

**PENGARUH MEDIA AUDIO-VISUAL ANIMASI *NUSSA DAN RARRA*
DALAM MATA PELAJARAN PAI TERHADAP NILAI-NILAI
KARAKTER SISWA KELAS 5 DI SDN 33 LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**OLEH:
SITA ZANITA HENIATI**

NIM. 17591127

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

CURUP

2022

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Rektor IAIN Curup
Di-
Curup

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Setelah diadakannya pemeriksaan dari perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Sita Zanita Heniati** yang berjudul **"PENGARUH MEDIA AUDIO-VISUAL ANIMASI NUSSA DAN RARRA DALAM MATA PELAJARAN PAI TERHADAP NILAI-NILAI KARAKTER SISWA KELAS 5 SDN 33 LEBONG"** sudah dapat di ajukan dalam sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum, Wr. Wb

Curup, 2022

Pembimbing I



Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 19670911 199403 2 002

Pembimbing II



Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 19800703 200901 1 007

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sita Zanita Heniati

NIM : 17591127

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan dalam skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong”**. Tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali secara tertulis diakui dan dirujuk dalam naskah ini disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 2022

Penulis



Sita Zanita Heniati
Sita Zanita Heniati
NIM. 17591127



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email admin@iaincurup.ac.id KodePos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 140 /In.34/F.T/1/PP.00.9/8/2022

Nama : Sita Zanita Heniati
NIM : 17591127
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Selasa, 29 Maret 2022
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 02 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

Curup, Agustus 2022

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 19670911 199403 2 002

Sekretaris,

Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 19800703 200901 1 007

Penguji I,

Dr. Baryanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 19670911 199403 2 002

Penguji II,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 19870719 201801 2 001



Mengetahui,
Dekan

Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah robbil 'alamin puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong"**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah di IAIN Curup.

Kekurangan dan kesalahan dalam penulis skripsi ini merupakan hal yang tidak penulis hindari, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis dalam bidang penulisan dan penelitian. Maka, menyadari akan kekurangan serta kesalahan yang terdapat dalam skripsi ini, penulis sangat mengharapkan kritik, saran dan gagasan yang bersifat membangun dalam menyempurnakan makna dan isi yang terkandung dalam skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua dimasa yang akan datang.

Penyusun skripsi ini tidak lepas bantuan, bimbingan dan petunjuk yang diberikan kepada penulis dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Guntur Gunawan, M.Kom selaku pembimbing II skripsi
5. Ibu Syaripah, M.Pd selaku Pembimbing Akademik (PA)
6. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademik IAIN Curup
7. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2017
8. Almamater IAIN Curup yang saya banggakan

Kepada semua pihak yang telah disebut diatas, Semoga amal baik dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dapat menjadi amal saleh serta mendapatkan panilaian dari Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin.

Curup, 2022

Sita Zanita Heniati
NIM. 17591127

MOTTO

Laa haula wa laa quwwata illaa billah
“Tiada Daya dan Upaya selain dengan
Pertolongan Allah”

Hanya Do’a dan Usaha sebagai Senjata
dalam Menggapai Asa

~Sita Zanita Heniati~

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin Perjuangan mengarungi samudra hidup kulalui langkah demi langkah Satu langkah telah usai tiada kata yang indah yang terlontar dari lisan seorang hamba kecuali rasa syukur akan kehadiran Allah SWT.

Kupersembahkan skripsiku untuk :

1. Terkhusus untuk kedua orang tua ku (Makku Kurniawati) dan (Bapakku Hendri Munandar) yang selalu memberikan dukungan dan semangat yang banyak baik dalam bentuk untaian doa, motivasi dan materi yang terus mengalir tak hentinya sampai akhir langkah perjuanganku.
2. Terimakasih kepada adik-adikku Silva Zanita Heniati dan Salim Hasan Munandar yang menjadi penyemangatku dalam menyelesaikan skripsi ini,
3. Seluruh keluarga dan sanak saudara yang terus mendukung dan memberikan semangat selama pembuatan skripsi ini.
4. Teruntuk teman-teman dan sahabatku Tiya Ropela, Tika Nopianti, Erlina Yunita, Ade Elcha Putri Siska, Rani Fitri Carera, Dita Tri Mulyani, Selviana, Siti Aminah dan terkhusus untuk Joko Ariyanto terima kasih atas do'a dan support kalian untukku dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh keluarga PGMI 8 C.
6. Rekan seperjuangan sahabat juga keluarga Mahasiswa PGMI Angkatan 2017.
7. Almamaterku Tercinta.

ABSTRAK

Sita Zanita Heniati
(17591127)

“Pengaruh media audio-visual animasi Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI terhadap nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong”

Dilatar belakangi oleh media audio-visual yang berhubungan dengan nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong. Dalam penelitian ini akan menjawab beberapa pertanyaan : Bagaimana penggunaan media audio-visual animasi Nussa dalam mata pelajaran PAI di SDN 33 Lebong? Bagaimana nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong? Apakah variabel (X) media-audio visual animasi Nussa pada mata pelajaran PAI berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel (Y) nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media audio-visual animasi Nussa dalam mata pelajaran PAI di SDN 33 Lebong, untuk mengetahui nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong dan untuk membuktikan media audio-visual animasi nussa dalam mata pelajaran PAI berpengaruh positif dan signifikan terhadap nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan survey lapangan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dengan sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 37 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah *t-test* satu sampel dan korelasi *product moment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan: *pertama*, penggunaan media audio-visual animasi nussa dalam mata pelajaran PAI terlaksana dan berjalan dengan baik. *Kedua*, Nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong berpengaruh baik setelah diterapkan media audio-visual animasi nussa dalam mata pelajaran PAI.. *Ketiga*, terdapat pengaruh positif dan signifikan antar pengaruh media audio-visual animasi nussa dalam mata pelajaran PAI dengan nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong .

Kata Kunci : *Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Nilai-nilai Karakter*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN SKRPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	7
1. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2. Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	16
4. Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran	17
5. Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	26
B. Media Pembelajaran Audio-Visual	31
1. Tujuan Media Pembelajaran Audio-Visual	33
2. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio-Visual	34
C. Pembentukan Nilai-nilai Karakter.....	35
1. Tujuan Pendidikan Karakter.....	36
2. Pendidikan sebagai Pembentukan Karakter	39
3. Nilai-nilai Pendidikan Karakter	40
D. Animasi Nussa	42
E. Penelitian Relevan.....	49

F. Hipotesis penelitian	50
-------------------------------	----

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Jenis penelitian	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel	53
D. Jenis dan Sumber Data	54
E. Tekhnik Analis Data.....	61

BAB. IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran SDN 33 Lebong	66
B. Hasil Penelitian	68
C. Pembahasan.....	95

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

BIOGRAFI PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tabel Populasi Penelitian.....	53
3.2 Tabel Skor dan Alternatif Jawaban.....	56
3.3 Tabel Kisi-kisi Instrumen Variabel X.....	57
3.4 Tabel Skor dan Alternatif Jawaban.....	60
3.5 Tabel Kisi-kisi Instrumen Variabel Y.....	60
3.6 Tabel Kriteria Pengukuran Data Olahan Lapangan Sesuai Kebutuhan.....	64
3.7 Tabel Pengaruh Variabel x terhadap. Variabel y	65
4.1 Tabel Distribusi Frekuensi Media Audio-Visual (X).....	71
4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Nilai-nilai Karakter (Y)	72
4.3 Tabel Rangkuman Perhitungan Statistik Dasar.....	74
4.4 Tabel Rangkuman Uji Normalitas	75
4.5 Tabel Normalitas Media Audio-Visual	76
4.6 Tabel Uji Normalitas Nilai-nilai Karakter	77
4.7 Tabel Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varians	80
4.8 Tabel Kriteria Pengukuran Data Olahan Lapangan Sesuai Kebutuhan	82
4.7 Tabel Parameter Skala Linkert Media Audio-Visual.....	83
4.8 Tabel Kriteria Pengukuran Data Olahan Lapangan Sesuai Kebutuhan... ..	86
4.9 Tabel Parameter Skala Linkert Nilai-nilai Karakter	87
4.10 Tabel Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.¹

Pembelajaran pada umumnya dilaksanakan disekolah, karena pembelajaran disekolah sangatlah efektif dan efisien. Guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung pada saat proses pembelajaran dikelas dan proses kegiatan belajar mengajarpun menjadi lebih menyenangkan.

Guru dengan berbagai kemampuan yang dimilikinya mengerahkan seluruh keahliannya dalam menghadapi proses pembelajaran ini dengan cara menerapkan berbagai metode pembelajaran, salah satu kiat para guru dalam menghadapi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran kreatif yaitu media audio-visual.

Media audio-visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.² Media audio-visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih

¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1996), hlm.4.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 8

menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.³

Karakter dapat diartikan sebagai cara untuk berfikir dan berperilaku tiap individu untuk hidup dan bersosialisasi, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, masyarakat dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.⁴ Islam sebagai agama yang syarat dengan nilai-nilai spiritualitas memiliki jejak pendidikan karakter yang jelas dan sistematis.⁵

Warsono dkk mengutip Jack Corley dan Thomas Philip dalam Samani dan Haryono mengatakan bahwa, karakter didefinisikan sebagai sikap dan perilaku tiap individu yang bisa mempermudah tindakan moral.⁶

Berdasarkan definisi diatas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dibentuk dan dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan supaya peserta didik dapat memahami nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan semua aspek yaitu: Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, serta lingkungan yang bisa diwujudkan dalam pikiran, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, budaya dan adat istiadat.

³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta :Kencana,2011), hlm. 211

⁴ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: pt Remaja Rodakarya 2012), hal. 42

⁵ Juhar Fuad, *Pendidikan Karakter dalam Pesantren Tasawuf*, Jurnal Pemikiran Keislaman 23, no. 1 (February 28, 2013): 75, <http://ejournal.iai-tribakti.ac.id/indexphp/tribakti/artcle/view/13>. (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:05)

⁶ Samani dan Haryono, *Konsep dan Model*, hal. 42. Volume 29 Nomor 2 Juli-Desember 2018, (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:08)

Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik supaya bisa menjadi individu yang positif dan berakhlak yang baik sesuai dengan Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) sehingga dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas Ibu Mevi Resfariani, S.Pd menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, menurunnya minat belajar siswa serta siswa sulit memahami materi karena sebagian besar guru belum mengetahui dan belum bisa memanfaatkan media pembelajaran kreatif yang telah ada, padahal media pembelajaran tersebut sangat mudah ditemukan baik pada media massa maupun media elektronik seperti gadget dan televisi.⁷ Dengan demikian penggunaan media pembelajaran diharapkan berpengaruh terhadap nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh siswa. Oleh sebab itu timbullah beberapa hambatan yang dihadapi oleh siswa, diantaranya:

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong”**

Selain dapat membantu guru dalam proses pembelajaran penulis juga berharap penelitian ini juga bisa membentuk nilai-nilai karakter yang baik

⁷ Wawancara dengan ibu Mevi Resfariani, S.Pd pada tanggal 13 Juni 2020 jam 10:30

dalam diri siswa. Agar dikemudian hari siswa tidak hanya menguasai materi dalam kelas saja namun siswa juga memiliki akhlakul kharimah yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil survei yang telah penulis lakukan di SDN 33 Lebong, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami yang diberikan oleh guru.
2. Siswa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran dikarenakan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang menarik sehingga membuat siswa merasa jenuh.
3. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran yang monoton sehingga berpengaruh pada nilai-nilai karakter siswa.

C. Batasan Masalah

“Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang akan diteliti”.⁸

Berdasarkan pengertian tersebut maka untuk mempermudah penelitian yang akan dilakukan dan mempertajam permasalahan yang akan dibahas, dan banyaknya variabel-variabel yang berpengaruh terhadap Nilai-nilai karakter. Mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti baik dalam kemampuan akademik, kemampuan biaya, tenaga dan waktu. maka penulis membatasi permasalahan Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 52

D. Rumusan Masalah

“Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian, yang umumnya di susun dalam kalimat tanya, masalah yang di pertanyakan terkait dengan variabe lyang sudah dipilih dan ditetapkan untuk di teliti.”⁹

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah pada latar belakang diatas demi terwujudnya pembahasan, maka dipaparkan permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI di SDN 33 Lebong?
2. Bagaimana Nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong?
3. Apakah variabel (X) Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap variabel (Y) Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Penggunaan Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI di SDN 33 Lebong
2. Untuk mengetahui Nilai-nilai Karakter siswa di SDN 33 Lebong.
3. Untuk mengetahui Apakah variabel (X) Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap variabel (Y) Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong?

⁹*Ibid.*, hlm. 55

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki banyak sekali manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. **Manfaat Teoritis:** Hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan dalam dunia pendidikan tentang pengaruh media audio-visual animasi Nussa dalam mata pelajaran PAI terhadap nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong.
2. **Manfaat Praktis:** Dapat membantu guru menerapkan media pembelajaran media audio-visual dan membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran audio-visual.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “pengaruh-tara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, kata media atau pengaruh-tara disebut dengan kata *wasaa al* bentuk jamak dari kata *wasilah*.

Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi

¹⁰ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, cet 1, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press), hlm 1

atau pengaruhnya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan pengaruh mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Sementara itu menurut Anderpson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum pengaruh guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari pengaruh seorang guru “biasa” .¹¹

Menurut Marshall Meluhan pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.¹²

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk pengaruhtara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹³

Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik

¹¹ Sukirman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cet. 1, (Sleman Yoyakarta: PT Pustaka Madani, Anggota IKAPI), hlm. 28

¹² Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, cet.2, (Jakarta : Rineka Cipta), hlm 246

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 4

dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.¹⁴

Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Ruddy Brets ada 7 (tujuh) jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi dan animasi.
- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan *sound slide*.
- 3) Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh suara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, dan slide bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, *telephone* dan pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul dan bahan ajara mandiri.

Menurut Schramm, mengelompokkan mdia pembelajaran dengan membedakan antara media rumit mahal (*big media*) dan media sederhana murah (*little media*). Kategori big media, anatara lain: komputer, film, slide, program video. Sedangkan little media, antara

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 8

lain: gambar, realia sederhana dan sketsa.¹⁵

Menurut Klasek jenis media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Media visual
- 2) Media audio
- 3) Media *display*
- 4) Pengalaman nyata dan simulasi
- 5) Media cetak
- 6) Belajar terprogram
- 7) Pembelajaran melalui komputer atau sering dikenal program komputer

Jenis media pembelajaran disederhanakan lagi oleh Anderson sebagai berikut:¹⁶

- 1) Media audio, contohnya: pita audio (*roll* atau kaset), piringan audio dan radio (rekaman siaran).
- 2) Media cetak, contohnya: buku teks terprogram, buku pegangan atau buku manual dan buku tugas.
- 3) Media audio-cetak, contohnya: buku latihan dilengkapi kaset dan gambar atau poster (yang dilengkapi audio).
- 4) Proyek visual diam, contohnya: film bingkai (*slide*) dan film

¹⁵ Cepi Riana, *Komputer dan media pendidikan di Sekolah Dasar*, (modul pembelajaran) diakses pada 20 Mei 2021 pada jam 09:15

¹⁶ Cepi Riana, *Komputer dan media pendidikan di Sekolah Dasar*, (modul pembelajaran) diakses pada 20 Mei 2021 pada jam 09:15

rangkaian (berisi pesan verbal).

- 5) Proyek visual diam dengan audio, contohnya: film bingkai (*slide*) suara dan film rangkaian suara.
- 6) Media visual gerak, contohnya: film bisu dengan judul (*caption*).
- 7) Media visual gerak dengan audio: contohnya: film suara dan video/vcd/dvd.
- 8) Media benda, contohnya: benda nyata dan model tiruan (*mock up*)
- 9) Komputer, contohnya: media berbasis komputer: CAI (*Computer Assisted Instructional*) dan CMI (*Computer Managed Instructional*)

Dari beberapa pengelompokan media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas:

- 1) Media Visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat. Seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan *mokeup*.
- 2) Media Audio: adalah media yang hanya dapat didengar saja. Seperti: kaset, audio, radio, *MP3 Player* dan *iPod*.
- 3) Media Audio-Visual: adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap (gabungan antara media audio dan media visual). Seperti: suara, animasi, video, grafis dan film. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer.
- 4) Media Relia: adalah semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah

diawetkan. Seperti: tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya.¹⁷

2. Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut merupakan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran menurut pendapat Azhar Arsyad:¹⁸

- 1) Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.
- 2) Perbedaan individual. Peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk belajar.
- 3) Tujuan pembelajaran. Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran semakin besar.
- 4) Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna.
- 5) Persiapan sebelum belajar. Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman

¹⁷ Cipi Riana, *Komputer dan media pendidikan di Sekolah Dasar*, (modul pembelajaran) diakses pada 20 mei 2021 pada jam 09:15

¹⁸ Sukirman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cet. 1, (Sleman Yogyakarta: PT Pustaka Madani, Anggota IKAPI), hlm. 47-48

yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

- 6) Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.
- 7) Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang peserta didik harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan.
- 8) Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala peserta didik diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbagan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- 9) Penguatan (*reinforcement*). Apabila peserta didik berhasil belajar, ia didorong untuk belajar, Pembelajaran yang didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan

diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku dimasa-masa yang akan datang.

- 10) Latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar sesuatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian, ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.
- 11) Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau transfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

Adapun pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:¹⁹

- 1) Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan/kompetensi ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh peserta didik seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik atau

¹⁹ *Ibid.*, hlm 50

pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkat lebih tinggi.

- 2) Ketetapan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Televisi misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Adapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OPB), *proyektor slide* dan film, komputer dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- 4) Tersedia waktu untuk menggunakannya. Sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama

pembelajaran berlangsung.²⁰

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut.²¹

1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan, dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

²⁰ *Ibid.*, hlm. 51

²¹ *Ibid.*, hlm. 35

Transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit.

3) Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian yang ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalamnya suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok ditempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

4. Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas

pencapaian hasil belajar.²²

1) Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz, khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projektor* (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi

²² *Ibid.*, hlm. 38

kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan teks secara verbal.²³

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.²⁴

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat

²³ *Ibid.*, hlm. 39

²⁴ *Ibid.*, hlm. 39

amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan /kurang senang, netral atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mentalmaupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

2) Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Alief S. Sadiman, dkk menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut: ²⁵

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.

²⁵ *Ibid.*, hal. 40

b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:

- (1) Objek atau benda yaang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, radio atau model.
- (2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, realita atau gambar.
- (3) Kejadian langka yang trjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* disamping secara verbal.
- (4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah ditampilkan melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
- (5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat dismulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
- (6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, *slide*

atau simulasi komputer.

- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan, pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Hamalik, pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses

pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran akan sangat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data dan informasi.²⁶

Menurut Kemp dan Dayton, meski telah disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari menggunakan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

- a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan

²⁶ *Ibid.*, hal. 41-42

sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan kerunrutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki efek motivasi dan meningkatkan minat.

- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan.
- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan. Pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan. Atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

- g) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Pengaruh guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru mengenai penjelasan berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasihat peserta didik.²⁷

Sudjana dan Rifa'i mengemukakan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar peserta didik, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

²⁷ *Ibid.*, hlm. 43

sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.²⁸

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajarn didalam proses belajar-mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, uang dan waktu.

5. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Untuk lebih memperjelas kedudukan atau posisi media pembelajaran, ada baiknya akan dikemukakan pembahasan karakteristik umum siswa dan tipe belajar siswa, agar dapat menentukan media yang sesuai dengan karakteristik

²⁸ *Ibid.*, hlm.43-44

dan tipe belajar siswa, agar dapat menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri.²⁹

Sebelum menentukan media dan alat bantu pembelajaran, hendaknya seorang harus mengenal karakteristik dan tipe belajar siswanya baik secara individu maupun secara keseluruhan, agar media dan alat yang akan digunakan tersebut sesuai dengan kondisi siswa tersebut, sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran mudah diterima dan bertahan lama.

Ada tujuh tipe belajar siswa yaitu: visual, auditif, kinestik, taktil, olfaktoris, gustatif dan komunikatif.³⁰

a. Tipe Siswa Visual

Tipe belajar siswa yang visual ini adalah mereka yang mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang dilihanya. Disini yang memegang pengaruh penting dalam cara belajarnya adalah mata atau daya penglihatan (visual). Bila pendidik kurang mengaktifkan alat indra matanya, siswa yang demikian tidak berhasil dalam proses belajar karena satu-satunya alat indera yang aktif dan dominan dalam dirinya adalah mata. Bagi peserta didik tipe ini gerbang pengetahuannya adalah mata. Sebab itu baginya alat peraga sangat penting artinya untuk membantunya dalam

²⁹ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, cet 1., (Banjarmasin, Kalimantan Selatan: IAIN Antarsari Press), hlm. 4

³⁰ *Ibid.*, hal 4

penerapan materi yang disampaikan.

b. Tipe Siswa Auditif

Siswa tipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada alat pendengarannya yaitu telinga. Bagi siswa tipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara lisan. Ucapan guru yang jelas dan terang dengan intonasi yang tepat akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya.

c. Tipe Siswa Kinestetik

Siswa tipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada gerakan atau apa yang dilakukan bagi siswa tipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara demonstrasi. Pendemonstrasian materi pelajaran yang akan dipelajari akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya, juga dilakukan dengan permainan simulasi.

d. Tipe Siswa Taktil

Taktil berarti rabaan atau sentuhan. Siswa tipe taktil adalah siswa yang mengandalkan penyerapan hasil pembelajaran melalui alat peraba, yaitu tangan dan kulit atau bagian luar tubuh. Melalui alat rabaannya ia sangat cekatan mempraktikkan hasil pembelajaran yang diterimanya. Misalnya menentukan buah-buahan yang busuk dan rusak,

walaupun ia tak melihatnya secara baik, tapi dengan sentuhan tangannya ia segera mengetahui benda apa yang dirabanya dan menjelaskan kondisi buah tersebut.

e. Tipe Siswa Olfaktorik

Tipe olfaktorik yaitu mudah mengikuti pelajaran dengan alat indera penciuman seperti bau air/cairan ia akan cepat sekali beraksi dibandingkan dengan kawan-kawannya yang tidak bertipe seperti dirinya.

Tipe siswa ini sangat cepat menyesuaikan dirinya dengan suasana bau lingkungan. Mungkin siswa yang demikian akan baik sekali apabila bekerja di laboratorium yang menggunakan materi bau-bauan. Seperti untuk mengetahui adanya gas pipa yang bocor, makanan atau minuman yang sudah basi dan tidak enak dimakan lagi karena baunya itu.

f. Tipe Siswa *Gustative*

Siswa tipe gustatif (*gustation* = kemampuan mencicipi) adalah mereka yang mencirikan belajarnya lebih mengandalkan lidah. Mereka akan lebih cepat memahami apa yang dipelajarinya melalui indera kecapnya untuk mengetahui berbagai rasa (asam, manis, pahit dan lain-lain). Mungkin untuk pelajaran berwudhu, siswa yang demikian ini akan tahu ada air yang berubah rasanya. Sehingga diragukan

kesucian air tersebut untuk dapat digunakan berwudhu.

g. Tipe Siswa Kombinatif

Peseta didik tipe ini dalam hal kefungsionalnya alat inderanya adalah yang terbanyak didalam setiap kelas. Artinya seseorang siswa dapat dan mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat inderanya. Ia dapat menggunakan mata dan telinganya sekaligus ketika belajar, seperti pendidik memperagakan sesuatu sambil menjelaskan. Maka siswa dengan tipe ini akan lebih memudahkan bagi pendidik dalam menyampaikan pelajaran kepadanya.

Untuk siswa tipe ini diperlukan keterampilan dari si pendidik dalam memilih media pengajaran yang cocok untuk menyampaikan pokok bahasannya. Sebab itu usahakanlah mengenali tipe-tipe belajar siswa yang menjai tanggung jawab pendidik. Maka media pembelajaran audio-visual seperti televisidan rekaman pita lewat layar monitor akan memudahkan mereka menyerap bahan pelajaran yang disajikan.

Dari penjelasan tersebut jelas bahwa posisi atau kedudukan media dalam pembelajaran merupakan medium dalam penyampaian pesan-pesan pembelajaran yang tetap harus dikendalikan, dimanipulasi dan akuntabilitasnya

ditangan seorang. Khususnya dalam pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dipihak lain ada pendapat bahwa suatu saat media dalam menduduki posisi guru, artinya fungsi dan pengaruh guru dapat digantikan oleh media pembelajaran yang super canggih, sehingga hal ini bisa disebut dengan media sebagai sentral dalam pembelajaran (*media central of teaching*). Namun, hal ini sangat banyak dibantah oleh ahli pendidikan, karena sangat tidak manusiawi, sebab pendidikan (lebih khusus pembelajaran), kontennya ada dua yaitu transfer pengetahuan dan penanaman nilai-nilai pada siswa. Penanaman nilai-nilai pada siswa. Penanaman nilai ini sangat tidak mungkin dilakukan oleh media.³¹

B. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.³²

Menurut Ronald Anderson, media video adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur gambar yang

³¹ *Ibid.*, hlm.6

³² Nur Hadi Waryanto, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*, Jurnal., hal. 6 diakses pada 5 Juni 2021 jam 10:01

dituangkan melalui pita video (*video tape*). Rangkaian gambar elektronik tersebut diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette* atau *video player*.³³

Menurut Andayani, media audio-visual merupakan kombinasi media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran semakin lengkap. Menurut Wati mendefinisikan media audio-visual adalah sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide dalam pembelajaran.

Rahma, dkk. dalam jurnal internasionalnya menjelaskan bahwa “*audio-visual media is a tool than can be seen by students and can be touched by studens. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sens of sight that takes place simultaneously. Audio-visual media can also be in form of images, videos, grapichs and sounds that can facilitate students in receiving learning material*”. Yang artinya “Media audio-visual adalah alat yang bisa dilihat dan bisa disentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audio-visual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Dengan demikian media audio-

³³ Anjar Purba Asmara, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari 2015, VOL. 15, NO2, 156-178 diakses pada 05 Juni 2021 jam 13:08

visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya”.

1. Tujuan Media Pembelajaran Audio-visual.

Ronald Anderson, mengemukakan tentang beberapa tujuan dari media pembelajaran audio-visual, antara lain:

Untuk tujuan kognitif:

- 1) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
- 2) Dapat menunjukkan serangkain gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.³⁴
- 3) Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
- 4) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

Untuk tujuan afektif:

- 1) Media audio-visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam mitra afektif.
- 2) Dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

³⁴ Anderson Ronald H. *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo, 1994), hlm.32

Untuk tujuan psikomotorik:

- 1) Media audio-visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan
- 2) Melalui media audio-visual siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerak tadi.

2. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio-Visual

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Seperti yang terdapat pada penelitian Wati langkah-langkah dalam penggunaan media audio-visual yaitu:

- 1) Persiapan materi. Dalam hal ini, seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- 2) Durasi media. Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.
- 3) Persiapan kelas. Persiapan kelas ini meliputi persiapan peserta didik dan persiapan alat.
- 4) Tanya jawab. Setelah penggunaan media audio-visual guru melakukan refleksi tanya jawab dengan peserta didik tujuannya

untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap media yang disampaikan.

C. Pembentukan Nilai-nilai Karakter

Karakter dapat diartikan sebagai cara untuk berfikir dan berperilaku tiap individu untuk hidup dan bersosialisasi, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, masyarakat dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.³⁵ Islam sebagai agama yang syarat dengan nilai-nilai spiritualitas memiliki jejak pendidikan karakter yang jelas dan sistematis.³⁶

Warsono dkk mengutip Jack Corley dan Thomas Philip dalam Samani dan Haryono mengatakan bahwa, karakter didefinisikan sebagai sikap dan perilaku tiap individu yang bisa mempermudah tindakan moral.³⁷

Berdasarkan definisi diatas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dibentuk dan dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan supaya peserta didik dapat memahami nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan semua aspek yaitu: Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, serta lingkungan yang bisa diwujudkan dalam pikiran, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, budaya dn adat istiadat.

³⁵ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: pt Remaja Rodakarya 2012), hlm. 42

³⁶ Juhar Fuad, *Pendidikan Karakter dalam Pesantren Tasawuf*, Jurnal Pemikiran Keislaman 23, no. 1 (February 28, 2013): 75, <http://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/tribakti/article/view/13>. (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:05)

³⁷ Samani dan Haryono, *Konsep dan Model*, hlm. 42. Volume 29 Nomor 2 Juli-Desember 2018, (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:08)

Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk peserta didik supaya bisa menjadi individu yang positif dan berakhlak yang baik sesuai dengan Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) sehingga dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan dari pendidikan karakter adalah meningkatkan kualitas pelaksanaan dan hasil pendidikan oleh peserta didik baik secara terpadu, seimbang dan menyeluruh terhadap pencapaian karakter dan akhlak mulia.

Dengan adanya hal tersebut maka peserta didik diharapkan dapat menggunakan dan meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, serta dapat mempersonaisasikan nilai akhlak dan karakter secara mandiri sehingga pada akhirnya dapat mewujudkan nilai-nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari.³⁸

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting karena melibatkan semua pihak, baik dilingkungan keluarga, masyarakat serta lingkungan pendidikan. Sedangkan tujuan dari pendidikan. Sedangkan tujuan dari pendidikan karakter dilingkungan pendidikan adalah membentuk dan membangun peserta didik supaya dapat tumbuh menjadi pribadi yang positif, pola pikir yang bagus, serta berakhlakul kharimah dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi.

³⁸ Mansur Muslih, *Pendidikan Karakter Mnejawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara 2011) hlm. 81

Tujuan pendidikan karakter ini harus dikuasai oleh semua guru supaya bisa membimbing dan memfasilitasi anak supaya dapat memiliki karakter yang positif dan bisa merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Kemendikbud juga memaparkan tujuan pendidikan karakter diantaranya:³⁹

1. Tahap pengetahuan. Pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui pengetahuan, yaitu lewat setiap mata pelajaran yang diberikan kepada anak.
2. Tahap pelaksanaan. Pendidikan karakter bisa dilaksanakan dimanapun dan dalam situasi apapun. Pendidikan karakter di lingkungan sekolah bisa dilaksanakan mulai dari sebelum proses belajar mengajar sampai pembelajaran usai.
3. Tahap pembiasaan. Karakter tidak hanya ditanamkan lewat pengetahuan dan pelaksanaan saja, tetapi harus dibiasakan. Karena orang yang memiliki pengetahuan belum tentu bisa bertindak dan berperilaku sesuai dengan ilmu yang ia miliki apabila tidak dibiasakan melakukan kebaikan.

Emosi dan kebiasaan diri juga termasuk wilayah jangkauan dari pendidikan karakter. Dengan demikian maka dibutuhkan beberapa komponen yang berkaitan dengan hal tersebut, diantaranya: *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan atau penguatan emosi)/ *moral action* (penerapan moral).

³⁹ Kemendiknas, *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, (Jakarta: Puskur, 2010), hlm. 7

Ketiga komponen tersebut sangat diperlukan untuk membentuk karakter pada seseorang terutama dalam sistem pendidikan. Hal ini sangat diperlukan supaya pihak-pihak yang terlibat dalam sistem pendidikan bisa memahami, merasakan dan mengamalkan atau mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembentukan karakter dalam suatu sistem pendidikan adalah keterkaitan antara komponen-komponen karakter yang mengandung nilai-nilai perilaku, yang dapat dilakukan atau bertindak secara bertahap dan saling berhubungan antara pengetahuan nilai-nilai perilaku dengan sikap atau emosi yang kuat untuk melaksanakannya, baik terhadap Tuhan yang Maha Esa, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional.

Kebiasaan berbuat baik tidak selalu menjamin bahwa manusia yang telah terbiasa tersebut secara sadar menghargai pentingnya nilai karakter (*valuing*). Karena mungkin saja perbuatannya tersebut dilandasi oleh rasa takut untuk berbuat salah, bukan karena tingginya penghargaan akan nilai itu. Oleh karena itu dalam pendidikan karakter diperlukan juga aspek perasaan (*domain affection atau emosi*). Komponen ini dalam pendidikan karakter disebut dengan *desiring the good* atau keinginan untuk berbuat kebaikan. Pendidikan karakter yang baik harus melibatkan bukan saja aspek *knowing the good (moral knowing)*. Tetapi juga *desiring*

the good atau *loving the good (moral feeling)* dan *acting the good (moral action)*. Tanpa itu semua manusia akan sama seperti robot yang terdoktrinasi oleh sesuatu faham.⁴⁰

2. Pendidikan sebagai Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter merupakan bagian integral dalam pendidikan Islam. Hal ini memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian seseorang untuk berperilaku jujur, baik, memiliki rasa tanggung jawab, dapat menghormati dan menghargai orang lain, adil, dan lsiin sebagainya.⁴¹ Pembentukan karakter dalam pendidikan tidak bisa hanya mengenali atau menghafal jenis-jenis karakter saja, tetapi harus melewati pembiasaan dan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Seorang guru tidak hanya mendidik saja tetapi jugamengemban tugas dalam hal merawat dan menjaga supaya karakter dapat muncul dalam diri siswa dan bisa mendorongnya agar dapat teraktualisasi dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip-prinsip penting dalam pendidikan yang tujuan utamanya adalah membentuk karakter peserta didik, antara lain.⁴²

1. Manusia adalah makhluk yang dipengaruhi oleh dua aspek, yakni kebenaran yang ada dalam dirinya dan dorongan atau kondisi eksternal yang mempengaruhi kesadarannya.
2. Konsep pendidikan dalam rangka membangun karakter peserta didik sangat menekankan pentingnya kesatuan antara keyakinan, perkataan dan perbuatan.

⁴⁰ Muslih, *Pendidikan Karakter*, hlm. 81

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 43

⁴² *Ibid.*, hlm. 44

3. Pendidikan karakter mengutamakan munculnya kesadaran pribadi peserta didik untuk secara ikhlas mengutamakan karakter positif dalam dirinya.
4. Pendidikan karakter mengarahkan peserta didik untuk menjadi ulu albab yang tidak hanya memiliki kesadaran untuk terus mengembangkan dirinya, memperhatikan masalah, lingkungannya dan memperbaiki kehidupan sesuai dengan pengetahuan dan karakter yang dimilikinya. Karakter seseorang ditentukan oleh apa yang dilakukan berdasarkan pilihan bebasnya.

3. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Nilai-nilai pendidikan karakter yang wajib diterapkan dan ditanamkan pada anak usia dini sebagai berikut:

1. Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama lain.
2. Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. Toleransi, sikap tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja keras, perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh

dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6. Kreatif, berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis, cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa ingin tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10. Semangat kebangsaan, cara berfikir, bertindak dan berwawasan, yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara, diatas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta tanah air, cara berpikir, bertindak dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.
12. Menghargai pretasi, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat atau komunikatif, tindakan yang memperlihatkan rasa senang, berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.

14. Cinta damai, sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli sosial, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung jawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan yang Maha Esa.

D. Animasi Nussa

Nussa merupakan animasi produksi dari rumah animasi *The Little Giantz* yang digagas oleh Mario Irwisyah dengan kolaborasi bersama 4 *Stripe Production*. Web series animasi Nussa yang telah merilis episode pertamanya di channel YouTube Nussa Official, menjadi napas baru bagi dunia animasi Indonesia. Animasi Nussa mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia, episode perdana dari Nussa Official kini telah disaksikan oleh 2.2 juta penonton dan memiliki 4.000 lebih subscriber.

Bahkan, menduduki posisi trending 3 di YouTube Indonesia.⁴³

Dari sisi pengisi suara, tokoh Nussa di dubbing oleh Muzzaki Ramadhan dan karakter Rarra diisi oleh Aysha Ocean Fajar. Muzzaki Ramadhan adalah salah satu aktor cilik yang pernah bermain di beberapa film Indonesia, salah satunya ialah film *The Returning* (2018), sedangkan Aysha Ocean Fajar adalah seorang gadis kecil berusia 4 tahun yang lahir di Dubai. Karakter Nussa digambarkan sebagai anak laki-laki yang berpakaian gamis lengkap dengan kopiah putihnya. Faktanya, karakter Nussa diciptakan sebagai tokoh penyandang disabilitas. Hal tersebut, tampak pada kaki Nussa yang menggunakan sebuah kaki palsu. Sedangkan karakter Rarra, digambarkan sebagai adik Nussa yang berusia 5 tahun menggunakan gamis dan jilbab serta nampak sangat ceria. Suara dari tokoh Rara ini juga mengundang rasa gemas dari para penontonnya.

Nussa dan Rarra seolah hadir sebagai jawaban dari kersahan orang tua akan minimnya tayangan edukasi untuk anak-anak. Padatnya nilai-nilai keagamaan dan karakter yang dibingkis dengan apiknya kualitas tayangan, tentunya membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya.⁴⁴

Nussa hadir ditengah-tengah masyarakat sejak bulan November 2018, sebagai salah satu program tayangan edukasi dengan berkonsep *fun-edutainment* menjadi IP pertama Studio Animasi *The Little Giantz*. Bercerita tentang kehidupan sehari-hari keluarga sederhana dengan karakter utama anak laki-laki berusia 9 tahun, adik kecil perempuannya berusia 5 tahun dan

⁴³Berdasarkan *Tribunnews.com* diakses pada 05 Juni 2021 jam 10:41

⁴⁴Berdasarkan *Tribunnews.com* diakses pada 05 Juni 2021 jam 10:41

ibunda yang dipanggilnya dengan panggilan Umma yang selalu hadir dengan kehangatannya.

Berikut merupakan daftar nama tokoh dalam animasi Nussa:⁴⁵

1. Nussa

Nussa adalah anak laki-laki berusia 9 tahun yang hadir sebagai karakter utama dicerita ini, memiliki sifat anak kecil pada seusianya. Terkadang mudah marah, merasa hebat dengan diri sendiri, namun memiliki sifat keingintahuan yang tinggi tentang luar angkasa sehingga membuatnya ingin menjadi astronot dan hafidz Qur'an, sebagai bentuk bakti kepada orang tua. Diantara teman-temannya, Nussa sering kali menjadi *problem solver* pada sebuah konflik dicerita tertentu. Dengan bekal pengetahuan tentang agama yang cukup luas, Nussa dijadikan sebagai *role model* adik dan para sahabat. Berbagai macam kelebihan yang dimiliki, Nussa lahir dengan kaki tidak sempurna. Hingga saat ini, Nussa menggunakan *artificial leg* dikakikirinya agar dapat berlari bermain bola. Lewat karakter Nussa, walaupun dengan berbagai keterbatasan, berbuat kebaikan dan meraih cita-cita bukanlah menjadi halangan untuk menjadi hebat.

2. Rarra

Karakter utama pendukung Nussa adalah adiknya sendiri Rarra. Anak perempuan berusia yang berusia 5 tahun, memakai jilbab warna merah dan berpakaian kuning ini, memiliki sifat pemberani, selalu aktif,

⁴⁵ <https://www.nussaofficial.com>

periang dan berimajinasi tinggi. Di sisi lain, Rarra juga memiliki sifat anak kecil diseusianya, ceroboh dan tidak sabaran. Hal ini yang sering dijadikan sebagai salah satu permulaan konflik cerita dari karakter Rarra. Dalam kesehariannya, Rarra hobi menonton televisi, makan dan bermain. Dibeberapa cerita, Rarra menunjukkan rasacsayangnya kepada kucing pelharaannya yang berwarna abu-abu putih, diberikannya nama Antta.

3. Umma

Umma salah satu karakter yang menjadi panutan Nussa dan Rarra, adalah Umma. Ibu kandung yang berparas cantik dan berpakaian muslim berwarna ungu ini, memiliki watak periang, perhatian dan bijaksana. Dalam cerita, Umma sering menjadi penengah sebagai penutup inti cerita atau konflik yang terjadi diantara Nussa dengan Rarra. Sejak kecil Umma sudah terbiasa hidup dengan tradisi yang turun-temurun dari keluarga besarnya sehingga mudah memahami konsep agama. Hadits danhidup berdasarkan Al-Qur'an. Sebagai seorang ibu yang sangat menyayangi keluarganya, rasa mudah khawatir Umma melengkapi karakter keibuan disetiap cerita Nussa.

4. Antta

Rarra memiliki kucing berwarna abu-abu putih yang diberi nama Antta. Karakter Antta digambarkan dengan tingkah laku kucing pada umumnya. Pintar dan aktif bergerak. Pada cerita Nussa dan Rarra, Antta memiliki pengaruh sebagai pelengkap adegan Nussa dan Rarra sedang

bersenda gurau. Tidak jarang pula, Antta menjadi objek kemarahan beberapa karakter. Antta hadir ditengah-tengah keluarga, ketika Nussa dan Abba menemukannya dipinggir jalan ketika masih kecil.

5. Syifa

Salah satu karakter baru yang berpera sebahgai sahabat Nussa ini hadir belum lama ini. Anak yang berusia 8 tahun, mengenakan jilbab dan pakaian muslimah bernuansa ungu. Selain itu Syifa berwatak tangguh, cerdas dan memiliki inisiatif tinggi untuk membantu teman-temannya. Hobi Syifa tergolong unik, menyukai sains dan sering mengikuti kegiatan menelusuri alam. Syifa menjadi sosok yang sering mengingatkan Nussa apabika melakukan kesalahan, baik sengaja maupun tidak. Terkadang Syifa juga memiliki sifat yang mirip dengan Nussa, yaitu mudah marah dan emosional. Nussa dan Syifa menjadi sahabat baik, padahak diawal mula cerita, mereka selalu bertengkar untuk mendapat prestasi terbaik dan adu kepintaran.

6. Abdul

Karakter Abdul yang hadir sebagai salah satu sahabat Nussa. Berusia 8 tahun, berwarna kulit sawo matang dan ciri khas utama yang dimiliki nrsmbut keriting hitamnya. Kaos yang digunakan Abdul berwarna ungu kemerahan. Sifat yang ditonjolkan Abdul dicerita Nussa adalah penuh perhitungan dan sabardisegala kondisi. Nussa menjadi inspirasi Abdul untuk menjadi anak kecil yang pintar. Di beberapa cerita, Abdul terlihat menjadi lebih percaya diriketika Nussa membantunya dalam

menyelesaikan konflik, terutama saat Abdul di *bully* oleh teman-teman lain. Hobi Abdul yang unik adalah senang bermain dirumah pohon, penyuka artistik dan bermain sepeda.

Dalam hal ini penulis tertarik mengangkat animasi anak islami Nussa, sebagai media pembelajaran audio-visual, animasi ini menayangkan berbagai tayangan edukatif yang sangat cocok untuk anak usia SD, animasi dikemas semenarik dan sekreatif mungkin guna memberikan edukasi yang dapat membentuk karakter siswa.

Animasi Nussa diproduksi oleh animasi *The Little Giant* dan *4 Stripe Productions* dan ditayangkan perdana di YouTube pada November 2018. Animasi ini mendapat respon positif dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak bahkan orang dewasa. Semakin hari *views* nya pun meningkat drastis, ini merupakan hal yang sangat luar biasa bagi produser animasi tersebut.

Dalam animasi ini terdapat dua tokoh anak yang memiliki karakter yang lucu, cerdas dan religius, mereka adalah Nussa yang berpengaruh sebagai kakak dan Rara yang berpengaruh sebagai adik. Dalam animasi ini juga menampilkan sosok Umma yang merupakan ibu dari Nussa dan Rara, sosok Umma mengajarkan anak-anaknya tentang nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari seperti berwudhu, adab makan, adab tidur, do'a sehari-hari, rukun iman dan rukun islam, nama-nama nabi dan malaikat dan masih banyak lagi.

Semua hal di atas merupakan nilai-nilai karakter anak yang bisa

diterapkan oleh orang tua dan guru sebagai bentuk ketaatan kepada Allah SWT.

Pembentukan karakter anak sejak usia dini sangat bermanfaat untuk menunjang keberhasilan dan kesuksesan anak dimasa mendatang. Oleh karena itu orang tua dan guru harus bekerja sama guna mewujudkan hal tersebut.

Adapun animasi Nussa dan Rarra yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter terdapat dalam episode animasi Nussa dan Rarra yaitu sebagai berikut⁴⁶:

1. Nussa : Toleransi (Nilai Karakter Toleransi)
2. Nussa : Belajar Sopan Santun (Nilai Karakter Sopan Santun)
3. Nussa : Tolong dan Terima Kasih (Nilai Karakter Sopan Santun)
4. Nussa : Belajar Jujur (Nilai Karakter Jujur)
5. Nussa : Senyum Sapa Salam (Nilai Karakter Sopan Santun)
6. Nussa dan Rarra : Nussa Lupa Buat PR (Nilai Karakter Disiplin)
7. Nussa dan Rarra : Diberi Tugas dari Umma (Nilai Karakter Tanggung Jawab)
8. Nussa : Jaga Amanah Part 1 (Nilai Karakter Tanggung Jawab)
9. Nussa : Jaga Amanah Part 2 (Nilai Karakter Tanggung Jawab)

⁴⁶ <https://youtu.be.com/watch?v=x01dQYVUotM&feature=share>
<https://youtu.be.com/watch?v=ve11nzHYmDM&feature=share>
<https://youtu.be.com/watch?v=pm4USmocs4w&feature=share>
<https://youtu.be.com/watch?v=PZOUSuVsRNE&feature=share>
https://youtu.be.com/watch?v=k_MCehUst_c&feature=share
https://youtu.be/Fdyophep_FY
<https://youtu.be/7UMblQ8Uceo>
<https://youtu.be/9UFNUa5wKDU>
https://youtu.be.com/watch?v=hoggtW_52ol&feature=share

E. Penelitian Relevan

1. Hasil Penelitian Moncot Komariah (NIM. 38.15.1.015) yang berjudul Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Nilai Kejujuran Usia 5-6 di Raudhatul Athfal (RA) Mutaqin Deli Tua Kabupaten Serdang. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh media audio-visual terhadap nilai karakter. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah penelentian tersebut berfokus pada anak usia 5-6 tahun sedangkan penelitian saya berfokus pada siswa kelas 5 SD.
2. Hasil penelitian Amrianus (NIM. 105312 015 13) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas X SMA Negeri 1 Bontolempangan Kec. Bontolempangan Kab. Gowa. Persamaan penelitian saya dengan penelitian Amianus adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh media audio-visual. Sedangkan perbedaan anantara penelitian saya dengan penellitian Amrianus adalah penelitian Amrianus ingin melihat pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ingin melihat pengaruh media audio-visual terhadap nilai-nilai karakter siswa.
3. Hasil penelitian Wida Budiarti (NPM. 1399901) Yang Berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTs Ma'arif NU 7 Purbolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017. Persamaan penelitian saya dengan saudari Wida Budiarti adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media audio-

visual. Sedangkan perbedaan penelitian saya dengan saudari Wida Budiarti adalah dimana penelitian saudari Wida Budiarti berfokus pada hasil belajar terhadap mata pelajaran fiqih untuk kelas VIII MTs, sedangkan penelitian saya berfokus pada nilai-nilai karakter siswa dalam mata pelajaran PAI untuk siswa 5 SD.

F. Hipotesis Penelitian

“Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data yang mungkin juga benar dan mungkin juga salah yang perlu diketahui dalam penelitian ini.⁴⁷

Jadi hipotesis adalah harapan yang dinyatakan oleh peneliti mengenai pengaruh antara variable-variabel dalam masalah penelitian atau pernyataan masalah-masalah yang paling spesifik yang belum tentu benar dan akan diuji kebenarannya.

Berdasarkan kerangka berfikir diatas penulis dapat membuat suatu rumusan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) H_0 : pengaruh media audio-visual animasi Nussa dan Rarra baik
 H_a : pengaruh media audio-visual animasi Nussa dan Rarra kurang baik
- 2) H_0 : Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong baik.

⁴⁷*Ibid.*, h. 64

Ha : Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong kurang baik.

- 3) H_0 : Ada pengaruh positif dan signifikan pengaruh media audio-visual terhadap media audio-visual animasi Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI Terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong.
- 4) Ha: Tidak ada pengaruh positif dan signifikan pengaruh media audio-visual terhadap media audio-visual animasi Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI Terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.

Menurut sugiyono , metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁸

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan mendeskriptifkan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Adapun pengertian deskriptif. “menurut sugiyono adalah metode yang berfungsi untuk mendeksriptifkan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum”.⁴⁹

Untuk memperoleh data, fakta dan informasi yang akan menggambarkan dan menjelaskan permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif analisis jenis penelitian survey lapangan.

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 13

⁴⁹*Ibid.*, hlm. 19

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada bulan 8 November sampai 8 Februari untuk tempat penelitian adalah di SDN 33 Lebong.

C. Populasi dan Sampel

A. Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya”.⁵⁰

Jadi populasi analisis Jadi populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel atau semua objek yang akan diteliti. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN 33 Lebong.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian
Data Siswa dan Siswi Kelas 5 SDN 33 Lebong

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas V	37
JUMLAH		37

⁵⁰*Ibid.*, hlm.117

B. Sampel

Populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi. Berdasarkan populasi yang ada maka sampel penelitian ini adalah menggunakan teknik pengambilan sampling pada penelitian ini adalah menggunakan *Sampling Jenuh atau total sampling* .yang dimaksud dengan “total sampling adalah teknik penentuan sampel dengan cara menetapkan seluruh anggota populasi sebagai sampel.”⁵¹

Dan juga berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto ”apabila subjek kurang dari 100 maka lebih baik diambil keseluruhan dari populasi, selanjutnya jika populasi lebih dari 100 maka diambil 10-15 %, atau 20-25 % atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari kemampuan peneliti”.⁵²

Jadi teknik sampling ini dipandang peneliti dapat mempermudah dan dapat menjadikan penelitian lebih terpercaya hasilnya karena jumlah populasi hanya 37 orang yakni siswa kelas 5 SDN 33 Lebong, maka sampel penelitian ini adalah 37 siswa, yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan Media Audio-Visual.

D. Jenis dan Sumber Data

a) Jenis Data

1) Data Primer

⁵¹ Sukarman Syarnubi, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Curup: Lp2 STAIN Curup, 2004), hlm., 90 127

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan dan Praktek*, (Jakarta: rineka cipta, 2004), hlm. 112

Yang dimaksud data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengumpulan data yang berupa observasi, interview (wawancara), dan angket penelitian.

2) Data Sekunder

Yang dimaksud dengan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya berupa dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dan arsip-arsip resmi yang dimiliki oleh peneliti.

3) Sumber Data

Data diperoleh dari responden yaitu siswa kelas 5 SDN 33 Lebong.

1. Definisi Operasional Variabel

a) Variabel (X) Media Audio-Visual.

1. Definisi Konseptual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan

belajar melalui bentuk visualisasi.⁵³

2. Definisi Operasional

Media Audio-Visual Sebagai Variable Bebas (*independent variable*). Media Audio-Visual ini merupakan variabel bebas (*independent*) yang mempengaruhi Nilai-nilai Karakter siswa.

3. Kisi-kisi instrumen variabel Media Audio-Visual.

Instrumen yang di gunakan terdiri dari 1 sampai 25 item, dan masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju nilai skor 5, setuju nilai skor 4, kurang setuju nilai skor 3, tidak setuju nilai skor 2, sangat tidak setuju nilai skor 1.

Tabel 3.2
Tabel Skor dan Alternatif Jawaban

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kisi-kisi instrumen ini lebih jelasnya terdapat pada tabel dibawah ini dapat dilihat kisi-kisi instrumen variabel Media Audio-Visual.

⁵³ Nur Hadi Waryanto, *Pnggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*, Jurnal., hlm. 6 diakses pada 5 Juni 2021 jam 10:01

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Variabel X (Pengaruh Media-Audio Visual)

VARIABEL	INDIKATOR	BUTIR SOAL	JUMLAH
Pengaruh media-audio visual	Mempermudah Proses pembelajaran dikelas.	3, 9, 11, 12,13, 20, 25	7
	Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata).	8, 18, 22, 24	4
	Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan).	1, 4, 5, 7, 16, 21	
	Menjaga relevansi antara mata pelajaran dengan tujuan belajar.	10	1
	Pengaruh lebih menarik perhatian pembelajaran dengan tujuan belajar	2, 6, 14, 15, 17, 19, 23	7
Jumlah			25

4. Validitas dan reliabilitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya, instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah.

Jadi validitas lebih menekankan pada alat pengukuran atau pengamatan. Untuk uji angket dilakukan terhadap siswa kelas 5 yang mana sampel tidak lagi termasuk sampel penelitian yang sebenarnya. Dari hasil analisis uji coba angket berjumlah 25 butir soal yang dilakukan kepada 10 responden. Dalam instrument ini

terdapat 5 item soal yang tidak valid dari 25 item yaitu no soal (5,11,14,21, dan 23), jadi butir soal yang digunakan untuk mengumpulkan data hanya 20 butir soal (lihat Lampiran II).

b. Reliabilitas

“Instrumen yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama.”⁵⁴

Koefisien reabilitas dimasukan untuk melihat jawaban butir-butir pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa kelas 5 SDN 33 Lebong, dan di analisis menggunakan “*spearman brown*”. Dari analisis maka koefisien reabilitas variabel Pengaruh Media Audio-Visual dengan n sebanyak 10 dan jumlah butir soal yang valid 20 sehingga di peroleh $r_{hitung} = 0,923$ dengan $r_{tabel} = 0,631$ (lihat lampiran III)

b) Variabel Y (Nilai-nilai Karakter)

1. Definisi konseptual

Karakter dapat diartikan sebagai cara untuk berfikir dan berperilaku tiap individu untuk hidup dan bersosialisasi, baik dalam lingkup keluarga, sekolah, masyarakat dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan setiap

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 82

akibat dari keputusannya.⁵⁵ Islam sebagai agama yang syarat dengan nilai-nilai spiritualitas memiliki jejak pendidikan karakter yang jelas dan sistematis.⁵⁶

2. Definisi Operasional

Nilai-nilai Karakter Sebagai Variable terikat (*dependent variable*). Nilai-nilai Karakter ini merupakan variabel terikat (*dependent*) yang dipengaruhi oleh Penggunaan Media Audio-Visual

1. Disiplin
2. Tanggung jawab.
3. Jujur.
4. Santun.
5. Toleransi.

3. Kisi-kisi instrumen variabel Nilai-nilai Karakter.

Instrumen yang di gunakan terdiri dari 1 sampai 25 item, dan masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju nilai skor 5, setuju nilai skor 4, kurang setuju nilai skor 3, tidak setuju nilai skor 2, sangat tidak setuju nilai skor 1.

⁵⁵ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rodakarya 2012), hlm. 42

⁵⁶ Juhar Fuad, *Pendidikan Karakter dalam Pesantren Tasawuf*, Jurnal Pemikiran Keislaman 23, no. 1 (February 28, 2013): 75, <http://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/tribakti/artcle/view/13>. (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:05)

Tabel 3.4
Tabel Skor dan Alternatif Jawaban

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kisi-kisi instrumen ini lebih jelasnya terdapat pada tabel di bawah ini dapat dilihat kisi-kisi instrumen variabel belajar siswa.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Variabel Y (Nilai-nilai Karakter)

VARIABEL	INDIKATOR	BUTIR SOAL	JUMLAH
Nilai-nilai Karakter	Disiplin	1, 2, 4, 5, 21	5
	Tanggung jawab	3, 6, 8, 9, 10, 13	6
	Jujur	7, 11, 12, 14, 15	5
	Santun	16, 17, 18, 19, 22	5
	Toleransi	20, 23, 24, 25	4
Jumlah			25

4. Validitas

Validitas adalah suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya, instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah.

“Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya

diukur.”⁵⁷ Untuk uji angket dilakukan terhadap siswa kelas 5 yang mana sampel tidak lagi termasuk sampel penelitian yang sebenarnya. Dari hasil analisis uji coba angket berjumlah 25 butir soal yang dilakukan kepada 10 responden. Dalam instrument ini terdapat 5 item soal yang tidak valid dari 25 item yaitu no soal (3,7,13,21 dan 22), jadi butir soal yang digunakan untuk mengumpulkan data hanya 20 butir soal (lihat Lampiran IV)

5. Reliabilitas

“Instrumen yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama.”⁵⁸ Koefisien reabilitas dimasukan untuk melihat jawaban butir-butir pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa kelas 5 SDN 33 Lebong, dan di analisis menggunakan “*spearman brown*”. Dari analisis maka koefisien reabilitas variabel Nilai-nilai Karakter dengan n sebanyak 10 dan jumlah butir soal yang valid 20 sehingga di peroleh $r_{hitung} = 0,974$ dengan $r_{tabel} = 0,631$ (lihat lampiran V)

E. Teknik Analisis Data

Setelah angket disebarkan kepada responden kemudian data dikumpulkan, setelah data dimasukkan kedalam tabel lalu data diolah dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh media audio-visual terhadap nilai-nilai karakter siswa di SDN 33 Lebong. Peneliti menganalisis dengan

⁵⁷ Sugiyono, *ibid.*, hlm.173

⁵⁸ Sukarman Syarnubi, *Ibid.*, hlm. 3

menggunakan metode statistik, yaitu dengan teknik korelasi *product moment*. Perhitungan dianalisis menggunakan teknik pengelompokan yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang.

Sebelum perhitungan uji hipotesis mengadakan perhitungan statistik dasar untuk melihat sebaran data terhadap populasi dan sampel dengan menggunakan perhitungan:

1. Menghitung statistik dasar

- a. Mencari nilai Mean terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan:

M = mean yang dicari

$\sum Fx$ = Jumlah dari hasil kali antara masing-masing skor dengan frekuensi.

N = number of cases.(banyaknya skor-skor itu sendiri)⁵⁹

- b. Mencari Standar Deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh skornya dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

- c. Tabel distribusi Frekuensi

2. Uji Hipotesis

Sedangkan untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan beberapa rumus sebagai berikut:

⁵⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Drafindo Persada, 1987), hlm. 81

- a. Menguji hipotesis deskriptif variabel X dan hipotesis variabel Y peneliti menggunakan rumus Uji *t-test one sampel*.

Rumus :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = nilai t yang dihitung

\bar{X} = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = *simpangan baku*

n = jumlah anggota sampel.⁶⁰

Untuk mencari rata-rata pemilihan jawaban sampel pada angket yang telah disebarkan maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$Me = \frac{\sum X}{N}$ dengan parameter data olahan lapangan dengan rumus yaitu:

$r = \frac{n-1}{n}$. dikarenakan alternatif jawaban angket ada 5, maka

$r = \frac{5-1}{5} = 0,8$. Jadi rentang interpensi data olahan lapangan yaitu 0,8

⁶⁰ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 178

Tabel 3.6
Kriteria Pengukuran Data Olahhan Lapangan Sesuai Kebutuhan

No	Skala	Keterangan
1	4,2 – 5,0	Sangat Tinggi / sangat baik
2	3,4 – 4,1	Tinggi / baik
3	2,6 – 3,3	Sedang / kurang baik
4	1,9 – 2,5	Kurang / tidak baik
5	1,0 – 1,8	Sangat Rendah / sangat tidak baik

Data olahhan lapangan

- b. Untuk menghitung koreasi peneliti menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : angka indek korelasi “r” *product moment*

N : Jumlah reponden

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor x dengan skor y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor x (Media Audio-Visual)

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor y (Nilai-nilai Karakter)

Dari perhitungan diatas kemudian di konsultasikan dengan “r” tabel. jika r_{xy} lebih besar dari pada “r” tabel. maka hipotesis nihil (H_0). ditolak dan (H_a) diterima. Dan jika r_{xy} lebih kecil dari pada table maka hipotesis (H_0) diterima dan hipotesis (H_a) ditolak.

Selanjutnya. untuk menjawab pengaruh Media Audio-Visual terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong. Nilai r_{xy} yang lebih besar dari “r” table.

Tabel 3.7
Pengaruh Variabel x terhadap Variabel y

Besarnya “r” <i>product moment</i> (r_{xy})	Interprestasi
0.00 – 0.02	Antara Variabel X Dan Variabel Y Memang Terdapat korelasi. akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau rendah sehingga korelasi itu diabaikan
0.20 – 0.40	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi lemah atau rendah
0.40 – 0.70	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sedang
0.70 – 0.90	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0.90 – 1.00	Antara variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran SDN 33 Lebong

1. Sejarah singkat SDN 33 Lebong

SDN 33 Lebong berdiri pada tahun 1974, yang melatarbelakangi pendirian SDN 33 Lebong karena diwilayah Tanjung Bunga belum memiliki sekolah setingkat pendidikan dasar atau SD. SDN 33 Lebong terletak didesa Tanjung Bungai, Jl. Kapten Kamarudin desa Tanjung Bungai, kecamatan Lebong Tengah, kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Status Akreditasi sekolah C, luas tanah SDN 33 Lebong adalah 34243 M2 dengan jumlah gedung kelas 10, 1 gedung perpustakaan dan 1 gedung UKS.

SDN 33 Lebong terus berkembang dari masa ke masa. Sampai pada saat ini memiliki 12 orang guru dan 1 penjaga sekolah. Berikut daftar nama guru di SDN 33 Lebong, Syapawi, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 33 Lebong, Nurcahaya, S.Pd (guru kelas), Penti Ciciyani, S.Pd (guru kelas), Mauminah, S.Pd (guru kelas), Cendra Danelawati, S.Pd (guru kelas), Dian Pramono, S.Pd.I (guru kelas), Erwan Sumardi, S.Pd (guru kelas), Damayanti, S.Pd.I (guru PAI), Ahmad Basari (guru PJOK), Mevi Resfariani, S.Pd (guru Kelas), Yerin Deserlina, S.Pd (guru MAPEL), Liana Orpi, S.Pd (guru MAPEL) dan Yoswanda selaku penjaga sekolah.

SDN 33 Lebong memiliki visi “Teladan dalam Berperilaku, Unggul dalam Prestasi” dan memiliki 9 misi yaitu:

1. Patuh dan taat pada orang tua dan guru.
2. Membentuk manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
3. Menjadikan manusia yang cerdas, terampil, jujur, dan berbudi pekerti luhur.
4. Membuat masa depan percaya diri, mampu bersaing dan bermanfaat ditengah-tengah masyarakat.
5. Terwujudnya kinerja sekolah secara optimal dalam mengelola pendidikan disekolah.
6. Meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
7. Tercapainya hasil proses belajar mengajar disekolah.
8. Membentuk manusia yang terampil dan cerdas, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
9. Tercapainya lingkungan sekolah yang sehat, aman, nyaman, bersih dan indah.

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Audio-Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI di SDN 33 Lebong

Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 33 Lebong memberikan gambaran tentang penggunaan media audio-visual animasi Nussa yang telah diterapkan guru PAI dan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam penggunaan media audio-visual:

1. Persiapan materi. Dalam hal ini, seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Durasi media. Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan durasi jam pelajaran.
3. Persiapan kelas. Persiapan kelas ini meliputi persiapan peserta didik dan persiapan alat.
4. Tanya jawab. Setelah penggunaan media audio-visual guru melakukan refleksi tanya jawab dengan siswa tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan media audio-visual.

Adapun tahap pelaksanaan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan. Pembelajaran dimulai dengan berdoa, a, absensi siswa dan mengulas materi sebelumnya.
2. Inti. Guru mulai menyampaikan materi menggunakan media audio-visual animasi Nussa dikelas, dimana materi disampaikan dengan memperlihatkan video animasi Nussa yang berkaitan dengan materi yang dipelajari pada saat pembelajaran. Kemudian guru kembali sedikit memberi penjelasan tentang video yang baru saja diperlihatkan.
3. Penutup. Guru melakukan refleksi tanya jawab dengan siswa tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media audio-visual animasi Nussa, setelah itu barulah guru mengakhiri proses pembelajaran.

Dari berbagai rangkaian proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik, materi tersampaikan dengan baik kepada siswa dikelas dan suasana kelas menjadi lebih hidup, guru dapat menarik minat belajar siswa setelah menggunakan media

audio-visual dikarenakan materi disajikan dengan baik melalui penggunaan media audio-visual dan proses pembelajaranpun tidak monoton, siswa juga berpengaruh aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan secara langsung dan tidak langsung hal itu mempengaruhi nilai-nilai karakter siswa. dengan begitu penggunaan media audio-visual dalam proses pembelajaran dinyatakan berhasil.

2. Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 5 Di SDN 33 Lebong

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui nilai-nilai karakter siswa. Ada banyak sekali nilai-nilai karakter yang wajib diterapkan dan ditanamkan pada siswa, namun dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada 5 nilai-nilai karakter saja yaitu:

1. Disiplin. Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
2. Tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan yang Maha Esa.
3. Jujur. Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai seorang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

4. Santun. Santun merupakan sikap dimana dirinya selalu menghormati dan menghargai orang lain dalam segala kondisi dan situasi.
5. Toleransi. Toleransi merupakan sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

Dari lima nilai karakter diatas peneliti ingin melihat pengaruh dari penggunaan media audio-visual animasi Nussa dan Rarra dalam mata pelajaran PAI terhadap nilai-nilai karakter siswa dan ternyata ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media audio-visual animasi Nussa dalam mata pelajaran PAI terhadap nilai-nilai karakter siswa di SDN 33 Lebong.

3. Variabel (X) Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap variabel (Y) Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong

1. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan deskripsi data penelitian yang akan disajikan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai yang akan dilakukan dilapangan.

Data yang telah terhimpun, akan di analisis dan disajikan dalam bentuk statistik deskriptif, di pergunakan untuk mengorganisasikan dan meringkas data numerik yang di peroleh dari hasil pengumpulan data di lapangan dalam bentuk tabulasi data, presentasi, yang diwujudkan dalam bentuk distribusi, total skor, harga skor rata-rata serta histogram.

Sesuai dengan variabel terikat dan variabel bebas yang diteliti, dan sesuai dengan perumusan masalah penelitian. Maka data dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan variabel yang diteliti yaitu meliputi Media Audio-Visual (X) dan Nilai-nilai Karakter (Y). Data yang disajikan dalam bab ini, data yang diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Sampel pada penelitian ini terdiri atas 37 siswa-siswi di SDN 33 Lebong.

a. Media Audio-Visual (X)

Banyak angket Media Audio-Visual yang masuk berjumlah 25 buah dengan total skor 2741. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor Media Audio-Visual diperoleh skor terendah 65 dan skor tertinggi 84.

Total skor tersebut diperoleh dari 20 butir pernyataan dengan skala 1-5. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan : (1) nilai rata-rata = 74,24 (2) simpangan baku = 3,87 (3) distribusi skor data yang paling sering muncul (modus) = 75 dan (4) median = 75. (Lihat Lampiran VIII). Nilai distribusi dan skor rata-rata, modus, median, tidak jauh berbeda hal ini menunjukkan bahwa penyebaran skor Media Audio-Visual berdistribusi normal. Sebaran skor Media Audio-Visual dalam bentuk tabel frekuensi dan histogram disajikan berikut ini :

Tabel 4.1
Tabel Distribusi Frekuensi Media Audio-Visual (X)

NO	X	F	FX	X ²	FX ²
1	65	1	65	4225	274625
2	70	9	630	44100	27783000
3	72	2	144	10368	1492992
4	74	4	296	21904	6483584
5	75	14	1050	78750	82687500
6	78	1	78	6084	474552
7	80	5	400	32000	12800000
8	84	1	84	7056	592704
Σ		37	2747	204487	561725789

- a. Mencari modus :

Modus adalah nilai yang sering muncul adalah 75

- b. Median :

$$Me = x \frac{37+1}{2} = x \frac{38}{2} = x19$$

Dari rumus diatas diperoleh median adalah x19. Jadi mediannya adalah 75

- c. Mencari mean (rata-rata)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma xi}{n} = \frac{2747}{37} = 74,24$$

- d. Mencari Standar Deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh

skornya dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{37(204487) - 7546009}{37(36)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{7566019-7546009}{1332}} \\
 &= \sqrt{15,02} \\
 &= 3,87
 \end{aligned}$$

b. Nilai-nilai Karakter (Y)

Banyak angket Nilai-nilai Karakter yang masuk berjumlah 25 buah dengan total skor 2632. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor Nilai-nilai Karakter diperoleh skor terendah 63 dan skor tertinggi 80. Total skor tersebut diperoleh dari 20 butir pernyataan dengan skala likert 1-5. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan : (1) nilai rata-rata =72,18 (2) simpang baku 4,64 (3) distribusi skor data yang paling sering muncul (modus) = 75 dan (4) median = 74 (Lihat Lampiran VIII). Nilai distribusi dan skor rata-rata, modus, median, tidak jauh berbeda hal ini menunjukkan bahwa penyebaran skor Pemahaman siswa cenderung berdistribusi normal. Sebaran Nilai-nilai Karakter dalam bentuk tabel frekuensi dan histogram disajikan berikut ini :

Tabel 4.2
Tabel Distribusi Frekuensi Nilai-nilai Karakter (Y)

NO	Y	F	FY	Y ²	FY ²
1	63	1	63	3969	250047
2	65	6	390	25350	9886500
3	66	1	66	4356	287496
4	70	5	350	24500	8575000

5	72	3	216	15552	3359232
6	74	7	518	38332	19855976
7	75	10	750	56250	42187500
8	78	1	78	6084	474552
9	80	3	240	19200	4608000
Σ		37	2671	193593	517086903

a) Mencari modus :

Modus adalah nilai yang sering muncul adalah 75

b) Median :

$$Me = x \frac{37+1}{2} = x \frac{38}{2} = x19$$

Dari rumus diatas diperoleh median adalah x19. Jadi mediannya adalah 74

c) Mencari mean (rata-rata)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma xi}{n} = \frac{2671}{37} = 72,18$$

d) Mencari Standar Deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh

skornya dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{N(N-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{37(193593) - 7134241}{37(36)}} \\
 &= \sqrt{\frac{7162941 - 7134241}{1332}} \\
 &= \sqrt{21,54} \\
 &= 4,64
 \end{aligned}$$

Tabel 4.3
Rangkuman Perhitungan Statistik Dasar

Statistik	Variabel (X)	Variabel (Y)
Skor terendah	65	63
Skor tertinggi	84	80
Rata-rata	74,24	72,18
Simpangan Baku	3,87	4,64
Modus	75	75
Median	75	74

1) Penguji Persyaratan Analisis

Untuk melakukan analisis regresi maupun penguji yang hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis variabel Media Audio-Visual (X) dan Nilai-nilai Karakter (Y).

Persyaratan analisis yang dimaksud adalah persyaratan yang harus yang dipenuhi agar analisis dapat dilakukan, baik untuk keperluan memperbaiki maupun untuk keperluan pengujian hipotesis. Terdapat 3 syarat yang harus dipenuhi, persyaratan tersebut adalah:

- a) Syarat normalitas galat taksiran dari regresi sederhana
- b) Syarat homogenitas variabel
- c) Syarat kelinieran regresi X dan Y

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik Uji *Liliefors*. Pengujian terhadap data tentang Pengaruh Media Audio-Visual(X) menghasilkan L_0 maksimum sebesar 0,123. Dari daftar nilai kritis L untuk uji *Liliefors* dengan $N=37$ dan taraf $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,142$. Dari perbandingan diatas tampak bahwa L_0 lebih kecil dari L_{tabel} ($L_0 < L_{tabel}$). Yang berarti bahwa data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal. (lihat lampiran X)

Pengujian terhadap data tentang Nilai-nilai Karakter (Y) menghasilkan L_0 maksimum sebesar 0,139. Dari daftar nilai kritis L untuk uji *Liliefors* dengan $N=37$ dan taraf $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,142$. Dari perbandingan diatas tampak bahwa L_0 lebih kecil dari L_{tabel} ($L_0 < L_{tabel}$). Yang berarti bahwa data Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal. (lihat lampiran X)

Tabel 4.4

Tabel Rangkuman uji Normalitas

No	Galat Tasiran	Harga L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	X	0,123	0,142	Normal
2	Y	0,139	0,142	Normal

Tabel 4.5
Uji Normalitas Media Audio-Visual

	X	Zi	f(zi)	s(zi)	F(Zi)-S(zi)
1	65	-2,38417	0,0085588	0,027	-0,01847
2	70	-1,09403	0,1369709	0,054	0,082917
3	70	-1,09403	0,1369709	0,081	0,05589
4	70	-1,09403	0,1369709	0,108	0,028863
5	70	-1,09403	0,1369709	0,135	0,001836
6	70	-1,09403	0,1369709	0,162	-0,025191
7	70	-1,09403	0,1369709	0,189	-0,052218
8	70	-1,09403	0,1369709	0,216	-0,079245
9	70	-1,09403	0,1369709	0,243	-0,106272
10	70	-1,09403	0,1369709	0,27	-0,133299
11	72	-0,57798	0,2816388	0,297	-0,015658
12	72	-0,57798	0,2816388	0,324	-0,042686
13	74	-0,06193	0,4753093	0,351	0,123958
14	74	-0,06193	0,4753093	0,378	0,096931
15	74	-0,06193	0,4753093	0,405	0,069904
16	74	-0,06193	0,4753093	0,432	0,042877
17	75	0,1961	0,5777341	0,459	0,118275
18	75	0,1961	0,5777341	0,486	0,091248
19	75	0,1961	0,5777341	0,514	0,064221
20	75	0,1961	0,5777341	0,541	0,037194
21	75	0,1961	0,5777341	0,568	0,010166
22	75	0,1961	0,5777341	0,595	-0,016861
23	75	0,1961	0,5777341	0,622	-0,043888
24	75	0,1961	0,5777341	0,649	-0,070915
25	75	0,1961	0,5777341	0,676	-0,097942
26	75	0,1961	0,5777341	0,703	-0,124969
27	75	0,1961	0,5777341	0,73	-0,151996
28	75	0,1961	0,5777341	0,757	-0,179023
29	75	0,1961	0,5777341	0,784	-0,20605
30	75	0,1961	0,5777341	0,811	-0,233077
31	78	0,97018	0,8340216	0,838	-0,003816
32	80	1,48623	0,9313909	0,865	0,066526
33	80	1,48623	0,9313909	0,892	0,039499
34	80	1,48623	0,9313909	0,919	0,012472
35	80	1,48623	0,9313909	0,946	-0,014555
36	80	1,48623	0,9313909	0,973	-0,041582

37	84	2,51834	0,9941045	1	-0,005895
Rata-rata		74,24			
Simpangan baku		3,87556			

Jadi :

Data akan berdistribusi normal apabila $L_0 \leq L_{Tabel}$

$$L_0 = 0,123958$$

$$L_{Tabel} = 0,142$$

$$z_i = \frac{X_i - \text{rata-rata}}{\text{Simpangan baku}}$$

jadi dapat di simpulkan nilai $L_0 \leq L_{Tabel}$ ($0,123958 \leq 0,142$) maka data berdistribusi normal.

Tabel 4.6
Uji Normalitas
Nilai-nilai Karakter (Y)

	X	Zi	f(zi)	S(ZI)	F(ZI)-S(ZI)
1	63	-1,97797	0,023966	0,027027	-0,003060981
2	65	-1,54704	0,0609268	0,054054	0,006872746
3	65	-1,54704	0,0609268	0,081081	-0,020154281
4	65	-1,54704	0,0609268	0,108108	-0,047181308
5	65	-1,54704	0,0609268	0,135135	-0,074208335
6	65	-1,54704	0,0609268	0,162162	-0,101235362
7	65	-1,54704	0,0609268	0,189189	-0,128262389
8	66	-1,33158	0,0914991	0,216216	-0,124717096
9	70	-0,46971	0,3192811	0,243243	0,076037868
10	70	-0,46971	0,3192811	0,27027	0,049010841
11	70	-0,46971	0,3192811	0,297297	0,021983814
12	70	-0,46971	0,3192811	0,324324	-0,005043213
13	70	-0,46971	0,3192811	0,351351	-0,03207024
14	72	-0,03878	0,4845329	0,378378	0,106154517
15	72	-0,03878	0,4845329	0,405405	0,07912749
16	72	-0,03878	0,4845329	0,432432	0,052100463
17	74	0,392147	0,6525252	0,459459	0,13306574
18	74	0,392147	0,6525252	0,486486	0,136038713
19	74	0,392147	0,6525252	0,513514	0,139011686

20	74	0,392147	0,6525252	0,540541	0,111984658
21	74	0,392147	0,6525252	0,567568	0,084957631
22	74	0,392147	0,6525252	0,594595	0,057930604
23	74	0,392147	0,6525252	0,621622	0,030903577
24	75	0,607612	0,7282776	0,648649	0,079628931
25	75	0,607612	0,7282776	0,675676	0,052601904
26	75	0,607612	0,7282776	0,702703	0,025574877
27	75	0,607612	0,7282776	0,72973	-0,00145215
28	75	0,607612	0,7282776	0,756757	-0,028479177
29	75	0,607612	0,7282776	0,783784	-0,055506204
30	75	0,607612	0,7282776	0,810811	-0,082533231
31	75	0,607612	0,7282776	0,837838	-0,109560258
32	75	0,607612	0,7282776	0,864865	-0,136587285
33	75	0,607612	0,7282776	0,891892	-0,163614312
34	78	1,254008	0,8950805	0,918919	-0,023838468
35	80	1,684939	0,9539998	0,945946	0,008053883
36	80	1,684939	0,9539998	0,972973	-0,018973144
37	80	1,684939	0,9539998	1	-0,046000171
Rata-rata		72,18			
Simpangan Baku		4,641120			

Jadi :

Data akan berdistribusi normal apabila $L_0 \leq L_{Tabel}$

$$L_0 = 0,1390116$$

$$L_{Tabel} = 0,142$$

$$z_i = \frac{X_i - \text{rata - rata}}{\text{Simpangan baku}}$$

jadi dapat di simpulkan nilai $L_0 \leq L_{Tabel}$ ($0,1390116 \leq 0,142$) maka data berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas Varians

Pengujian homogenitas variabel bertujuan untuk menguji homogenitas varians antar kelompok skor Y yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan nilai X. Adapun kriteria pengujian adalah apabila

X_{hitung} lebih kecil atau sama besar dari X_{tabel} maka varians X dan Y bersifat homogen.

Homogenitas

$$\begin{array}{lll} \Sigma X = 2747 & \Sigma XY = 198800 & \Sigma X^2 = 204487 \\ \Sigma Y = 2671 & N = 37 & \Sigma Y^2 = 193593 \end{array}$$

$$\begin{aligned} S_n &= \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{7566019 - 7546009}{37(36)}} \\ &= \sqrt{\frac{20010}{1332}} \\ &= \sqrt{15,022} \\ &= 3,82 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_n &= \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{N(N-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{37(193593) - 7134241}{37(36)}} \\ &= \sqrt{\frac{7162941 - 7134241}{1332}} \\ &= \sqrt{21,54} \\ &= 4,64 \end{aligned}$$

$$F_{hitung} = F = \frac{s \text{ besar}}{s \text{ kecil}} = \frac{4,64}{3,87} = 1,19$$

$$F_{tabel} = 1,72$$

Jadi $F_{hitung} \leq F_{tabel} = \text{homogen}$

Uji homogenitas varians data X dan Y menghasilkan Simpangan baku/ $S_x^2 = 3,87$ Dan $S_y^2 = 4,64$. Dari hasil varians tersebut digunakan untuk mencari F_{hitung} data X dan Y sehingga didapat nilai $F_{hitung} = 1,19$ Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ maka didapat $F_{Tabel} = 1,72$ dari dk = 37. Maka $F_{hitung} < F_{Tabel}$ ($1,19 < 1,72$) disimpulkan bahwa varians X dan Y bersifat homogen. (lihat lampiran XI)

Tabel 4.7
Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varians

Varians	Dk	F_{hitung}	F_{Tabel}	Keterangan
X dan Y	37	1,19	1,72	Homogen

3. Uji linieritas

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh persamaan garis regresi sederhana antara X dan Y sebagai berikut $Y = a + bx = 1,923 + 0,918x$. Dari hasil perhitungan hasil uji linieritas tersebut dapat disimpulkan bahwa. Konstanta sebesar 1,923 Menyatakan bahwa, jika tidak ada variabel Pengaruh Media Audio-Visual, maka pemahaman siswa 1,923.

Uji Linieritas

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \\
 &= \frac{(2671)(204487) - (2747)(198800)}{37(205089) - (2747)^2} \\
 &= \frac{546.184.777 - 546.103.600}{7.588.293 - 7.546.099}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{81,177}{42.194} \\
&= 1,923 \\
b &= \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\
&= \frac{37(198800) - (2747)(2671)}{37(204487) - (2747)^2} \\
&= \frac{7355600 - 7337237}{7566019 - 7546009} \\
&= \frac{18363}{20010} = 0,918
\end{aligned}$$

dari hasil perhitungan diatas diperoleh persamaan garis regresi sederhana x dan y sebagai berikut $=y=a+bx= 1.923+0,918X$

jika tidak ada variabel Pengaruh Media Audio-Visual sebesar 1.923

koefisien X sebesar 0,918 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 poin

Pengaruh Media Audio-Visual akan meningkatkan Nilai-nilai Karakter siswa sebesar 0.918

Koefisien regresi X sebesar 0,918 Menyatakan bahwa setiap penambahan 1 poin akan meningkatkan Nilai-nilai Karakter sebesar 0,918.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji tiga hipotesis yang telah dirumuskan yaitu: (1) Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa baik. (2) Nilai-nilai Karakter Siswa baik. (3) Penerapan Media Audio-Visual Animasi Nussa berpengaruh signifikan dalam membentuk Karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong. Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel-variabel tersebut adalah teknik statistik analisis *“t test dan*

product moment". Teknik ini digunakan untuk menguji besarnya kontribusi X terhadap Y.

a) Pengaruh Media Audio-Visual

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa Pengaruh Media Audio-Visual baik.. Pengujian hipotesisnya dengan menggunakan *t-test one sample*. Hipotesis yang digunakan peneliti adalah hipotesis deskriptif.

jika dilihat dari rata-rata pemilihan jawaban sampel pada angket yang telah disebarakan maka dapat dilihat sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n.20}$$

$$\bar{X} = \frac{2747}{37(20)}$$

$$\bar{X} = \frac{2747}{740} = 3,71$$

Tabel 4.8
Kriteria Pengukuran Data Olahan Lapangan Sesuai Kebutuhan

No	Skala	Keterangan
1	4,2 – 5,0	Sangat baik
2	3,4 – 4,1	Baik
3	2,6 – 3,3	Kurang Baik
4	1,9 – 2,5	Tidak baik
5	1,0 – 1,8	Sangat tidak baik

Data olahan lapangan

Jika dilihat pada table pengukuran data olah lapangan maka nilai $\bar{X} = 3,71$ berada pada nilai 3,4 – 4,2, itu berarti Pengaruh Media Audio-Visual itu baik.

Tabel 4.9
Parameter skala linkert Media Audio-Visual

Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat tidak baik	1

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat yaitu dengan menggunakan *one sampel t-test* atau t-test satu sample. Maka diketahui:

$$\bar{x} = 74,24$$

$$s = 3,87$$

$$\mu_0 = 4 \times 20 = 80$$

$$n = 37$$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{74,24 - 80}{\frac{3,87}{\sqrt{37}}}$$

$$t = \frac{-5,76}{\frac{3,87}{6,08}} = \frac{-5,76}{0,636} = -9,05$$

$$t_{\text{hitung}} = -9,05$$

$$t_{\text{tabel}} = 1,68$$

Dasar pengambilan keputusannya adalah “sama atau tidak memiliki perbedaan, disebut hipotesis nol dengan lambang H_0 melawan hipotesis tandingannya dengan lambang H_a yang mengandung pengertian tidak sama, lebih besar atau lebih kecil.”⁶¹

Kriteria yang didapat jadi artinya terima hipotesis H_0 jika harga statistik yang dihitung berdasarkan data penelitian jatuh antara d_1 dan d_2 dalam hal lainnya H_0 ditolak.⁶²

Berdasarkan tabel t diketahui t (0,05/2, 37-1) adalah 1,68 karena nilai t hitung (-9,05) berada diantara d_1 dan d_2 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Harga t hitung adalah harga mulak jadi tidak dilihat (-) atau (+) nya. Adapun hipotesis penelitian terdiri dari H_a hipotesis tandingan dan H_0 hipotesis nihil. Secara rinci sebagai berikut:

1. H_a : Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa baik/kurang baik.
2. H_0 : Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa baik/sangat baik.

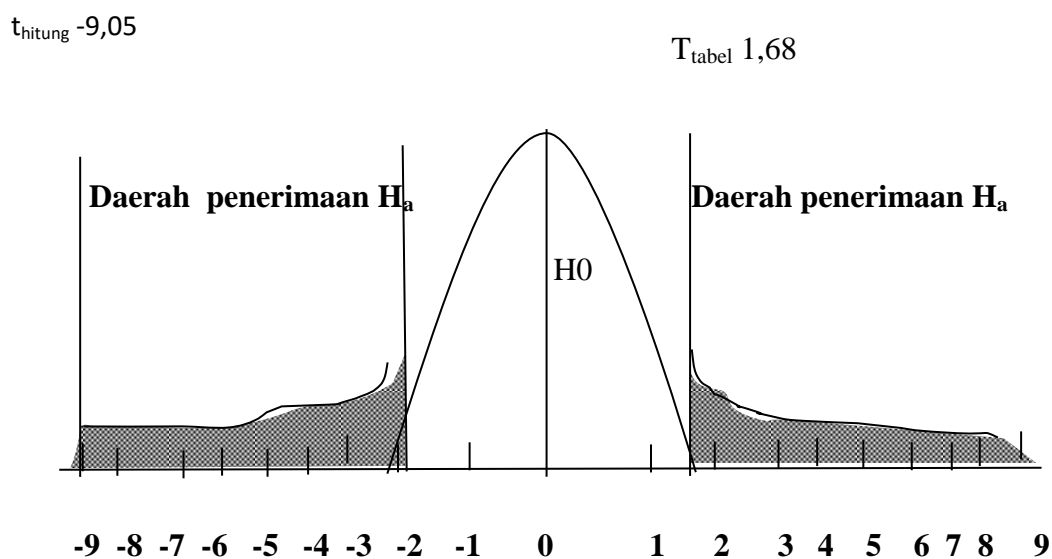
Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Pengaruh Media Audio-Visual kurang baik. Cara pengambilan keputusannya yaitu

⁶¹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung : TARSITO, 2005), h. 223

⁶² *Ibid...*,h.224

dengan melihat dasar keputusan berdasarkan kurva, Seperti pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.1
Kurva Media Audio-Visual



Dari gambar diatas diketahui bahwa t_{hitung} tidak berada diantara d_1 dan d_2 / daerah penerimaan H_0 . Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian bahwa Media Audio-Visual kurang baik karena nilai t hitung lebih kecil dan berada pada arah kurva negatif.

b) Nilai-nilai Karakter Siswa

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah Nilai-nilai Karakter Siswa baik . Pengujian hipotesisnya dengan menggunakan *t-test one sample*. Hipotesis yang digunakan peneliti adalah hipotesis deskriptif.

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat yaitu dengan menggunakan *one sampel t-test* atau t-test satu sample. jika dilihat dari rata-rata pemilihan jawaban sample pada angket yang telah disebarkan maka dapat dilihat sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma Y}{n.20}$$

$$\bar{X} = \frac{2671}{37(20)}$$

$$\bar{X} = \frac{2671}{740} = 3,60$$

Tabel 4.10

Kriteria Pengukuran Data Olahhan Lapangan Sesuai Kebutuhan

No	Skala	Keterangan
1	4,2 – 5,0	Sangat baik
2	3,4 – 4,1	Baik
3	2,6 – 3,3	Kurang Baik
4	1,9 – 2,5	Tidak baik
5	1,0 – 1,8	Sangat tidak baik

Data olahhan lapangan

Jika dilihat pada table pengukuran data olah lapangan maka nilai $\bar{X} = 3,60$ berada pada nilai 3,4 – 4,2, itu berarti Nilai-nilai Karakter Siswa di SDN 33 Lebong baik.

Tabel 4.9**Parameter skala linkert Nilai-nilai Karakter**

Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat tidak baik	1

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat yaitu dengan menggunakan *one sampel t-test* atau t-test satu sample

$$\bar{x} = 72,18$$

$$s = 4,64$$

$$\mu_0 = 4 \times 20 = 80$$

$$n = 37$$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{72,18 - 80}{\frac{4,64}{\sqrt{37}}}$$

$$t = \frac{-7,82}{\frac{4,64}{6,08}} = \frac{-7,82}{0,76} = -10,28$$

$$t_{\text{hitung}} = -10,28$$

$$t_{\text{tabel}} = 1,68$$

Dasar pengambilan keputusannya adalah “sama atau tidak memiliki perbedaan, disebut hipotesis nol dengan lambang H_0 melawan hipotesis tandingannya dengan lambang H_a yang mengandung pengertian tidak sama, lebih besar atau lebih kecil.”⁶³

Kriteria yang didapat jadi artinya terima hopotesis H_0 jika harga statistik yang dihitung berdasarkan data penelitian jatuh antara d_1 dan d_2 dalam hal lainnya H_0 ditolak.⁶⁴

Berdasarkan tabel t diketahui $t(0,05/2, 37-1)$ adalah 1,68 karena nilai t hitung (-10,28) berada diantara d_1 dan d_2 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Harga t hitung adalah harga mulak jadi tidak dilihat (-) atau (+)nya. Adapun hipotesis penelitian terdiri dari H_a hipotesis tandingan dan H_0 hipotesis nihil. Secara rinci sebagai berikut:

1. H_a : Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong baik/kurang baik
2. H_0 : Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong baik/sangat baik

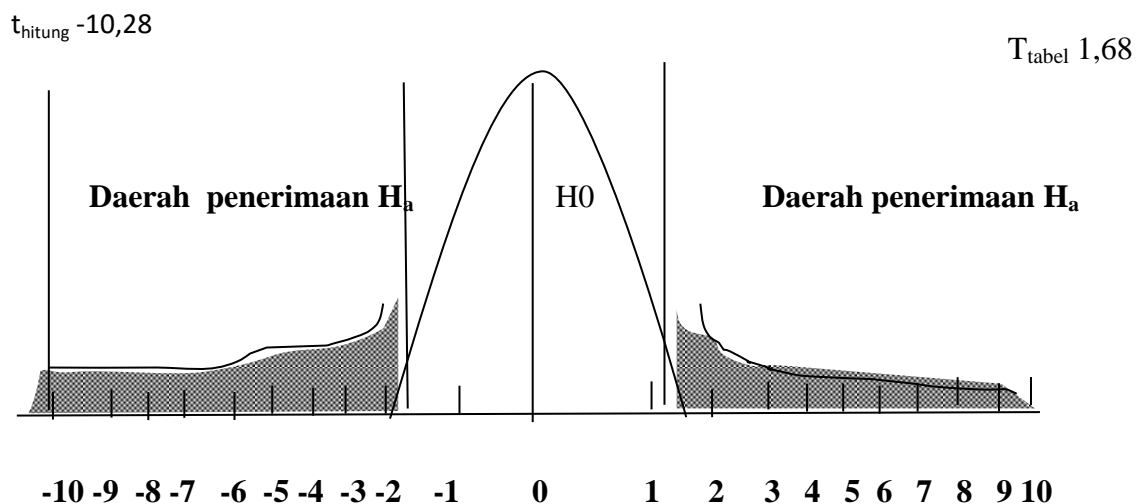
Cara pengambilan keputusannya yaitu dengan melihat dasar keputusan berdasarkan kurva, Seperti pada gambar dibawah ini:

⁶³ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung : TARSITO, 2005), hal. 223

⁶⁴ *Ibid...*, hlm 224

Gambar 4.2

Kurva Nilai-nilai Krakter Siswa



Dari gambar diatas diketahui bahwa t_{hitung} tidak berada diantara d_1 dan d_2 / daerah penerimaan H_0 . Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian bahwa nilai-nilai karakter siswa kurang baik karena nilai t hitung lebih kecil dan berada pada arah kurva negatif.

c) Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong.

Untuk mengetahui angka korelasi antara variabel X dan Y. Peneliti menggunakan analisis statistik dengan teknik korelasi *product moment*. Dengan berdasarkan tabel (lihat lampiran 2), berdasarkan tabel tersebut diketahui $\sum X = 2741$, $\sum Y = 2635$, $\sum X^2 = 203555$, $\sum Y^2 = 188573$, $\sum XY = 195464$, $\sum XY^2 = 1042795148$ (Lihat Lampiran VIII).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{37(198800) - (2747)(2671)}{\sqrt{\{37(204487) - (2747)^2\}\{37(193593) - (2671)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{18363}{\sqrt{\{20010\}\{28700\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{18363}{\sqrt{574287000}}$$

$$r_{xy} = \frac{18363}{23964,28} = 0,76$$

Dasar pengambilan keputusannya adalah Jika r hitung $>$ r tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan jika r hitung $<$ dari r tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun hipotesis penelitian terdiri dari H_a hipotesis alternatif dan H_0 hipotesis nihil. Secara rinci sebagai berikut:

1. H_a : tidak ada pengaruh positif dan signifikan Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa di SDN 33 Lebong.
2. H_0 : ada pengaruh positif dan signifikan Media Audio-Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong.

Selanjutnya r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan sampel 37 siswa ($N= 37$) untuk memperoleh df maka menggunakan rumus $df = N - nr = 37 - 2 = 35$. Dengan df 35 dan taraf kesalahan 5% maka $r_{tabel} = 0,324$. Dengan demikian bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel}

maka terdapat pengaruh, di dapat $r_{hitung} = 0,766$ jadi, $r_{hitung} = 0,766 > 0,324$ dengan demikian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dengan kata lain H_a diterima itu berarti ***ada pengaruh positif dan signifikan Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nila-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong.***

Dari hasil angket yang sudah diberikan baik dari angket Media Audio-Visual maupun Nilai-nilai Karakter siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong, keduanya memiliki pengaruh yang positif yang signifikan sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh media audio-visual terhadap nilai-nilai karakter siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong. Dalam hal ini kemudian peneliti buktikan dengan nilai r_{xy} yang diperoleh maka penulis akan memberikan interpretasi data terhadap angka indeks korelasi *product moment* terhadap r_{hitung} dengan r_{tabel} . Maka interpretasi dengan cara sederhana yaitu penilaian dengan menggunakan data pengaruh antara variabel X dan variabel Y dibawah ini:

Tabel 4.11
Pengaruh Variabel X Terhadap Y

Besarnya “r” product moment (r_{xy})	Interprestasi
0,00-0,20	Antara variable X dan Y memang terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah atau korelasi itu terabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variable X dan Y)
0,20-0,40	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang lemah dan rendah
0,40-0,70	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang sedang dan cukup
0,70-0,90	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan tinggi
0,90-1,00	Antara variable X dan Y terdapat korelasi yang kuat dan sangat tinggi

Dari nilai r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan diatas ternyata indeks korelasinya yang telah diperoleh itu bertanda positif hal ini berarti bahwa antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasinya tergolong kuat atau tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil perhitungan setelah menggunakan rumus korelasi *product moment*

diperoleh angka 0,766 yang terletak pada interval 0,70-0,90 yang berada pada katagori kuat atau tinggi

Adapun untuk perhitungan koefisien determinasi (KD) yang penulis manfaatkan untuk mengetahui pengaruh antara variabel X dan Y sebagai berikut:

$$\begin{aligned} D &= r^2 \cdot 100\% \\ &= (0,766)^2 \cdot 100\% \\ &= 0,58 \times 100 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari perhitungan presentase diatas nilai D= 58% memiliki arti yaitu pengaruh variabel X (Media Audio-Visual) teradap variabel Y (Nilai-nilai Karakter) hanya sebesar 58% , sisanya 42% berasal dari variabel-variabel lain seperti :

1. Variabel Kemampuan siswa
2. Variabel kepemimpinan kepala sekolah
3. Variabel Lingkungan belajar
4. Variabel Metode

Jadi peneliti berikutnya bisa meneliti variabel-variabel lain yang mempengaruhi nilai-nilai karakter yang belum diteliti oleh peneliti.

C. Pembahasan

1. **Penggunaan Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra Dalam Mata Pelajaran PAI di SDN 33 Lebong.**

Dalam kegiatan pembelajaran ada beberapa proses yang tidak bisa terlepas dalam kegiatan pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini memaparkan penggunaan media pembelajaran audio-visual dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN 33 Lebong terkhususs kepada siswa kelas 5 SDN 33 Lebong yang bertindak sebagai responden. Setelah melakukan penelitian yang dimulai dari proses pembelajaran dalam mata pelajaran PAI. Pembelajaran dimulai dengan berdo'a, mengecek kehadiran siswa dan memberi apersepsi kepada siswa mengenai materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu kemudian peneliti menayangkan video animasi Nussa dan Rarra kepada siswa . pada saat penayanag video berlangsung terlihat siswa dengan seksama memperhatikan video yang ditampilkan didepan kelas. Para siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dan Rarra.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru mata pelajaran PAI bahwasanya pada proses pembelajaran sebelum diterapkannya penggunaan media audio-visual didalam kelas siswa cenderung kurang memperhatikan dan kurang bersemangat dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa nilai karakter belum terbentuk dengan baik dalam diri siswa. Hal ini dibuktikan dengan kondisi kelas yang kurang kondusif pada saat proses pembelajaran

dikarenakan materi yang disampaikan guru kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Maka dalam hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran menurut Hamalik manfaat media audio-visual dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan. Kegiatan motivasi dan rangsangan, kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.⁶⁵

Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya itu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat membantu peningkatan pemahaman peserta didik melalui penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media audio-visual sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media audio-visual dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan efektif dan efisien. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh guru dalam membentuk nilai-nilai karakter dalam diri siswa.

2. Nilai-Nilai Karakter (Disiplin, Tanggung Jawab, Jujur, Santun dan Toleransi) Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong.

Pendidikan dan nilai karakter merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan. Untuk membentuk karakter yang baik dalam diri siswa maka guru yang berperan sebagai tenaga pendidik harus mengupayakan beberapa hal kepada siswa melalui keteladanan dan

⁶⁵ Sukirman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cet.1, Sleman Yogyakarta : PT. Pustaka Madani, Anggota IKAPI, hlm. 47-48

cara penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Dalam hal ini peneliti berfokus pada cara penyampaian materi pelajaran kepada siswa yaitu dengan menggunakan media audio-visual merupakan upaya peneliti untuk melihat pengaruh media audio-visual terhadap nilai-nilai karakter siswa dan setelah melihat perubahan karakter siswa secara signifikan dalam diri siswa maka dapat disimpulkan penggunaan media audio-visual animasi Nussa dan Rarra dalam membentuk karakter siswa kelas 5 SDN 33 Lebong. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter menurut Mansur Muslih yaitu meningkatkan kualitas pelaksanaan dan hasil pendidikan oleh peserta didik baik secara terpadu seimbang dan menyeluruh terhadap pencapaian karakter dan akhlak mulia. Dengan adanya hal tersebut maka peserta didik diharapkan dapat menggunakan dan meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, serta dapat mempersonaliasikan nilai akhlak dan karakter secara mandiri sehingga pada akhirnya dapat mewujudkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁶

Pendidikan karakter juga membangun peserta didik supaya tumbuh menjadi pribadi yang positif, pola pikir yang bagus, berakhlakul kharimah dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi.

3. Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra terhadap Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 5 SDN 33 Lebong.

⁶⁶Mansur Muslih, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara 2011) hlm.81

Setelah melakukan penelitian di SDN 33 Lebong dan berdasarkan hasil penelitian melalui proses pembelajaran dan penyebaran angket penelitian kepada siswa kelas 5 SDN 33 Lebong. Setelah itu data diolah menggunakan rumus *product moment* maka didapatkan hasil sebesar 58% pengaruh penggunaan media audio-visual animasi Nussa dan Rarra terhadap nilai-nilai karakter siswa SDN 33 Lebong. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan pengaruh media audio-visual animasi Nussa dan Rarra terhadap nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong.

Azhar Arsyad menyatakan dalam buku Sukiman bahwa media audio visual dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari anak ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek dan lain-lain. Audio visual merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek-objek yang secara normal tidak dapat dilihat. Audio visual dapat menggambarkan suatu proses secara berulang-ulang jika perlu, misalnya menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa.⁶⁷

⁶⁷ Sukiman, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani), hlm.188-189

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan SDN 33 Lebong, dan sudah peneliti paparkan , dengan menggunakan rumus *t-test* dan *product moment*.

1. Dalam teori lain dengan melihat rata-rata jawaban dengan parameter data olahan lapangan maka nilai $\bar{X} = 3,71$ berada pada nilai (3,4 – 4,1) itu berarti Pengaruh Media Audio-Visual baik. Jadi dapat disimpulkan Pengaruh Media Audio-Visual baik. Jika dilihat dari dasar keputusan berdasarkan kurva dari perhitungan statistik untuk Variabel X diperoleh $t_{hitung} = -9,05$ Tidak berada dalam daerah penerimaan H_0 , artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya Pengaruh Media Audio-Visual kurang baik.
2. Dalam teori lain dengan melihat rata-rata jawaban dengan parameter data olahan lapangan maka nilai $\bar{X} = 3,60$ berada pada nilai (3,4-4,1) itu berarti Nilai-nilai Karakter Siswa baik. Jadi dapat disimpulkan nilai-nilai karakter siswa kelas 5 di SDN 33 Lebong baik. Jika dilihat dari dasar keputusan berdasarkan kurva dari perhitungan statistik untuk Variabel Y diperoleh $t_{hitung} = -10,28$ masih tidak berada dalam daerah penerimaan H_0 , artinya Nilai-nilai Karakter Siswa kurang baik dengan H_a diterima H_0 ditolak.

3. Dari hasil perhitungan setelah menggunakan rumus *product moment*, diperoleh $r_{hitung} = 0,766$ yang lebih besar dari r_{table} taraf 5% = 0,324. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Variabel Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI (X) terhadap Nilai-nilai Karakter siswa kelas 5 (Y) di SDN 33 Lebong. Sehingga hipotesis dugaan penelitian dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh, maka saran yang dapat diberikan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa:

- a. Siswa lebih berpartisipasi aktif dan memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran dikelasnya agar mampu memahami materi dengan baik.
- b. Siswa sebaiknya menerapkan nilai-nilai positif dari interaksi sosial (seperti menghargai pendapat orang lain, menghormati perbedaan individu) sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru:

- a. Guru sebaiknya mencoba menerapkan menerapkan media audio-visual pada materi atau pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1987
- Anderson Ronald H. *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*, Jakarta: Grafindo, 1994
- Anjar Purba Asmara, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari 2015, VOL. 15, NO2, 156-178
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja grafindo persada, 2011
Berdasarkan *Tribunnews.com* diakses pada 05 Juni 2021 jam 10:41
- Cepi Riana, *Komputer dan media pendidikan di Sekolah Dasar*, (modul pembelajaran)
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta:Rineka Cipta. 2006
<http://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/tribakti/artcle/view/13>. (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:05)
<https://www.nussaofficial.com> (diakses pada 1 juni 2021, jam 09:10)
- Juhar Fuad, *Pendidikan Karakter dalam Pesantren Tasawuf*, Jurnal Pemikiran Keislaman 23, no. 1, 2013
- Kemendiknas, *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, Jakarta: Puskur, 2010
- Mansur Muslih, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2011
- Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung:Remaja Rosdakarya, 1996
- Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: pt Remaja Rodakarya, 2012
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin:IAIN Antasari Press, 2012
- Nur Hadi Waryanto, *Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*, Jurnal, diakses pada 5 Juni 2021 jam 10:01

- Samani dan Haryono, *Konsep dan Model*, hal. 42. Volume 29 Nomor 2 Juli-Desember 2018, (diakses pada 1 Juni 2021, jam 10:08)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan dan Praktek*, Jakarta: rineka cipta, 2004
- Sukarman Syarnubi, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Curup: Lp2 STAIN Curup, 2004
- Sukarman Syarnubi, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Curup: Lp2 STAIN Curup, 2004
- Sukirman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Sleman Yoyakarta: PT Pustaka Madani, Anggota IKAPI, 2012
- Syahrum, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2012
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta :Kencana,2011

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN I
ANGKET PENELITIAN

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis nama, kelas, dan tanggal
2. Berilah tanda ceklis (√) pada menurut adik- adik paling tepat
3. Angket ini sama sekali tidak mempengaruhi nilai dan nama baik adik- adik.
4. Ada lima alternatif jawaban, yaitu :

Untuk variabel X : **Media Audio-Visual**

Dan untuk variabel Y : **Nilai-nilai Karakter**

Ada lima alternatif jawaban, yaitu :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

B. Identitas Responden

1. Nama :
2. Kelas :
3. Tanggal:

Instrumen Media Audio-Visual

NO	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa peserta didik dapat memusatkan pikiran peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.					
2.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa pada pembelajaran PAI dapat membuat peserta didik mengabaikan hal lain dan hanya fokus pada materi yang disampaikan guru.					
3.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa pada pembelajaran PAI memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru.					
4.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa membuat pembelajaran PAI menjadi menarik.					
5.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat membuat peserta didik					

	mengembangkan bakat dan minatnya.					
6.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.					
7.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat mengatasi kebosanan dalam proses belajar.					
8.	Pelajaran yang dilihat dan didengar melalui media audio-visual animasi Nussa sangat menyenangkan.					
9.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa peserta didik lebih cepat dalam mengingat materi.					
10.	Saya menyukai penggunaan media audio-visual animasi Nussa.					
11.	Dengan media audio-visual saya bisa bekerjasama dengan baik dalam kelompok.					
12.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat memperjelas keterangan atau penjelasan guru.					
13.	Ketika guru menyampaikan materi pelajaran PAI dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat menambah daya ingat peserta didik.					
14.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa saya mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik.					
15.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi nussa dapat menjaga kesesuaian antar materi pelajaran dan tujuan belajar.					
16.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat memusatkan perhatian perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru.					
17.	Penggunaan media audio-visual dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.					
18.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat memperlihatkan materi yang abstrak menjadi nyata dan jelas sehingga materi mudah untuk dipahami.					
19.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.					
20.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa					

	dapat mendorong peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik.					
21.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa cenderung membosankan.					
22.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa pada pembelajaran PAI peserta didik dapat memahami materi lebih cepat dibandingkan dengan menjelaskan materi dengan cara manual.					
23.	Penggunaan media audio-visual membuat kerja kelompok lebih menyenangkan.					
24.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat menambah pengalaman peserta didik.					
25.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa proses pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dan efisien.					

Instrumen Nilai-nilai Karakter

NO	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya berada dikelas hingga jam pelajaran selesai.					
2.	Saya memakai seragam sekolah sesuai dengan peraturan sekolah.					
3.	Jika ada soal yang sulit saya malas mengerjakannya.					
4.	Saya datang kesekolah 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai.					
5.	Saya senang bermain <i>handphone</i> saat jam pelajaran dimulai.					
6.	Setiap ada setoran hafalan saya selalu bolos sekolah.					
7.	Saya mudah terpengaruh dengan jawaban teman.					
8.	Saya menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya.					
9.	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu.					
10.	Saya menerima sanksi ketika melanggar peraturan.					
11.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh sesuai kemampuan saya.					
12.	Saya membuat catatan kecil /contekan saat ujian.					
13.	Saya mudah putus asa dalam mengerjakan tugas.					
14.	Saya mengembalikan barang yang bukan hak saya.					
15.	Ketika mengoreksi soal teman saya, saya menyampaikan hasilnya sesuai dengan fakta.					
16.	Sebelum masuk kelas saya bersalaman dengan guru.					
17.	Saya keluar kelas tanpa meminta izin kepada guru saat jam pelajaran sedang berlangsung.					
18.	Saya menggunakan tangan kanan ketika menerima sesuatu dari orang lain.					
19.	Saya menggunakan bahasa yang sopan ketika berbicara dengan guru dan teman.					

20.	Ketika sedang berdiskusi saya menghargai pendapat orang lain.					
21.	Saya selalu mengumpulkan tugas tepat waktu.					
22.	Saya selalu menerima nasehat dan saran dari guru					
23.	Ketika ada pembagian kelompok saya memilih satu kelompok dengan orang-orang yang pintar.					
24.	Saya menghormati dan menghargai teman maupun guru yang berbeda suku.					
25.	Saya menerima kritik dan saran dari teman.					

ANGKET PENELITIAN

C. Petunjuk Pengisian Angket

5. Tulis nama, kelas, dan tanggal
6. Berilah tanda ceklis (√) pada menurut adik- adik paling tepat
7. Angket ini sama sekali tidak mempengaruhi nilai dan nama baik adik- adik.
8. Ada lima alternatif jawaban, yaitu :
 Untuk variabel X : **Media Audio-Visual**
 Dan untuk variabel Y : **Nilai-nilai Karakter**
 Ada lima alternatif jawaban, yaitu :
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

D. Identitas Responden

4. Nama :
5. Kelas :
6. Tanggal:

Instrumen Media Audio-Visual

NO	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa peserta didik dapat memusatkan pikiran peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.					
2.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa pada pembelajaran PAI dapat membuat peserta didik mengabaikan hal lain dan hanya fokus pada materi yang disampaikan guru.					
3.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa pada pembelajaran PAI memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru.					
4.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa membuat pembelajaran PAI menjadi menarik.					
5.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.					

6.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat mengatasi kebosanan dalam proses belajar.					
7.	Pelajaran yang dilihat dan didengar melalui media audio-visual animasi Nussa sangat menyenangkan.					
8.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa peserta didik lebih cepat dalam mengingat materi.					
9.	Saya menyukai penggunaan media audio-visual animasi Nussa.					
10.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat memperjelas keterangan atau penjelasan guru.					
11.	Ketika guru menyampaikan materi pelajaran PAI dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat menambah daya ingat peserta didik.					
12.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi nussa dapat menjaga kesesuaian antar materi pelajaran dan tujuan belajar.					
13.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat memusatkan perhatian perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru.					
14.	Penggunaan media audio-visual dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.					
15.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat memperlihatkan materi yang abstrak menjadi nyata dan jelas sehingga materi mudah untuk dipahami.					
16.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.					
17.	Penggunaan media audio-visual animasi Nussa dapat mendorong peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik.					
18.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa pada pembelajaran PAI peserta didik dapat memahami materi lebih cepat dibandingkan dengan menjelaskan materi dengan cara manual.					
19.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa dapat menambah pengalaman peserta didik.					

20.	Dengan menggunakan media audio-visual animasi Nussa proses pembelajaran PAI menjadi lebih efektif dan efisien.					
-----	--	--	--	--	--	--

Instrumen Nilai-nilai Karakter

NO	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	T S	STS
1.	Saya berada dikelas hingga jam pelajaran selesai.					
2.	Saya memakai seragam sekolah sesuai dengan peraturan sekolah.					
3.	Saya datang kesekolah 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai.					
4.	Saya senang bermain <i>handphone</i> saat jam pelajaran dimulai.					
5.	Setiap ada setoran hafalan saya selalu bolos sekolah.					
6.	Saya menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya.					
7.	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu.					
8.	Saya menerima sanksi ketika melanggar peraturan.					
9.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh sesuai kemampuan saya.					
10	Saya membuat catatan kecil /contekan saat ujian.					
11	Saya mengembalikan barang yang bukan hak saya.					
12	Ketika mengoreksi soal teman saya, saya menyampaikan hasilnya sesuai dengan fakta.					
13	Sebelum masuk kelas saya bersalaman dengan guru.					
14	Saya keluar kelas tanpa meminta izin kepada guru saat jam pelajaran sedang berlangsung.					

15	Saya menggunakan tangan kanan ketika menerima sesuatu dari orang lain.					
16	Saya menggunakan bahasa yang sopan ketika berbicara dengan guru dan teman.					
17	Ketika sedang berdiskusi saya menghargai pendapat orang lain.					
18	Ketika ada pembagian kelompok saya memilih satu kelompok dengan orang-orang yang pintar.					
19	Saya menghormati dan menghargai teman maupun guru yang berbeda suku.					
20	Saya menerima kritik dan saran dari teman.					

LAMPIRAN II															
Uji Validitas Media Audio-Visual (X)															
NO ITEM PERNYATAAN															
NO RSP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	1
2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	2
3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3
4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
5	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	1
6	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3
7	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	1
8	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	3
9	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
10	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	2
r hit	0.802	0.802	0.692	0.803	0.470	0.733	0.797	0.705	0.881	0.685	0.184	0.684	0.844	0.554	0.716
sigf 5 %	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631
ket	valid	Valid	valid	valid	Invalid	valid	Valid	Valid	Valid	Valid	invalid	valid	valid	invalid	valid

NO ITEM PERNYATAAN										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL
1	4	4	3	3	2	3	2	4	3	78

2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	83
3	5	5	4	5	4	4	4	5	3	102
2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	84
1	4	4	3	3	3	3	3	2	2	74
2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	88
1	3	3	3	4	3	3	4	2	2	71
2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	96
1	4	4	3	3	4	3	4	2	2	75
1	5	5	4	5	3	4	3	4	3	99
0.651	0.713	0.802	0.803	0.700	0.391	0.803	0.045	0.725	0.733	
0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	0.631	
valid	valid	valid	valid	valid	Invalid	Valid	invalid	valid	Valid	

LAMPIRAN III
Uji Reabilitas Media Audio-Visual (X)

	ITEM GANJIL										
resp	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	Tot
1	4	4	4	4	4	2	1	4	3	4	34
2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	36
3	5	5	4	4	4	3	3	5	5	5	43
4	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	32
5	4	2	3	3	4	2	1	4	3	2	28
6	4	5	4	3	4	3	2	4	3	3	35
7	3	4	3	4	3	2	1	3	4	2	29
8	4	5	4	5	5	3	2	4	4	3	39
9	4	4	3	3	3	2	1	4	3	2	29
10	5	5	4	5	5	3	1	5	4	3	40

	ITEM GENAP										
resp	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	Tot
1	4	3	3	3	4	1	4	3	3	3	31
2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	31
3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	39
4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	35
5	4	3	3	3	3	1	3	3	3	2	28
6	4	3	3	4	4	3	5	3	3	3	35
7	3	3	4	3	3	1	4	3	3	2	29
8	4	4	5	4	5	3	5	4	4	3	41
9	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	29
10	5	4	5	4	3	2	5	3	3	3	37

Dari hasil uji validitas di atas data di pilah menjadi 20 soal yang valid, maka selanjutnya dilakukan pengujian reabilitas instrument dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua yang di analisis dengan rumus *spearman brown*. Untuk keperluan maka butir-butir instrument dibelah menjadi dua kelompok yaitu, kelompok instrument ganjil dan kelompok instrument genap. Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan kelompok genap di cari korelasinya dan didapat korelasinya 0,85833 koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan dalam rumus *spearman brown*:

$$r_{tt} = \frac{2r_{hh}}{1+r_{hh}} = \frac{2 \times 0,85833}{1+0,85833} = 0,923$$

jadi reabilitas instrument media audio-visual dengan r_{11} 0,923 dan r_{tab} 0,631, dengan $r_{11} > r_{tab}$ (0,923 > 0,631) maka instrumen media audio-visual dinyatakan reabilitas dan dapat di gunakan dalam penelitian.

LAMPIRAN IV
Uji Validitas Angket Nilai-nilai Karakter (Y)

No rsp	NO ITEM PERNYATAAN														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1
2	1	3	5	3	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	2
3	2	4	3	4	4	4	5	5	4	2	5	4	3	4	3
4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	1	3	1
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2
6	2	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3
7	2	5	4	4	5	5	3	4	5	2	4	4	2	4	3
8	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	1
9	2	4	4	4	3	4	2	3	2	2	3	4	2	4	2
10	1	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
r hit	0,780	0,787	0,033	0,898	0,676	0,787	0,562	0,774	0,652	0,7239	0,879	0,753	0,320	0,898	0,680
sigf 5%	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631
ket	valid	Valid	invalid	valid	Valid	valid	invalid	Valid	valid	Valid	Valid	valid	invalid	valid	valid

NO ITEM PERNYATAAN										
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	61
2	3	4	4	3	4	3	1	1	3	70
3	4	5	5	4	3	4	2	2	4	92
2	4	3	3	4	3	3	2	2	4	72
4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	90
4	4	5	3	3	3	3	2	2	5	86
2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	90
4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	87
2	4	4	4	4	4	4	1	2	3	77
3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	68
0,663	0,657	0,766	0,638	0,626	0,333	0,514	0,657	0,693	0,713	
0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	0,631	
Valid	valid	Valid	valid	valid	Invalid	Invalid	Valid	valid	valid	

LAMPIRAN V
Uji Reabilitas Nilai-nilai Karakter (Y)

RESP	ITEM GANJIL										TOT
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
1	1	3	3	3	3	3	1	3	3	1	24
2	1	3	3	3	3	3	2	4	3	1	26
3	2	4	4	4	5	4	3	5	4	2	37
4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	2	29
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38
6	2	4	4	3	4	4	4	5	3	2	35
7	2	4	5	5	4	4	2	4	4	2	36
8	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38
9	2	4	4	2	3	4	2	4	4	2	31
10	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	27

RESP	ITEM GENAP										TOT
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
1	3	3	3	1	3	1	3	3	1	3	24
2	3	4	3	1	3	2	3	4	1	3	27
3	4	4	5	2	4	3	4	5	2	4	37
4	4	4	3	2	3	1	4	3	2	4	30
5	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	35
6	4	4	3	3	3	3	4	3	2	5	34
7	5	5	4	2	4	3	4	4	2	4	37
8	4	4	4	2	4	1	4	4	3	4	34
9	4	3	3	2	4	2	4	4	1	3	30
10	3	3	3	1	3	1	4	3	2	3	26

Dari hasil uji validitas di atas data di pilah menjadi 20 soal yang valid, maka selanjutnya dilakukan pengujian reabilitas instrument dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua yang di analisis dengan rumus *spearman brown*. Untuk keperluan maka butir-butir instrument dibelah menjadi dua kelompok yaitu, kelompok instrument ganjil dan kelompok instrument genap. Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan kelompok genap di cari korelasinya dan didapat korelasinya 0,95093 koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukkan dalam rumus *spearman brown*.

$$r_{tt} = \frac{2r_{hh}}{1+r_{hh}} = \frac{2 \times 0,95093}{1+0,95093} = \mathbf{0,974}$$

jadi reabilitas instrument Nilai-nilai Karakter dengan r_{11} 0,974 dan r_{tab} 0,631, dengan $r_{11} > r_{tab}$ (0,974 > 0,631) maka instrumen Nilai-nilai Karakter dinyatakan reabilitas dan dapat di gunakan dalam penelitian.

LAMPIRAN VI
Data Hasil Angket Media Audio-Visual (X)

resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	tot
1	4	5	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	3	84
2	4	5	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	75
3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	75
4	5	3	5	4	3	5	3	4	3	4	4	4	5	2	3	4	4	3	3	3	74
5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	75
6	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	75
7	5	4	5	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	75
8	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	74
9	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	4	4	4	5	5	4	4	4	74
10	4	3	3	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	74
11	5	4	5	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	72
12	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	72
13	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	75
14	5	5	5	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	75
15	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	80
16	4	5	5	5	5	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	75
17	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	5	4	2	3	4	3	75
18	5	3	5	5	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	75
19	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	70
20	4	4	4	5	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	75

LAMPIRAN VII
Data Hasil Angket Nilai-nilai Karakter (Y)

No rsp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	tot
1	2	5	4	5	5	4	5	1	4	3	5	1	1	5	5	5	4	1	4	5	80
2	2	4	4	5	5	4	5	1	4	5	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	75
3	2	4	5	4	4	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	4	4	2	3	4	74
4	1	3	4	4	5	3	4	2	4	4	4	2	2	4	5	4	4	1	4	4	75
5	1	4	4	5	4	3	4	1	3	4	5	2	2	3	4	4	3	1	3	5	72
6	1	4	4	5	5	4	4	1	3	5	4	2	2	4	5	5	4	2	4	4	74
7	2	4	4	5	4	4	4	1	4	4	4	2	1	5	4	4	5	3	4	5	75
8	1	4	4	4	5	4	5	2	4	5	5	2	2	5	5	5	5	2	5	4	74
9	2	3	4	4	4	5	4	2	5	4	5	2	2	4	4	4	4	2	4	4	75
10	2	3	4	4	4	5	4	1	5	4	5	3	3	4	4	4	5	1	4	4	74
11	2	4	5	5	5	5	4	2	4	4	5	3	3	5	5	4	4	2	5	5	70
12	2	5	5	5	4	5	5	1	5	5	3	3	2	5	4	4	5	1	4	4	74
13	2	4	5	4	3	5	4	2	4	4	3	2	1	5	4	4	4	2	4	5	70
14	2	4	4	4	4	5	4	1	5	5	4	3	1	4	5	4	5	3	5	4	74
15	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	5	4	4	4	2	4	5	75
16	1	4	4	5	4	4	4	1	5	4	4	2	2	4	4	4	5	2	4	4	70
17	2	4	4	5	4	4	3	2	4	5	4	1	2	4	5	4	4	2	4	5	74
18	1	3	4	5	4	4	4	2	5	4	4	1	2	5	4	4	5	2	5	4	75
19	2	4	5	4	5	4	4	1	4	4	4	1	2	4	5	4	4	2	4	4	70
20	2	5	5	5	5	3	4	2	5	5	4	2	3	5	4	4	5	2	5	5	75
21	2	5	5	5	5	4	4	1	4	5	5	2	3	5	4	4	4	2	4	4	72
22	2	5	4	4	4	5	4	2	5	4	5	3	3	5	5	4	4	1	4	5	80
23	1	5	4	3	4	5	4	2	4	3	5	3	2	5	5	4	5	1	5	4	75
24	1	4	3	3	3	4	4	2	4	4	5	3	2	4	5	4	4	2	4	5	72

25	1	3	4	4	4	3	3	2	4	5	4	2	1	4	3	3	5	2	4	4	65
26	1	3	3	4	3	3	4	1	4	4	4	1	2	3	3	4	4	1	4	4	70
27	2	3	5	5	5	3	5	3	5	5	5	2	2	4	4	5	5	2	5	5	80
28	2	4	5	5	5	4	4	1	5	5	4	2	3	4	4	4	5	2	4	5	75
29	1	3	4	5	4	3	4	1	3	4	4	1	3	3	4	4	4	1	4	3	65
30	1	4	5	3	5	4	3	1	4	4	4	1	1	4	4	3	4	1	5	4	65
31	2	3	5	3	5	3	3	2	3	3	4	2	1	4	5	3	4	1	4	3	78
32	2	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	1	3	5	4	4	1	4	4	66
33	3	3	4	4	4	3	3	1	3	4	3	2	1	5	4	3	4	2	5	3	63
34	2	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	2	1	4	4	3	4	2	4	4	65
35	1	3	4	4	4	3	3	1	4	4	4	2	2	4	4	3	5	2	4	4	65
36	1	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	2	2	5	4	4	4	1	4	3	65
37	1	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	2	2	4	4	4	5	1	4	3	75

(Lampiran VIII) Statistik Dasar

Tabel Distribusi Frekuensi Media Audio-Visual (X)

NO	X	F	FX	X ²	FX ²
1	65	1	65	4225	274625
2	70	9	630	44100	27783000
3	72	2	144	10368	1492992
4	74	4	296	21904	6483584
5	75	14	1050	78750	82687500
6	78	1	78	6084	474552
7	80	5	400	32000	12800000
8	84	1	84	7056	592704
Σ		37	2747	204487	561725789

e. Mencari modus :

Modus adalah nilai yang sering muncul adalah 75

f. Median :

$$Me = x \frac{37+1}{2} = x \frac{38}{2} = x19$$

Dari rumus diatas diperoleh median adalah x19. Jadi mediannya adalah 75

g. Mencari mean (rata-rata)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma xi}{n} = \frac{2747}{37} = 74,24$$

h. Mencari Standar Deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh skornya dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{37(204487) - 7546009}{37(36)}} \\
 &= \sqrt{\frac{7566019 - 7546009}{1332}} \\
 &= \sqrt{15,02} \\
 &= 3,87
 \end{aligned}$$

Tabel Distribusi Frekuensi Nilai-nilai Karakter (Y)

NO	Y	F	FY	Y ²	FY ²
1	63	1	63	3969	250047
2	65	6	390	25350	9886500
3	66	1	66	4356	287496
4	70	5	350	24500	8575000
5	72	3	216	15552	3359232
6	74	7	518	38332	19855976
7	75	10	750	56250	42187500
8	78	1	78	6084	474552
	80	3	240	19200	4608000
Σ		37	2671	193593	517086903

e) Mencari modus :

Modus adalah nilai yang sering muncul adalah 75

f) Median :

$$Me = x \frac{37+1}{2} = x \frac{38}{2} = x19$$

Dari rumus diatas diperoleh median adalah x19. Jadi mediannya adalah 74

g) Mencari mean (rata-rata)

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n} = \frac{2671}{37} = 72,18$$

h) Mencari Standar Deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh

skornya dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{N(N-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{37(193593) - 7134241}{37(36)}} \\
 &= \sqrt{\frac{7162941 - 7134241}{1332}} \\
 &= \sqrt{21,54} \\
 &= 4,64
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN IX
Tabel Distribusi Pengaruh Media Audio-Visual
dengan Nilai-nilai Karakter

RSPN	X	Y	X ²	Y ²	X.Y	XY ²
1	84	80	7056	6400	6720	45158400
2	75	75	5625	5625	5625	31640625
3	75	74	5625	5476	5550	30802500
4	74	75	5476	5625	5550	30802500
5	75	72	5625	5184	5400	29160000
6	75	74	5625	5476	5550	30802500
7	75	75	5625	5625	5625	31640625
8	74	74	5476	5476	5476	29986576
9	74	75	5476	5625	5550	30802500
10	74	74	5476	5476	5476	29986576
11	72	70	5184	4900	5040	25401600
12	72	74	5184	5476	5328	28387584
13	75	70	5625	4900	5250	27562500
14	75	74	5625	5476	5550	30802500
15	80	75	6400	5625	6000	36000000
16	75	70	5625	4900	5250	27562500
17	75	74	5625	5476	5550	30802500
18	75	75	5625	5625	5625	31640625
19	70	70	4900	4900	4900	24010000
20	75	75	5625	5625	5625	31640625
21	75	72	5625	5184	5400	29160000
22	80	80	6400	6400	6400	40960000
23	70	75	4900	5625	5250	27562500
24	75	72	5625	5184	5400	29160000
25	70	65	4900	4225	4550	20702500
26	80	70	6400	4900	5600	31360000
27	78	80	6084	6400	6240	38937600
28	80	75	6400	5625	6000	36000000
29	65	65	4225	4225	4225	17850625
30	70	65	4900	4225	4550	20702500
31	80	78	6400	6084	6240	38937600
32	70	66	4900	4356	4620	21344400
33	70	63	4900	3969	4410	19448100
34	70	65	4900	4225	4550	20702500
35	70	65	4900	4225	4550	20702500
36	70	65	4900	4225	4550	20702500
37	75	75	5625	5625	5625	31640625
Σ	2747	2671	204487	193593	198800	1080467186

Lampiran X
Uji Normalitas Media Audio-Visual

	X	Zi	f(zi)	s(zi)	F(Zi)-S(zi)
1	65	-2,38417	0,0085588	0,027	-0,01847
2	70	-1,09403	0,1369709	0,054	0,082917
3	70	-1,09403	0,1369709	0,081	0,05589
4	70	-1,09403	0,1369709	0,108	0,028863
5	70	-1,09403	0,1369709	0,135	0,001836
6	70	-1,09403	0,1369709	0,162	-0,025191
7	70	-1,09403	0,1369709	0,189	-0,052218
8	70	-1,09403	0,1369709	0,216	-0,079245
9	70	-1,09403	0,1369709	0,243	-0,106272
10	70	-1,09403	0,1369709	0,27	-0,133299
11	72	-0,57798	0,2816388	0,297	-0,015658
12	72	-0,57798	0,2816388	0,324	-0,042686
13	74	-0,06193	0,4753093	0,351	0,123958
14	74	-0,06193	0,4753093	0,378	0,096931
15	74	-0,06193	0,4753093	0,405	0,069904
16	74	-0,06193	0,4753093	0,432	0,042877
17	75	0,1961	0,5777341	0,459	0,118275
18	75	0,1961	0,5777341	0,486	0,091248
19	75	0,1961	0,5777341	0,514	0,064221
20	75	0,1961	0,5777341	0,541	0,037194
21	75	0,1961	0,5777341	0,568	0,010166
22	75	0,1961	0,5777341	0,595	-0,016861
23	75	0,1961	0,5777341	0,622	-0,043888
24	75	0,1961	0,5777341	0,649	-0,070915
25	75	0,1961	0,5777341	0,676	-0,097942
26	75	0,1961	0,5777341	0,703	-0,124969
27	75	0,1961	0,5777341	0,73	-0,151996
28	75	0,1961	0,5777341	0,757	-0,179023
29	75	0,1961	0,5777341	0,784	-0,20605
30	75	0,1961	0,5777341	0,811	-0,233077
31	78	0,97018	0,8340216	0,838	-0,003816
32	80	1,48623	0,9313909	0,865	0,066526
33	80	1,48623	0,9313909	0,892	0,039499
34	80	1,48623	0,9313909	0,919	0,012472
35	80	1,48623	0,9313909	0,946	-0,014555
36	80	1,48623	0,9313909	0,973	-0,041582
37	84	2,51834	0,9941045	1	-0,005895

Rata-rata	74,24			
Simpangan baku	3,87556			

Jadi :

Data akan berdistribusi normal apabila $L_0 \leq L_{Tabel}$

$$L_0 = 0,123958$$

$$L_{Tabel} = 0,142$$

$$z_i = \frac{X_i - \text{rata - rata}}{\text{Simpangan baku}}$$

jadi dapat di simpulkan nilai $L_0 \leq L_{Tabel}$ ($0,123958 \leq 0,142$) maka data berdistribusi normal.

Uji Normalitas
Nilai-nilai Karakter (Y)

	X	Zi	f(zi)	S(ZI)	F(ZI)-S(ZI)
1	63	-1,97797	0,023966	0,027027	-0,003060981
2	65	-1,54704	0,0609268	0,054054	0,006872746
3	65	-1,54704	0,0609268	0,081081	-0,020154281
4	65	-1,54704	0,0609268	0,108108	-0,047181308
5	65	-1,54704	0,0609268	0,135135	-0,074208335
6	65	-1,54704	0,0609268	0,162162	-0,101235362
7	65	-1,54704	0,0609268	0,189189	-0,128262389
8	66	-1,33158	0,0914991	0,216216	-0,124717096
9	70	-0,46971	0,3192811	0,243243	0,076037868
10	70	-0,46971	0,3192811	0,27027	0,049010841
11	70	-0,46971	0,3192811	0,297297	0,021983814
12	70	-0,46971	0,3192811	0,324324	-0,005043213
13	70	-0,46971	0,3192811	0,351351	-0,03207024
14	72	-0,03878	0,4845329	0,378378	0,106154517
15	72	-0,03878	0,4845329	0,405405	0,07912749
16	72	-0,03878	0,4845329	0,432432	0,052100463
17	74	0,392147	0,6525252	0,459459	0,13306574
18	74	0,392147	0,6525252	0,486486	0,136038713
19	74	0,392147	0,6525252	0,513514	0,139011686
20	74	0,392147	0,6525252	0,540541	0,111984658
21	74	0,392147	0,6525252	0,567568	0,084957631
22	74	0,392147	0,6525252	0,594595	0,057930604
23	74	0,392147	0,6525252	0,621622	0,030903577
24	75	0,607612	0,7282776	0,648649	0,079628931
25	75	0,607612	0,7282776	0,675676	0,052601904
26	75	0,607612	0,7282776	0,702703	0,025574877
27	75	0,607612	0,7282776	0,72973	-0,00145215
28	75	0,607612	0,7282776	0,756757	-0,028479177
29	75	0,607612	0,7282776	0,783784	-0,055506204
30	75	0,607612	0,7282776	0,810811	-0,082533231
31	75	0,607612	0,7282776	0,837838	-0,109560258
32	75	0,607612	0,7282776	0,864865	-0,136587285
33	75	0,607612	0,7282776	0,891892	-0,163614312
34	78	1,254008	0,8950805	0,918919	-0,023838468
35	80	1,684939	0,9539998	0,945946	0,008053883

36	80	1,684939	0,9539998	0,972973	-0,018973144
37	80	1,684939	0,9539998	1	-0,046000171
Rata-rata		72,18			
Simpangan Baku		4,641120			

Jadi :

Data akan berdistribusi normal apabila $L_0 \leq L_{Tabel}$

$$L_0 = 0,1390116$$

$$L_{Tabel} = 0,142$$

$$z_i = \frac{X_i - \text{rata} - \text{rata}}{\text{Simpangan baku}}$$

jadi dapat di simpulkan nilai $L_0 \leq L_{Tabel}$ ($0,1390116 \leq 0,142$) maka data berdistribusi normal.

(Lampiran XI)**Homogenitas**

$$\Sigma X = 2747$$

$$\Sigma XY = 198800$$

$$\Sigma X^2 = 204487$$

$$\Sigma Y = 2671$$

$$N = 37$$

$$\Sigma Y^2 = 193593$$

$$S_n = \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{7566019 - 7546009}{37(36)}}$$

$$= \sqrt{\frac{20010}{1332}}$$

$$= \sqrt{15,022}$$

$$= 3,82$$

$$S_n = \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{N(N-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{37(193593) - 7134241}{37(36)}}$$

$$= \sqrt{\frac{7162941 - 7134241}{1332}}$$

$$= \sqrt{21,54}$$

$$= 4,64$$

$$F_{hitung} = F = \frac{s \text{ besar}}{s \text{ kecil}} = \frac{4,64}{3,87} = 1,19$$

$$F_{tabel} = 1,72$$

Jadi $F_{hitung} \leq F_{tabel} = \text{homogen}$

(Lampiran XII)**Uji Linieritas**

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\
 &= \frac{(2671)(204487) - (2747)(198800)}{37(205089) - (2747)^2} \\
 &= \frac{546.184.777 - 546.103.600}{7.588.293 - 7.546.099} \\
 &= \frac{81.177}{42.194} \\
 &= 1.923 \\
 b &= \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\
 &= \frac{37(198800) - (2747)(2671)}{37(204487) - (2747)^2} \\
 &= \frac{7355600 - 7337237}{7566019 - 7546009} \\
 &= \frac{18363}{20010} = 0,918
 \end{aligned}$$

dari hasil perhitungan diatas diperoleh persamaan garis regresi sederhana x dan y sebagai berikut $=y=a+bx= 1.923+0,918X$

jika tidak ada variabel Pengaruh Media Audio-Visual sebesar 1.923

koefisien X sebesar 0,918 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 poin Pengaruh Media Audio-Visual akan meningkatkan Nilai-nilai Karakter siswa sebesar 0.918.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 33 LEBONG
 Kelas/Semester : Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
 Pembelajaran 7 : V / 2
 Pertemuan : Mari Menenal Rasul-Rasul Allah Swt.
 Materi Pokok : 1 (Satu)
 Alokasi Waktu : Apa Makna Rasul Allah Swt.?
 : 1 x 4 Jam Pelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Meyakini keberadaan rasul Allah dan rasul Ulul 'Azmi.
2. Menunjukkan sikap jujur dan disiplin sebagai implementasi dari pemahaman mengenal nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul 'Azmi.
3. Menghafal nama-nama rasul Allah dan rasul Ulul 'Azmi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pembelajaran dimulai dengan: 1) Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama; <i>Religius</i> 2) Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; 3) Guru menyapa peserta didik; dan 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <i>Communication</i>	10 menit
Inti	Apa Makna Rasul Allah Swt.? Melalui stimulus dan respon guru melaksanakan proses pembelajaran sebagai berikut. 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 2) Melalui motivasi, guru mengajak peserta didik untuk mengemukakan apa yang mereka ketahui tentang makna Rasul Allah Swt. Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap pengetahuan awal peserta didik tentang Rasul Allah. <i>Communication</i> 3) Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, guru menampilkan tayangan video melalui media audio-visual yaitu video animasi Nussa dan Rarra (karakter jujur dan disiplin). 4) Selanjutnya, Guru meminta setiap siswa untuk mencermati isi dan maksud dari video animasi Nussa dan Rarra yang telah ditampilkan didepan kelas. 5) Setelah melakukan pencermatan, peserta didik diminta untuk menceritakan maksud yang terkandung di dalam video animasi Nussa dan Rarra, sementara peserta didik lainnya mendengar dan mengemukakan beberapa pertanyaan yang relevan. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> 6) Guru memberikan penguatan dengan menjelaskan kembali makna yang terkandung dalam video animasi Nussa dan Rarra yang telah ditayangkan didepan kelas. <i>Communication</i>	115 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan penilaian hasil belajar ❖ Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin) <i>Religius</i> 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap dan tes pengetahuan.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

02 November 2021
Guru Kelas V

SYAPAWL, S.Pd
NIP. 196609221994051001

SITA ZANITA HENIATI
NIM. 17591127

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 33 LEBONG
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
 Kelas/Semester : V / 2
 Pembelajaran 7 : Mari Mengetahui Rasul-Rasul Allah Swt.
 Pertemuan : 2 (Dua)
 Materi Pokok : Apa Makna Rasul Allah Swt.?
 Alokasi Waktu : 1 x 4 Jam Pelajaran

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Meyakini keberadaan rasul Allah dan rasul Ulul 'Azmi.
2. Menunjukkan sikap toleransi dan sopan santun sebagai implementasi dari pemahaman mengenai nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul 'Azmi.
3. Menghafal nama-nama rasul Allah dan rasul Ulul 'Azmi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pembelajaran dimulai dengan: 1) Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama; <i>Religius</i> 2) Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; 3) Guru menyapa peserta didik; dan 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <i>Communication</i>	10 menit
Inti	Apa Makna Rasul Allah Swt.? Melalui stimulus dan respon guru melaksanakan proses pembelajaran sebagai berikut. 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 2) Melalui motivasi, guru mengajak peserta didik untuk mengemukakan apa yang mereka ketahui tentang makna Rasul Allah Swt. Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap pengetahuan awal peserta didik tentang Rasul Allah. <i>Communication</i> 3) Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, guru menampilkan tayangan video melalui media audio-visual yaitu video animasi Nussa dan Rarra (karakter toleransi dan sopan santun). 4) Selanjutnya, Guru meminta setiap siswa untuk mencermati isi dan maksud dari video animasi Nussa dan Rarra yang telah ditampilkan di depan kelas. 5) Setelah melakukan pencermatan, peserta didik diminta untuk menceritakan maksud yang terkandung di dalam video animasi Nussa dan Rarra, sementara peserta didik lainnya mendengar dan mengemukakan beberapa pertanyaan yang relevan. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> 6) Guru memberikan penguatan dengan menjelaskan kembali makna yang terkandung dalam video animasi Nussa dan Rarra yang telah ditayangkan di depan kelas. <i>Communication</i>	115 menit
Penutup	❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan penilaian hasil belajar ❖ Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin) <i>Religius</i>	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap dan tes pengetahuan.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

09, November 2021
Guru Kelas V

SYAPAWL, S.Pd
NIP. 196609221994051001

SITA ZANITA HENIATI
NIM. 17591127

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 33 LEBONG
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
 Kelas/Semester : V / 2
 Pembelajaran 7 : Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah Swt.
 Pertemuan : 3 (Tiga)
 Materi Pokok : Apa Makna Rasul Allah Swt.?
 Alokasi Waktu : 1 x 4 Jam Pelajaran

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1. Meyakini keberadaan rasul Allah dan rasul Ulul 'Azmi.
2. Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai implementasi dari pemahaman mengenal nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul 'Azmi.
3. Menghafal nama-nama rasul Allah dan rasul Ulul 'Azmi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pembelajaran dimulai dengan: 1) Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama; <i>Religius</i> 2) Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; 3) Guru menyapa peserta didik; dan 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <i>Communication</i>	10 menit
Inti	Apa Makna Rasul Allah Swt.? Melalui stimulus dan respon guru melaksanakan proses pembelajaran sebagai berikut. 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 2) Melalui motivasi, guru mengajak peserta didik untuk mengemukakan apa yang mereka ketahui tentang makna Rasul Allah Swt. Selanjutnya, guru memberikan penguatan terhadap pengetahuan awal peserta didik tentang Rasul Allah. <i>Communication</i> 3) Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, guru menampilkan tayangan video melalui media audio-visual yaitu video animasi Nussa dan Rarra (karakter tanggung jawab). 4) Selanjutnya, Guru meminta setiap siswa untuk mencermati isi dan maksud dari video animasi Nussa dan Rarra yang telah ditampilkan didepan kelas. 5) Setelah melakukan pemerhatian, peserta didik diminta untuk menceritakan maksud yang terkandung di dalam video animasi Nussa dan Rarra, sementara peserta didik lainnya mendengar dan mengemukakan beberapa pertanyaan yang relevan. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> 6) Guru memberikan penguatan dengan menjelaskan kembali makna yang terkandung dalam video animasi Nussa dan Rarra yang telah ditayangkan didepan kelas. <i>Communication</i>	115 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan penilaian hasil belajar ❖ Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin) <i>Religius</i> 	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)


Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap dan tes pengetahuan.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

16 November 2021
Guru Kelas V

SYAPAWL S.Pd
NIP. 196609221994051001

SITA ZANITA HENIATI
NIM. 17591127




IAIN CURUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Sita Zanita Heniati
 NIM : 17591127
 FAKULTAS : Tarbiyah
 PEMBIMBING I : Dra. Ratnawati, M.Pd
 PEMBIMBING II : Guntur Gunawan, M.Kom
 JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode Pembelajaran melalui media Audio-Visual Dalam animasi anak Islami Nuzua Dalam rangka membentuk Karakter anak
 Di : SUM 33 Lebong

* Kartu konsultasi ini harus dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
 * Disarankan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibarengkan dengan kolom yang di sediakan;
 * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



IAIN CURUP


KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI









NAMA : Sita Zanita Heniati
 NIM : 17591127
 FAKULTAS : Tarbiyah
 PEMBIMBING I : Dra. Ratnawati, M.Pd
 PEMBIMBING II : Guntur Gunawan, M.Kom
 JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode Pembelajaran Melalui Media Audio-Visual Dalam Animasi Anak Islami Nuzua Dalam rangka Membentuk Karakter Anak
 Di : SUM 33 Lebong


Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.















Pembimbing I : [Signature]
 NIP. 1967091199403 2002

Pembimbing II : [Signature]
 NIP. 1960116198301 1007


IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	21 / 11	Konsultasi Skripsi BAB 1-5		
2	3 / 22	Revisi Skripsi (foot note, bab 4, 8 & 5. daftar pustaka)		
3	7 / 22	konsultasi Skripsi Revisi BAB 5 kesimpulan		
4	8 / 2022	Area Uraian akhir ke Uraian Murni		
5				
6				
7				
8				


IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	5 / 21	1. Pergantian judul dan menah/longgar meta de pmbdagan, dan lebih fokus pada media pembelajaran. 2. Tambahkan landasan Teori.		
2	13 / 8	1. ganti judul menjadi "Pengaruh media audio-visual animasi kurse dalam meningkatkan literasi digital pada siswa sma/ptk di kecamatan" 2. Tambahkan landasan Teori		
3	20 / 21	Cari Penelitian yang relevan		
4	27 / 8	Membawa referensi berupa jurnal sebagai sumber referensi		
5	25 / 21	Membuat angket Penelitian		
6	2 / 11	formulir angket Penelitian konsultasi angket Penelitian dan Acc BAB 1, 2 dan 3		
7	17 / 2022	Acc BAB 1-5		
8				



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : 363 Tahun 2021

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup;
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PGMI nomor : 189/In.34/FT.3/PP.00.9/03/2021
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 18 Juni 2020.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dra Ratnawati, M.Pd** **19670911 199403 2 002**
2. **Guntur Gunawan M.Kom** **19800703 200901 1 007**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Sita Zanita Heniati**

N I M : **17591127**

JUDUL SKRIPSI : **Penerapan Media Pembelajaran melalui Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Animasi Anak Islami Nussa dan Rara membentuk Karakter Anak di SDN 33 Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,

tanggal 14 April 2021



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 12.25/In.34/FT/PP.00.9/11/2021 08 November 2021
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Sita Zanita Heniati
 NIM : 17591127
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Audio – Visual Animasi Nussa dalam Mata Pelajaran PAI terhadap
 Nilai –Nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebung
 Waktu Penelitian : 8 November s.d 8 Februari 2022
 Tempat Penelitian : SDN 33 Lebung Desa Tanjung Bunga

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Baryanto, MM.,M.Pd

NIP. 19690723 199903 1 004

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAHAN KABUPATEN LEBONG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SDN 33 LEBONG

Alamat Jl. Kapten Kamarudin Desa Tanjung Bunga

SURAT IZIN

Nomor : ~~044~~ 19/11/2021

Berdasarkan Surat dari DPMPSTSP Kab. Lebong Nomor : 070/92/DPMPSTSP-04/2021 Tanggal 19 November 2021 perihal Rekomendasi Tentang Penelitian. Maka yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syapawi, S.Pd
 NIP : 196609221994051001
 Pangkat/gol : Penata/IV A
 Jabatan : Kepala Sekolah SDN 33 Lebong
 Unit Organisasi : SDN 33 Lebong

Menyatakan bahwa:

Nama : Sita Zanita Heniati
 NIM : 17591127
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Unit organisasi : IAIN Curup

Telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Audio-Visual Nussa dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong" di SDN 33 Lebong Pada tanggal 19 November 2021. Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Bunga, 19 November 2021

Kepala Sekolah

Syapawi, S.Pd



**D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I**



Penerapan Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra



Penerapan Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra



Menjelaskan cara dan tahap pengisian angket



Pembagian angket kepada peserta didik



Siswa mengisi angket



Siswa mengisi angket

BIOGRAFI PENULIS



***SITA ZANITA HENIATI**, adalah penulis skripsi ini. Penulis merupakan putri sulung dari Ibu Kurniawati dan Bapak Hendri Munandar dan memiliki 2 saudara bernama Silva Zanita Heniati dan Salim Hasan Munandar. dilahirkan di Tanjung Bunga, pada 24 April 1999. Penulis berasal dari keluarga yang sederhana, dengan kedua orang tua bekerja sebagai petani dan tinggal di Desa Tanjung Bungai , Kec. Lebong tengah, Kab. Lebong.*

*Penulis menempuh pendidikan dari SDN 08 Tanjung Bunga (lulus tahun 2011), setelah itu melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Lebong Tengah (lulus tahun 2014), kemudian melanjutkan ke SMAN 1 Lebong Sakti (lulus tahun 2017). Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dengan mengambil jurusan tarbiyah (kependidikan) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menamatkannya hingga menyangand gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tahun 2022, dengan judul skripsi: **“Pengaruh Media Audio-Visual Animasi Nussa dan Rarra dalam Mata Pelajaran PAI terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa Kelas 5 di SDN 33 Lebong”**.*

Dengan ketekunan dan motivasi yang selalu diberikan baik dari keluarga, sahabat, dan orang-orang disekitar penulis terus belajar dan berusaha sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberi kontribusi positif bagi dunia pendidikan.