

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Hasil belajar

2.1.1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran setelah melakukan proses belajar mengajar. Hasil belajar ini dapat digunakan untuk melihat sampai mana kemajuan maupun kemunduran yang dialami siswa saat menerima penjelasan dari guru yang bersangkutan. Sebagai mana yang dikemukakan oleh (Fatimah, 2016) bahwa hasil belajar adalah pencapaian oleh siswa setelah melaksanakan serangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan sebuah alat untuk mengetahui batas kemampuan seorang siswa yang telah melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik atau buruk.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan bagi siswa hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diamati dan diukur dengan adanya perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Perkembangan dan peningkatan proses pembelajaran dapat diamati dengan hasil belajar. Hasil belajar sangat bermanfaat dalam menambah wawasan pengetahuan, lebih mengembangkan keterampilan, mempunyai pandangan yang baru terhadap suatu hal serta dapat lebih menghargai sesuatu dari sebelumnya (Siti ajar, 2022).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan dilakukan oleh siswa untuk mengembangkan kegiatan berpikir dalam belajar, mengambil sikap yang baik dalam belajar dan kemampuan untuk mengembangkan pelajaran, maka dengan demikian siswa dapat memperoleh hasil belajar dengan baik.

2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu menurut (Siregar, 2021) berpendapat bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal, meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis. yang di mana dapat aspek fisiologis dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dalam hal ini di butuhkan makan dan minum yang teratur, olahraga, serta cukup tidur. Sedangkan aspek psikologis dapat mempengaruhi kualitas perolehan belajar seperti : sikap, siswa, bakat, siswa, motivasi siswa, dan minat siswa.
- b. Faktor eksternal, meliputi lingkungan Masyarakat, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah. Dalam lingkungan Masyarakat apabila tempat tinggal masyarakatnya memiliki orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk rajin dalam belajar. Begitupun sebaliknya jika lingkungan masyarakatnya tidak baik maka akan mendorong anak untuk malas belajar. Adapun lingkungan keluarga yang sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, yaitu besar kecilnya penghasilan atau ekonomi orang tua, cukup atau kurang

perhatian dan bimbingan orang tua, akrab tau tidaknya hubungan orang tua dengan anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, hal tersebut dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu dalam lingkungan sekolah dapat mempengaruhi hasil belajar yang mencakup metode mengajar, relasi guru dengan siswa, dan disiplin sekolah,

(Ridho'i, 2022) berpendapat bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah dorongan pribadi untuk berprestasi. Motivasi berprestasi seorang siswa perlu mengembangkan semangat untuk mencapai tujuan atau standar prestasi yang diinginkan. Prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam memberikan pemahaman terhadap siswa dan juga motivasi siswa berpengaruh positif. Dalam hal ini motivasi belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah kurangnya keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan sebuah pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar siswa rendah. Selain itu yang menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran.hal ini disebabkan adanya anggapan bahwa mata pelajaranyan paling sulit dan menakutkan dibanding dengan mata pelajaran lain. Selain itu faktor-faktor hasil belajar tersebut di uraikan dalam 2 bagian menurut (Nabillah & Abadi, 2019)Yaitu :

1) Faktor internal, yang berasal dari diri siswa, yang termasuk dalam faktor ini adalah

- a. Faktor Kesehatan, Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.
- b. Minat, Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- c. Bakat, kemampuan untuk belajar. bakat sangat mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena mereka senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya
- d. Motivasi, dalam menentukan tujuan pembelajaran itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebabnya adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorong bagi siswa untuk belajar

2) Faktor eksternal, yang berasal dari luar diri siswa yaitu :

- a. Faktor keluarga, Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

- b. Faktor sekolah, yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar guru, kurikulum, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor Masyarakat, berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal serta motivasi. Faktor internal, yang berasal dari diri siswa, yang termasuk dalam faktor ini adalah faktor Kesehatan, minat, bakat, dan motivasi sedangkan

2.1.3. Indikator hasil belajar

Adapun indikator hasil belajar menurut (Nabillah & Abadi, 2019) adalah ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni sebuah hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Ranah afektif, merupakan hasil belajar yang disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku siswa. Ranah psikomotorik, yakni hasil belajar yang disusun menurut urutan

mulai paling yang rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah

Menurut (Oktaviani dkk., 2022) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator dari perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar dimana untuk mengungkapnya biasanya menggunakan suatu alat penilaian yang ditetapkan sekolah oleh guru.

Adapun menurut (Muzaffar, 2018) mengemukakan bahwa perumusan indikator hasil belajar yang tepat sering sekali memberikan tantangan yang tidak mudah dan menuntut kemampuan berpikir yang tinggi, terutama berpikir abstrak, dari guru yang mengembangkannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator hasil belajar yang merupakan suatu gambaran perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai setelah kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Perubahan ini dapat mencakup beberapa ranah yaitu ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual seseorang. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, nilai, dan moral yang dapat berpengaruh terhadap sikap seseorang, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik (gerakan fisik).

2.2. Model pembelajaran make a match

2.2.1. Pengertian model pembelajaran make a match

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, untuk saling membantu satu sama lain. pada pembelajaran kooperatif siswa dilatih dan

dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab serta saling membantu dan berlatih berinteraksi bersama siswa lainnya. (Bariroh dkk., 2024).

Menurut (Juhji, 2017) mengemukakan beberapa jenis model pembelajaran kooperatif adalah *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Coopeartive Integ- rated Reading and Composition* (CIRC)¹⁰, teknik *Think Pair Share*, tipe *Make a Match*, *Jigsaw*, dan sebagainya. Dari beberapa jenis model tersebut penulis hanya ingin mendeskripsikan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru karena dalam proses pembelajaran, siswa dapat mempelajari materi PAI dengan aktif dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh (Wijanarko, 2017) bahwasannya model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan oleh guru untuk siswa dalam proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, dikarenakan selama proses pembelajaran sedang berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Suasana proses pembelajaran di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model kooperatif yang melibatkan antarsiswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan

melalui permainan kartu pasangan yang telah dibuat sebelumnya oleh guru. (Devita Sari Maria Ulfa dkk., 2023) Selain itu model *make a match* dapat melatih siswa memahami materi dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami. proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* yang berorientasi pada aktivitas belajar membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar. (SUHARTATI, 2023)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model kooperatif yang melibatkan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan melalui permainan kartu pasangan yang telah dibuat oleh guru. Dengan demikian mampu meningkatkan aktivitas belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar.

2.2.2. Tujuan model pembelajaran *make a match*

Tujuan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran adalah untuk mendukung agar pembelajaran tersebut tidak hanya berpusat pada guru saja, tetapi siswa juga turut aktif dalam proses pembelajaran. Adanya cara ini diharapkan interaksi antara guru dan siswa berlangsung dengan baik dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. (Chaniago dkk., 2023). Pada dasarnya, model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antarsiswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang di pelajari melalui metode bermain sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan menyenangkan

dan tidak monoton karena proses pembelajaran di lakukan dengan belajar sambil bermain. (Arofani, 2023)

Adapun menurut (Panjaitan, 2021) mengemukakan bahwa tujuan model pembelajaran *make a match* adalah membuat proses pembelajaran efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu mampu membantu siswa termotivasi sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk belajar secara efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa

2.2.3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajarn make a match

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* diantaranya menurut (Abdullah & Riyanti, 2021) :

1. Mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan
2. Materi yang di paparkan lebih menarik perhatian siswa
3. Dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dalam mencapai ketuntatan belajar
4. Adanya kerjasama antarsiswa terwujud dengan dinamis

Selain itu menurut (Sari, 2023)berpendapat bahwa model pembelajaran *make a match* memmiliki kelebihan yaitu :

1. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
2. Kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis

3. Munculnya gotong royong yang merata di seluruh siswa

Menurut (Simamora dkk., 2024) model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan yaitu :

1. Peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran disertai dengan permainan.
2. Mengajak peserta didik belajar sambil bermain dengan kartu yang disediakan guru dan mencocokkan pasangan.
3. Membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya kelemahan dari model pembelajaran *make a match* menurut (Fauhah & Rosy, 2020) sebagai berikut :

1. Model ini sangat membutuhkan pengerahan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
2. Apabila tidak dipersiapkan dengan benar, maka akan membuang-buang waktu
3. Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan
4. Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya

Adapun menurut (Simamora dkk., 2024) bahwa model pembelajaran *make a match* memiliki kekurangan yaitu :

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Kelas menjadi gaduh bila guru tidak aktif dalam pembelajaran.
3. Membutuhkan biaya untuk membeli kertas dalam membuat kartu dan diperlukan kreatifitas yang cukup dalam mendesain pertanyaan dan jawaban.

4. Peserta didik ada beberapa kurang paham dalam pelajaran karena mereka menganggap bahwa proses pembelajaran hanya sekedar bermain.

Menurut (Fajrin dkk., 2024) mengemukakan kelemahan dan kelebihan model pembelajaran *Make a Match* bahwa kelebihan model tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar, Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Make a Match* yaitu Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai, dan Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan setiap model pembelajaran masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikan suasana kelas menjadi menyenangkan serta adanya kerja sama dan interaksi antarsiswa. Sedangkan kelemahan model tersebut yakni akan menjadikan suasana kelas menjadi rebut, membutuhkan waktu yang lama serta guru perlu mempersiapkan beberapa alat yang memadai dalam menggunakan model tersebut.

2.2.4. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran make a match

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran make a match menurut (Juhji, 2017) sebagai berikut :

1. Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada di dalam kelas.
2. Kertas tersebut di bagi menjadi dua bagian yang sama
3. Guru menuliskan pertanyaan beserta jawabannya dari materi yang diberikan sebelumnya pada kertas yang telah disiapkan
4. Guru memberikan kertas pada setiap siswa dan menjelaskan bahwa aktivitas ini dilakukan dengan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan kertas pertanyaan dan yang lain mendapatkan kertas jawaban.
5. Guru meminta kepada siswa untuk menemukan mereka. Jika sudah menemukan pasangan, mintalah mereka untuk duduk berdekatan kemudian menerangkan agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada siswa lainnya
6. Setelah semua siswa mendapatkan pasangannya masing-masing dan duduk berdekatan, guru meminta siswa secara berpasangan untuk membacakan soal dan jawaban oleh pasangannya, dilakukan secara bergantian
7. Selanjutnya di akhiri proses ini dengan membuat kesimpulan yang dilakukan oleh guru.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran make a match menurut (Anisah dkk., 2023) sebagai berikut :

1. uru memilih sebuah tem atau materi yang akan disampaikan kepada siswa pada mata Pelajaran yang sudah ditentukan.
2. Guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing siswa, sesuai dengan materi yang sudah disampaikan guru.
3. Siswa diminta untuk memikirkan jawaban dari kartu soal yang didapat atau memikirkan soal dari jawaban yang didapat atau memikirkan soal dari jawaban yang didapat, sehingga nantinya terbentuk suatu pasang kartu yang tepat
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipengannya
5. Setiap siswa yang sudah menemukan atau mencocokkan kartunya diminta untuk mendiskusikan apakah pasangan kartu sudah benar-benar tepat, jika sudah tepat guru mengecek kembali setiap pasangan kartu apakah jawabannya sudah benar
6. Langkah terakhir, adalah penutup. Pada langkah ini dilakukan pemberian kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui langkah-langkah model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan rasa kerja sama serta saling membantu antarsiswa. Selain itu model tersebut dapat mendorong siswa aktif dalam kelas dengan mencari katu pasangan dengan berinteraksi dengan siswa lainnya, sehingga menjadikan suasana kelas yang menyenangkan. Dengan demikian mampu meningkatkan hasil belajar yang baik dengan menggunakan model tersebut.

2.3. Video animasi

2.3.1. Pengertian video animasi

Video animasi merupakan bentuk gambar bergerak yang diciptakan dari sekumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga mengikuti alur cerita yang telah ditentukan. Penggunaan animasi dalam pembelajaran akan menjadi nilai tambah karena mampu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih jelas dan mudah dimengerti. Dengan adanya video animasi, materi yang dijelaskan dapat disampaikan dengan lebih efektif. Video animasi memiliki daya Tarik yang mampu membuat motivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. (Sae & Radia, 2023). Video animasi memuat fitur-fitur animasi yang membuat siswa belajar sambil bermain. Video animasi menggabungkan audio dan visual untuk menampilkan informasi dengan cara menarik perhatian siswa sehingga materi yang disampaikan oleh guru dari media tersebut dapat membantu dan menunjang pemahaman siswa terhadap mata Pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Menurut (Hani dkk., 2024) mengemukakan bahwa video merupakan jenis media audio visual yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan serta didengar dengan indera pendengaran. Adanya bantuan media video animasi ini juga diharapkan akan membantu peserta didik untuk menyerap lebih baik dan lebih mengerti materi yang telah diajarkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menggunakan bantuan video animasi dapat membantu pemahaman materi belajar siswa terhadap mata

Pelajaran yang di ajarkan oleh guru . Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang baik.

2.3.2. Kelebihan dan kelemahan video animasi

Kelebihan video animasi adalah dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa, sehingga peserta didik bisa semangat dalam belajar karena mampu menarik perhatian mereka, serta membantuk siswa untuk lebih mudah memahmi materi yang disampaikan oleh guru. kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alternatif alat bantu guru saat mengajar, dan bersifat efisien. Sedangkan kelemahan dari video animasi yaitu prosesnya memerlukan penyimpanan dan memori yang cukup besar, diperlukannya keahlian khusus untuk membuat video animasi. Dalam media video animasi tentu memiliki kekurangan baik dalam segi pembuatannya atau penggunaannya, seperti keterbatasan alat saat proses pembuatan, kurangnya pengetahuan untuk membuat video animasi, tidak semua materi yang disampaikan dapat dimasukkan semua ke dalam video animasi yang dibuat, pasti hanya beberapa materi atau poin-poin dalam materi pembelajaran yang dapat dikenas menjadi video animasi yang menarik perhatian serta semangat siswa. (Dewayanti dkk., 2023). Video animasi memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelemahan dari video animasi adalah

Menurut (Afni, 2019) video animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelemahan video animasi adalah terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu. Di samping itu, pengadaan maupun pemeliharaannya cenderung menuntut biaya yang mahal. Sedangkan kelebihan dari video animasi adalah Pada umumnya dapat memberikan suasana yang hidup, penampilannya lebih menarik, dan dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan video animasi yakni dapat menarik perhatian siswa dengan menampilkan sebuah video animasi yang menarik tentang materi pembelajaran serta sebagai alternatif alat bantu guru saat mengajar. Sedangkan kelemahan model tersebut yaitu memerlukan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD/proyektor di sekolah.

2.3.3. Tujuan video animasi

Tujuan video animasi adalah diharapkan dapat memberikan pengaruh, memiliki nilai pendidikan, seperti mendidik siswa untuk berfikir kritis, memberikan pengalaman yang bermakna dan juga mengembangkan serta memperluas pemikiran siswa. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan dan siswa antusias belajar dengan video animasi (Tama, 2022)

media video merupakan rekaman gambar dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan memberikan gambaran secara nyata. Sedangkan animasi merupakan proses perekaman tampilan serangkaian gambar, sehingga dapat mengubah pergerakan jangka waktu tertentu yang dapat menciptakan ilusi gambar bergerak. Jadi video animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa serta membantu memahami materi pelajaran yang tidak mudah dipahami. Dengan demikian, Media video animasi dapat membuat siswa melaksanakan aktivitas belajar dengan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi kegiatan lain seperti mengamati dan berdiskusi Bersama teman sekelasnya. (Nazilah dkk., 2022)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan tujuan video animasi yakni mampu memberikan sebuah video yang menarik, dapat mengamati materi dengan melihat video, serta mendidik siswa berfikir kritis dan memberikan pengalaman yang bermakna dan juga mengembangkan serta memperluas pemikiran siswa

2.4. Pendidikan Agama Islam

2.4.1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam adalah suatu usaha dalam membina dan juga mengasuh siswa agar mampu memahami ajaran-ajaran islam secara menyeluruh. Setelah itu dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup. Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam kehidupan umat manusia. Agama Islam menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Pentingnya peran Agama Islam bagi

kehidupan umat manusia, Oleh karena itu, nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan setiap individu menjadi sebuah keniscayaan, yang harus ditempuh oleh siswa melalui pendidikan baik pendidikan dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. (Susilowati, 2022)

(Liza Sundari dkk., 2023) berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah rangkaian proses pemberdayaan manusia menuju kedewasaan, baik secara akal, mental, maupun moral. Dengan demikian Pendidikan agama islam merupakan usaha sadar siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama islam melalui bimbingan, pengajaran dan Latihan. Pendidikan agama islam dapat mengajarkan siswa untuk berkelakuan baik serta mendorong mereka untuk selalu mengerjakan suatu pekerjaan yang mulia bahkan menjaganya agar tidak terjatuh dalam kejahatan dan kesesatan. Dengan demikian, materi pendidikan Pendidikan Agama Islam bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama, tetapi jg mengajarkan bagaimana membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat dan kehidupannya dihiasi dengan akhlak yang mulia dimanapun mereka berada. Adapun (Bintang dkk., 2023) berpendapat bahwa Pendidikan agama islam adalah usaha atau proses yang bertujuan untuk membina sesuatu (Pendidikan) secara terus-menerus antara guru dan siswa. Dengan menanamkan nilai-nilai islam ke dalam jiwa, emosi, dan pikiran. Pendidikan agama islam (PAI) sebagai salah satu mata Pelajaran yang diajarkan di masing-masing sekolah mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian manusia dan bangsa (siswa) yang kuat, baik itu dari sudut pandang etika ataupun dari sudut pandang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan Agama Islam dapat juga diartikan sebagai salah satu pembelajaran yang dilakukan oleh instansi yang memberikan materi tentang Agama Islam kepada siswa kepada seseorang yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai agama islam baik dari segi materi, akademis maupun dari segi praktik yang dapat dilakukan sehari-hari. Adanya Pendidika Islam dapat mengembangkan potensi siswa melalui pengajaran, pembiasaan, bimbingan, penguasaan dan pengawasan untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan juga nilai islam untuk mewujudkan kesempurnaan hidup baik di dunia maupun di akhirat (Syafri dkk., 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah merupakan mata Pelajaran yang sangat penting dalam membentuk sebuah karakter dan moralitas siswa. Pembelajaran PAI harus dilakukan dengan adanya pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa, sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri, motivasi, dan kemandirian personal. Pembelajaran PAI di sekolah tidak hanya ditekankan pada pemahaman konsep atau teori saja, melainkan dituntut agar setiap siswa mampu menerapkan dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan adanya pembelajaran PAI para siswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan seperti rasa empati, toleransi, dan sikap terbuka terhadap perbedaan. (Sultani1, alfitri, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI yang menjadi salah satu pembelajaran di sekolah yang dapat membentuk sebuah karakter dan moralitas siswa serta memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat dan kehidupannya dihiasi dengan akhlak yang mulia dimanapun mereka berada

2.4.2. Tujuan pembelajaran Pendidikan agama islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu dapat menyadarkan siswa bahwa dunia dan akhirat adalah satu, dan manusia memiliki integritas iman, akhlak, dan amal. Pendidikan Agama Islam pada hakekatnya berusaha menciptakan manusia sebagai tujuan utamanya. Menetapkan tujuan, mengembangkan kurikulum dan materi Pelajaran, Menyusun metodologi pembelajaran, dan nilai proses pembelajaran adalah Langkah-langkah dalam mencapai tujuan dari Pendidikan Islam itu sendiri.(Putra, 2023). Selanjutnya (Parnawi & Ahmed Ar Ridho, 2023)mengemukakan bahwa tujuan dari Pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia menjadi insan yang berbudi pekerti luhur. Hal ini dapat menunjukan bahwa apapun yang dilaksanakan guru dalam Pendidikan Agama Islam harus mengacu terhadap pembentukan moral dan etika yang baik. Karena pada hakekatnya islam sangat menginginkan terentuknya sebuah moral dan etika yang baik pada setiap siswa. Dalam hal ini untuk mewujudkan moral dan etika baik siswa, maka diperlukan pula pendidikan akhlak yang merupakan suatu proses pembinaan, penanaman, dan pengajaran, pada manusia dengan tujuan menciptakan serta mensukseskan tujuan tertinggi agama Islam.

Menurut (Alimin dkk., 2024)tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk meningkatkan penghayatan, keyakinan, pemahaman, dan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pendidikan Islam dijalankan berdasarkan hakikat Pendidikan yang meliputi beberapa aspek. Pertama, Pendidikan Agama Islam didasarkan pada tujuan dan tugas hidup manusia. Kedua, menarik perhatian pada karakteristik mendasar manusia, yaitu konsep manusia sebagai makhluk unik dengan berbagai potensi bawaan yang

dimiliki. Ketiga, adanya tuntutan masyarakat sehingga tujuan pendidikan agama islam harus menyesuaikan. Keempat, dimensi kehidupan ideal dalam Islam, yang meliputi nilai-nilai yang meningkatkan kesejahteraan hidup manusia di dunia, dapat menguasai dunia dan dijadikan sebagai bekal peserta didik untuk kehidupan akhirat.

Tujuan dari pembelajaran PAI yaitu untuk mengembangkan siswa menjadi seorang yang berakhlak mulia, memiliki pemahaman yang mendalam mengenai nilai-nilai agama islam, dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konseptual, tetapi juga melibatkan pengalaman pribadi, refleksi, dan pengembangan sikap yang baik. (Sultani, alfitri, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembelajaran PAI memiliki tujuan, yaitu dapat menjadikan siswa seorang yang berakhlak mulia, meningkatkan keimanan, serta memiliki pemahaman yang mendalam mengenai nilai-nilai agama islam.

2.5. Penelitian relevan

1. (Pasady dkk., 2023) yang berjudul Penerapan Metode *Make A Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada SMA Negeri 1 Raha hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian siklus I ketuntasan belajar mencapai 52% . Pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 86%, hasil penelitian yang

diperoleh berarti terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan ketuntasan 33%.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian di atas adalah penelitian di atas hanya membahas tentang model *make a match* saja, sedangkan penelitian ini membahas model *make a match* dengan berbantuan video animasi. Adapun persamaan penelitian di atas dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *make a match*, berfokus pada hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK)

2. (Purnama & Sylvia, 2022) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X PAI SMAN 2 Unaaha hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian di atas adalah penelitian di atas hanya membahas tentang minat belajar PAI siswa, sedangkan penelitian ini membahas model *make a match* dengan bantuan video animasi. Adapun persamaan penelitian di atas dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *make a match* dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

3. (Laila Rahima dkk., 2023) yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 11 Bombana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model

pebelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa

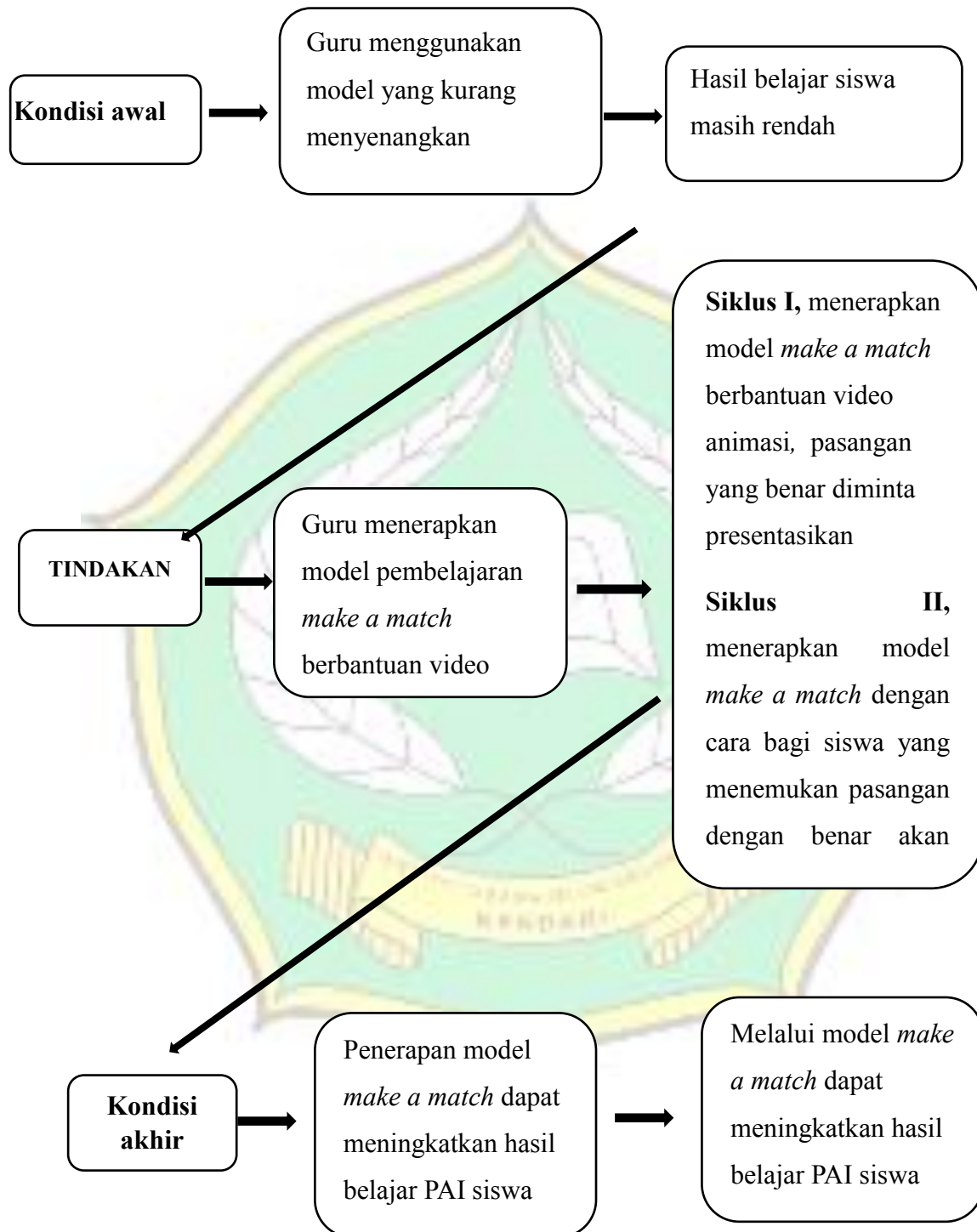
Perbedaan penelitian ini dan penelitian di atas adalah penelitian di atas menggunakan Jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan model *make a match* dengan bantuan video animasi. Adapun persamaan penelitian ini dan penelitian di atas yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan hasil belajar PAI siswa

2.6. Kerangka berfikir

Pada umumnya masih banyak beberapa siswa yang berpendapat bahwa belajar adalah sesuatu yang membosankan. Realita sekarang banyak guru yang belum mampu merencanakan dan melaksanakan tugas mereka dengan baik. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru masih cenderung menggunakan model atau metode yang kurang menarik perhatian siswa sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membuat siswa jenuh

Oleh sebab itu dalam proses belajar mengajar guru hendaknya menggunakan strategi, model atau metode yang sesuai dengan kondisi kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu model yang dapat digunakan dan diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa adalah model pembelajaran *Make a Match*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* ini mampu melatih siswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuandengan kelompok, dan mampu menjadikan siswa lebih aktif untuk saling berinteraksi agar berhasil bersama. Seiring dengan interaksi yang terjadi pada siswa mampu membuat peningkatan kemampuan

dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini akan dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar PAI siswa.



Gambar 2.1 Skema kerangka berfikir

Berdasarkan gambar 2.1 dapat di simpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih kurang tepat menggunakan metode atau model pembelajaran sehingga siswa masih kurang memahami materi dikarenakan siswa merasa bosan. Dengan masalah tersebut perlu adanya Tindakan yang sesuai dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Melalui model pembelajaran tersebut siswa diharapkan untuk saling berinteraksi dengan siswa lainnya untuk bertukar pikiran mencari jawaban dan pertanyaan kemudian jawaban setiap siswa disampaikan secara lisan sehingga kemampuan berfikir siswa sedikit meningkat.

2.7. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar PAI siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Video Animasi di kelas XI SMA Negeri 11 Kendari.

2.8. Definisi operasional

2.8.1. Hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran setelah melakukan proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dapat digunakan untuk melihat dari nilai yang diperoleh siswa kelas XI.5 SMA Negeri 11 kendari adalah hasil dari ulangan harian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diajarkan melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video animasi

2.8.2. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa mencari pasangan kartu soal dan

jawaban yang telah dibuat oleh guru sebelumnya, dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan secara baik, serta suasana menjadi lebih menyenangkan.

2.8.3. Video animasi merupakan bentuk gambar bergerak yang diciptakan dari sekumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga mengikuti alur cerita yang telah ditentukan. Penggunaan animasi dalam pembelajaran akan menjadi nilai tambah karena mampu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih jelas dan mudah dimengerti

2.8.4. Pendidikan agama islam adalah suatu usaha dalam membina dan juga mengasuh siswa agar mampu memahami ajaran-ajaran islam secara menyeluruh. Setelah itu dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup. Oleh karena itu, nilai-nilai Agama Islam dalam kehidupan setiap individu menjadi sebuah keniscayaan, yang harus ditempuh oleh siswa melalui pendidikan baik pendidikan dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.