaskan suatu keterampilan dan semua peserta didik dapat belajar dari film tersebut sekaligus dapat mengembangkan kemampuan mengolah informasi. (Wulansari, 2021).

Film merupakan media yang baik dalam memberikan atau menginternalisasikan nilai-nilai yang baik. Melalui film anak dapat melihat dan memperhatikan langsung tentang penokohan dan perannya dalam tayangan tersebut, sehingga memungkinkan anak untuk melakukan peniruan gerak-gerik serta tingkah laku positif yang tersaji dalam film tersebut (Hayati et al., 2022). Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film, kemudian disusun sesuai dengan storyboard sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

Film Animasi “Nussa dan Rara” besutan *The Little Giantz Studio* ini tidak hanya menyajikan tayangan yang menggemaskan, tetapi banyak mengandung nilai-nilai kebaikan dan keislaman yang patut untuk dicontoh oleh anak usia dini. Animasi ini memiliki pesan moral dan nilai keislaman. Nussa dan Rara adalah kaka beradik yang selalu saling mengingatkan dalam kebaikan. Oleh karena itu, film animasi ini cocok digunakan menjadi media pembentukan karakter keislaman anak usia dini (Lisefti Fatimah et al., 2020). Nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam film Nussa dan Rara diantaranya yaitu toleransi, senyum itu sedekah, bersyukur, kebersihan, rajin, giat, sayang terhadap sesama, menghormati orang tua, mengawali aktivitas dengan berdoa, dan yang lain sebagainya yang berkaitan dengan karakter keislaman (Islamy, 2022). Selain melalui video film animasi nussa dan rara juga bisa melalui lagu. Dengan lagu, pengajaran kepada anak akan lebih menyenangkan, membuat anak bahagia, terhibur, dan bersemangat, sehingga pesan-pesan yang diberikan lebih cepat diterima dan diserap oleh peserta didik. Dengan nyanyian, potensi belahan otak kanan dapat dioptimalkan, sehingga informasi yang ditransmisikan dapat disimpan dalam ingatan anak, untuk jangka waktu yang lebih lama (Hafidhoh et al., 2021). Film animasi Nussa dan Rara memberikan konten atau informasi yang bermanfaat bagi anak-anak (Nurul et al., n.d.).

Pendidikan karakter yaitu proses pendidikan yang sengaja dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, negara dan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya (Az zafi & Partono, 2020). Allah swt berfirman tentang karakter keislaman:

حَيْدَ عَنِّي اللَّهُ نَ فَلَا كُفْرَ وَمَنْ ۖ لِنَفْسِهِ يَشْكُرُ نَمَا فَلَا يَشْكُرُ وَمَنْ ۖ لِلَّهِ اشْكُرْ ۖ إِنِ الْحِكْمَةُ لَقَدْ آتَيْنَا وَلَقَدْ

عَظِيمٌ لَطَمَ الشِّرْكَ لَ ۖ لِلَّهِ ۖ بِأَشْرِكٍ لَا يُؤْتِي عِطَةً وَهُوَ بِهِ لَا لَقْمُنْ لَ قَا ذُ وَ

الْمَصِيرُ إِلَيَّ ۖ يَكْلِفُ وَلَوْ لِي أَشْكُرَ أَنْ مَنَ عَا فِي وَفَضْلُهُ وَهَنَ عَلَى وَهَتَا أُمَّةَ حَمَلَتْهُ ۖ لَدَيْهِ يَوْمَ نُسْنُ الْإِلَهِ وَوَصِيَّتَا

“Dan sesungguhnya telah Kami berikan hikmah kepada Lukman, yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. Dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barang siapa yang tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji". Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan (Allah) sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kelaliman yang besar". Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang yakni ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang yakni ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu”(Q.S.Al-Luqman:12-14)

Pendidikan karakter merupakan salah satu usaha manusia secara sadar dan terencana dalam hal mendidik sekaligus memberdayakan peserta didik dengan tujuan membangun karakter pribadi peserta didik (Nadialista Kurniawan, 2021). Karakter dapat diistilahkan dengan kepribadian (personality), yang berarti *an individual human being* (sosok manusia sebagai individu); *a common individual* (individu secara umum); *a living human body* (orang yang hidup); *self* (pribadi); *personal existence or identity* (eksistensi atau identitas pribadi); dan *distinctive personal character* (kekhususan karakter individu) (Izzah, 2016). Pengembangan karakter anak memerlukan pembiasaan dan keteladanan.¹ Untuk membentuk karakter keislaman pada peserta didik, salah satu caranya adalah melalui video animasi nussa dan rara (Bagi et al., 2023). Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh film kartun animasi Nussa dan Rara terhadap Karakter Keislaman peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana aktivitas peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran berbasis video animasi nussa dan rara? Bagaimana penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi nussa dan rara pada saat proses pembelajaran? Apakah penggunaan media pembelajaran video animasi nussa dan rara dapat meningkatkan karakter keislaman peserta didik ?. Adapun tujuan penelitian Untuk mengetahui bagaimana aktivitas peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran berbasis video animasi nussa dan rara, Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi nussa dan rara pada saat proses pembelajaran, Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi nussa dan rara dapat meningkatkan karakter keislaman peserta didik. Keuntungan pertama dari media pendidikan ini adalah menyediakan alat bagi guru untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan membantu mereka mempelajari konten menarik yang meningkatkan standar pengajaran dan memberi mereka penjelasan metodis tentang materi pelajaran. Agar siswa dapat secara efektif menilai dan menganalisis konten kursus yang disediakan oleh guru dalam lingkungan belajar yang menarik dan menyerap informasi dengan mudah, keduanya dapat meningkatkan motivasi dan keinginan mereka untuk belajar. (Nurrita, 2018).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diyakini mampu memberikan pengaruh terhadap karakteristik perilaku siswa dalam video pembelajaran yang berkaitan dengan Pendidikan

¹ Sani ridwan abdullah, muhammad kadri, 2016. Pendidikan karakter. Jakarta. h.77

Agama Islam (PAI). Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran PAI sekaligus memberikan pengalaman belajar baru melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis video. Bagi guru, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan konten video dalam pembelajaran sehingga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif di kelas. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan metode pengajaran berbasis video serta menjadi dasar untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut tentang media pengajaran video di kelas. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai dampak signifikan dari penggunaan media pembelajaran, khususnya berbasis animasi dan video nyata, terhadap proses belajar mengajar.

TINJAUAN PUSTAKA

“Analisis Nilai-Nilai Karakter Anak Dalam Film Animasi Nussa dan Rarra”. Disusun oleh Nora Febriandini Universitas Negeri Padang tahun 2021. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nora Febriandini menggunakan pendekatan penelitian literatur (library research) yaitu menggunakan sumber-sumber dari jurnal, buku, skripsi, kamus, dan sebagainya. Film animasi nussa dan rarra sebagai objek utama dalam penelitian serta sebagai literatur yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter anak.

Teknik analisis penelitian data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang berbentuk perkata, riset dan informasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter yang terdapat di film animasi nussa dan rarra. Nilai-nilai tersebut yaitu nilai religious, rasa ingin tahu, tanggungjawab, jujur, cinta damai, mandiri, disiplin, kreatif, dan peduli. Relevansi penelitian oleh Nora Febriandini dengan peneliti yaitu nilai-nilai karakter. Sedangkan penulis memfokuskan pembentukan karakter peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama mengkaji film animasi nussa dan rara. Namun terdapat perbedaan didalamnya yang berupa episode yang digunakan berbeda dengan penelitian yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini disebut studi kuantitatif. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* berupa *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut (Fitrianingsih & Musdalifah, 2015).

Dimana desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Sehingga dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment), yang dapat divisualisasikan sebagai berikut:

Tabel 1.1 One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber: (P. Sugiyono, 2013)

Keterangan:

O1 = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan (treatment).

X = Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan media Video.

O2 = Nilai posttest setelah mendapat perlakuan (treatment).

Dalam pelaksanaan eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* penelitian eksperimen dengan cara memberi tes sebelum diberikan perlakuan (pretest) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Setelah itu diberikan perlakuan dengan media video setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya diberikan tes akhir untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikannya perlakuan (posttest).

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi dan observasi Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Tersiana Andra, 2018). Tes prestasi yang digunakan oleh peneliti adalah untuk menguji dan mengukur karakter keislaman peserta didik melalui media pembelajaran video film animasi nussa dan rara, sebagai penilaian aspek kognitif (pretest dan posttest). Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang daftar peserta didik, kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, nilai tes formatif pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan karakter keislaman peserta didik. Untuk itu, ada beberapa yang sangat penting pada saat pengumpulan data yaitu peneliti harus teliti dalam mengumpulkan data yaitu seperti foto serta hasil tes dari peserta didik. Pengambilan gambar dapat dilakukan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dan ketika tes dilakukan. Metode observasi dapat dikatakan sebagai metode pengumpulan data berupa pengamatan secara langsung maupun tidak langsung mengenai objek penelitian. Sebagian besar pengamatan yang dilakukan alat pengumpul data ini bertujuan untuk mengamati karakter keislaman peserta didik serta untuk mengetahui proses pembelajaran kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap. Sedangkan untuk menganalisis data menggunakan uji-t (untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh).

Terlepas dari teknik analisis data, analisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif

Deskriptif Statistik Analisis adalah metode analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagai kesimpulan yang berlaku secara umum. Dalam hal ini, analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dalam pembelajaran PAI sebagai perlakuan media pembelajaran. Dalam analisis statistik deskriptif akan digambarkan mulai dari jumlah sampel, mean, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum dan jumlah keseluruhan (sum).

Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini yang digunakan adalah uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini telah dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan pokok bahasan Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Film Animasi Nussa dan Rara

terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap. Peneliti melakukan penelitian tepatnya di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap yakni dengan status sekolah tersebut adalah sekolah negeri, sekolah ini terletak di desa/kelurahan Mattirotasi, Kecamatan Watang Pulu, Kabupaten Sidenreng Rappang. Jarak perjalanan yang ditempuh peneliti untuk bisa sampai di SD Negeri 2 Lainungan kira-kira sekitar kurang lebih 5 km dari Parepare. Penelitian ini dilakukan di kelas IV yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

1. Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 1.2 Data Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Abdul Wahid	L	55	75
2	Abizar	L	65	85
3	Ahmad Bilal	L	70	85
4	Arya Saputra	L	45	75
5	Dimas Kurniawan	L	50	85
6	Eji Sugiarto	L	30	70
7	Muh. Fahril	L	55	85
8	Muh. Nasir	L	40	70
9	Muh. Saputra Nur Ramadhn	L	55	85
10	Muh. Yusuf	L	40	75
11	Muhammad Faizan	L	65	85
12	Muhammad Faqi	L	50	75
13	Zholehuddin Al Ayyubi	L	55	85
14	Aisyah Binti Rusli	P	65	85
15	Adinda Putri	P	60	70
16	Aisyah Citra Ramadani	P	65	80
17	Armadani	P	50	80
18	Dzakiyyah Talita Samad	P	65	80
19	Ireene Safitri	P	50	85
20	Kesywa Azahra Atika	P	50	75
21	Nazwa Syauqiyah	P	55	75
22	Nur Ainun	P	40	75
23	Nur Azizah	P	55	85
24	Nur Fatimah Zahra	P	55	80
25	Alya Harti	P	75	85
26	Nurul Mikaila	P	65	85
27	Putri Lilihan	P	45	80
28	Putri Oktavia	P	45	85
29	Resty Amelia	P	70	80
30	Riskiyah Qilmi	P	30	70
JUMLAH			1,615	2,390

RATA-RATA	53,83	79,67
------------------	-------	-------

Sumber. Tata Usaha UPT SD Negeri 2 Lainungan

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa adalah 30 orang, sedangkan jumlah keseluruhan dari hasil pretest 1,615 dan posttest 2,390, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video. Dengan rata-rata dari nilai pretest sebesar 53,83 dan posttest sebesar 79,67. Hasil perhitungan analisis statistik deskriptif data hasil pretest dan posttest ini menggunakan Software Statistical

Paired iSamples iTest									
		Paired iDifferences					t	df	Sig. i(2-tailed)
		Mean	Std. iDeviation	Std. iError iMean	95% iConfidence iInterval iof ithe iDifference				
					Lower	Upper			
Pair i1	pretest i- iposttest	- 25.83333	9.19926	1.67955	- 29.26839	- 22.39827	- 15.381	29	.000

Package For The

Social Sciences (SPSS) 25 For Windows. Data, dapat dilihat sebagai berikut:

Data Pretest dan Posttest

Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Sebelum Diberikan Perlakuan

<i>N</i>	<i>Value</i>
<i>Valid</i>	30
<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>	53,83
<i>Median</i>	60,00
<i>Mode</i>	50
<i>Minimum</i>	30
<i>Maximum</i>	75
<i>Sum</i>	1,615

Tabel 1.4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Sesudah Diberikan Perlakuan.

<i>N</i>	<i>Value</i>
<i>Valid</i>	30
<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>	79,67
<i>Median</i>	80
<i>Mode</i>	85
<i>Minimum</i>	70
<i>Maximum</i>	85
<i>Sum</i>	2,390

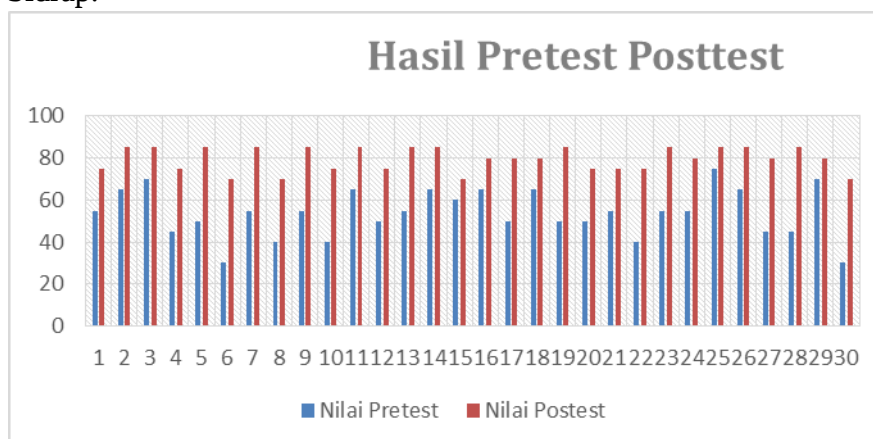
Rekapitulasi data pretest dan posttest

Berdasarkan analisis data pretest dan posttest yang berjumlah 30 peserta didik diperoleh data rekapitulasi yaitu:

Tabel 1.5 Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest

<i>N</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Valid</i>	30	30
<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>	53,83	79,67
<i>Median</i>	60,00	80
<i>Mode</i>	50	85
<i>Minimum</i>	30	70
<i>Maximum</i>	75	85
<i>Sum</i>	1,615	2,390

Berdasarkan tabel ini, dapat dilihat hasil Pretest pada peserta didik. Hasil data pretest memiliki sampel yaitu 30 dengan jumlah data nilai Sum yaitu 1,615, nilai Mean yaitu 53,83, nilai Median yaitu 60,00, nilai Mode yaitu 50, nilai Minimum yaitu 30, dan untuk nilai Maximum yaitu 75. Adapun hasil Posttest yang sesuai berdasarkan data di atas memiliki sampel yang berjumlah 30, serta dengan jumlah data yang berjumlah 2,390, nilai Mean yaitu 79,67, nilai Median yaitu 80, nilai Mode yaitu 85, nilai Minimum yaitu 70, dan untuk nilai Maximum yaitu 85. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan Media Video berbasis film Animasi Nussa dan Rara terhadap Karakter keislaman peserta didik, seperti gambar grafik di bawah ini maka diperoleh data yang dapat dikatakan bahwa telah terjadi pengaruh media video animasi Nussa dan Rara terhadap karakter keislaman peserta didik khususnya dalam pembelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.



Tabel 1.6 grafik hasil pretest posttest

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab II yaitu dalam penelitian ini digunakan hipotesis sebagai berikut yaitu :

H0 = Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Nussa dan Rara tidak Berpengaruh Terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.

H1= Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Nussa dan Rara Berpengaruh Terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.

Ada dua cara dalam menyatakan hipotesis, yaitu hipotesis (H0), dan hipotesis alternatif (H1). Disebut hipotesis nol karena tidak ada pengaruh, tidak ada interaksi, tidak ada hubungan dan tidak ada perbedaan. Tipe hipotesis yang lain adalah hipotesis alternatif (hipotesis satu), hipotesis ini adalah harapan yang berdasarkan teori. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penerapan media video terhadap karakter keislaman peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap. Ditinjau dari aspek ketuntasan hasil belajar, maka dilakukan uji-t pada data yang diperoleh.

Setelah menentukan harga *t hitung* yaitu 15,38 dan *t tabel* yaitu 2,048, $t_{hitung} > t_{tabel} = 15,38 > 2,048$, perbedaan antara hasil pretest dan posttest signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh positif penerapan Media Video Berbasis Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video Animasi Nussa dan Rara terhadap karakter keislaman peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD Negeri 2 Lainungan. Peneliti memilih media video agar memudahkan peserta didik untuk memahami dan memudahkan dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media video dapat dikatakan salah satu kelebihan dari media video yaitu sifatnya yang konkret atau lebih nyata sehingga dapat membuat minat belajar peserta didik menjadi meningkat dan lebih menyenangkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti memberikan tes awal terhadap peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media video dan memberikan tes akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan media video. Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa jumlah sampel yaitu 30 orang, nilai pretest untuk nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 70. Nilai posttest untuk nilai terendah yaitu 70 dan nilai tertinggi yaitu 85. Rata-rata pretest 53,83 dan rata-rata posttest 79,67.

Belajar merupakan suatu aktivitas atau proses perubahan karakter yang terjadi untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotor. Setelah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 2

Lainungan sangat terlihat adanya perubahan yang dialami oleh setiap peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran video animasi Nussa dan Rara yaitu peserta didik dari tidak mengerti menjadi mengerti untuk berperilaku baik dan sopan, dari yang minat belajarnya rendah menjadi semangat dalam mengikuti pelajaran karena dengan menyertakan video animasi dapat menarik perhatian peserta didik, dengan penerapan media video peserta didik dapat melihat materi yang dijelaskan melalui video jadi peserta didik tidak kebingungan lagi dengan penjelasan yang telah disampaikan karena telah diperjelas dengan menggunakan video sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan meningkatnya minat belajar peserta didik hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan hasil belajar melalui media video kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diketahui setelah diadakannya suatu evaluasi (Penilaian). Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang dari usaha yang telah dilakukan dari seseorang tersebut. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perbandingan kategori hasil belajar terlihat bahwa frekuensi hasil pretest, peserta didik dengan nilai 30 berjumlah 2 orang, nilai 40 berjumlah 3 orang, nilai 45 berjumlah 2 orang, nilai 50 berjumlah 5 orang, nilai 60 berjumlah 1 orang, nilai 65 berjumlah 6 orang, nilai 70 berjumlah 2 orang, nilai 75 berjumlah 2 orang. Dan untuk hasil frekuensi hasil posttest, peserta didik yang mendapat nilai 70 berjumlah 4 orang, peserta didik yang mendapat nilai 75 berjumlah 7 orang, nilai 80 berjumlah 6 orang dan siswa yang mendapatkan nilai 85 berjumlah 13 orang. Maka dapat dikatakan bahwa setelah penggunaan media video berbasis animasi Nussa dan Rara ada perubahan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik yaitu adanya pengaruh perubahan karakter keislaman peserta didik lebih meningkat dari pada sebelum diterapkannya media pembelajaran video.

Hasil yang diperoleh dari uji-t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 15,38. Dengan frekuensi (db) sebesar $30-2=28$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t_{tabel} yaitu 2,048. Maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,38 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh antara media video berbasis Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap.

SIMPULAN

Ditinjau dari segi berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa Penggunaan Media Video Berbasis Film Animasi Nussa Dan Rara Berpengaruh Terhadap Karakter Keislaman Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV di UPT SD Negeri 2 Lainungan Kabupaten Sidrap. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh t_{hitung} yaitu 15,38 dan t_{tabel} yaitu 2,048 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $15,38 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selain itu pada saat dilakukannya observasi peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang tanpa menggunakan media pembelajaran.

REFERENSI

- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Pengaruh Film Animasi Terhadap Pendidikan Karakter Anak*. 18(July), 1–23.
- Amnda, V., & Wirdati, W. (2021). Pengaruh Media Audiovisual pada Materi Shalat terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *An-Nuha*, 1(4), 554–565. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i4.136>
- Az zafi, A., & Partono. (2020). Ekstrakurikuler Keislaman. *Jurnal Intelegensia*, vol 8(No 1), hal 4.
- Bagi, K., Didik, P., & Sekolah, T. (2023). 3 1,2,3. 08.
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1–6.
- Hafidhoh, H., Hibana, & Surahman, S. (2021). Nilai-nilai Agama dan Moral untuk Anak Usia Dini yang Terkandung dalam Film Animasi Nusa dan Rara. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(2), 69–82. <https://www.academia.edu/download/85624522/490685754.pdf>
- Hayati, M., Albantani, A. M., & Faridah, I. (2022). Nilai-Nilai Moral dalam Film Animasi Nusa dan Rara. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(01), 37–48. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i01.693>
- Islamy, M. R. F. (2022). Internalisasi Nilai-Nilai Religius Serial Film Nusa dan Rara dalam Pembentukan Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3515–3523. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1704>
- Izzah, L. (2016). Penguatan Keislaman Dalam Pembentukan Karakter. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 177. [https://doi.org/10.21927/literasi.2015.6\(2\).177-190](https://doi.org/10.21927/literasi.2015.6(2).177-190)
- Lisefti Fatimah, E., Yulianingsih, Y., & Syam'iyah. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi “Nussa dan Rara.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 74–83. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Mannassai, A. F., & Wiwik Pratiwi. (2021). Pengaruh Media Film Animasi Nussa dan Rara terhadap Perkembangan Kecerdasan Spiritual Anak Kelas A1 PPAUD IT Lukmanul Hakim Limboto. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v2i1.221>
- Nadialista Kurniawan, R. A. (2021). Relevansi Nilai-nilai Pendidikan Akhlak Pada Serial Kartun Animasi Nussa Dan Rarra. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

- Nurul, U., Oku, H., Nurul, U., & Oku, H. (n.d.). Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara Sholeh Hasan Lilik Hidayati Pendahuluan Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap orang , karena latihan akan. 02, 74–93.
- P. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (18th ed.).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tersiana Andra. (2018). *Metode Penelitian*. Start Up.
- Wulansari, I. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Untuk Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nusa Dan Rara). *Skripsi*, 1–72.