

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum SD Negeri Jambean 03

SD Negeri Jambean 03 merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di Desa Jambean Kidul. SD Negeri Jambean 03 telah berdiri sejak tanggal 1 Januari 1910 dengan Surat Keputusan Nomor 1977 dari Bupati Pati di Desa Jambean Kidul Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Menurut kepala SD Negeri Jambean Kidul, SDN Jambean 03 ini salah satu sekolah dasar yang lebih banyak diminati oleh warga sekitar karena dinilai lebih unggul dalam prestasinya dan memiliki semangat belajar yang tinggi daripada SD yang lainnya.<sup>1</sup>

SD Negeri Jambean 03 berada di Desa Jambean Kidul Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati di atas area tanah sekitar seluas 664 m<sup>2</sup>, apabila ditinjau dari suasana lokasinya sangat cocok dan nyaman untuk dijadikan sebuah tempat belajar sebab cukup jauh dengan keramaian kendaraan karena letaknya tidak berada di pinggir jalan utama desa dan berada di dekat pemukiman warga yang tidak terlalu ramai dan cukup tenang.<sup>2</sup>

Adapun batas-batas daerah di sekitar SD Negeri Jambean 03 yaitu:

Sebelah Timur : SDN Jambean 02 dan TPQ  
Sebelah Barat : TK Nusa Indah  
Sebelah Selatan : Gang anggrek RT 4 RW 3  
Sebelah Utara : Lahan Persawahan

Jumlah peserta didik di SD Negeri Jambean 03 tahun pelajaran 2022/2023 adalah sebanyak 150 peserta didik. Kelas I ada 28 peserta didik, kelas II ada 27 peserta didik, kelas III ada 18 peserta didik, kelas IV ada 17 peserta didik, kelas V ada 20 peserta didik, dan kelas VI ada 40 peserta didik.

Untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang baik di SD Negeri Jambean 03, maka disusunlah struktur organisasi sebagai berikut:

Kepala Sekolah : Ali Mahmudi, S.Pd.SD  
Bendahara : Suparman, S.Pd  
Tata Usaha : Ayusta Novia Wardani, S.Pd  
Wali Kelas 1 : Ernaningtyas, S.Pd  
Wali Kelas 2 : Suparman, S.Pd  
Wali Kelas 3 : Henny Ismiyati, S.Pd

---

<sup>1</sup> Observasi oleh peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>2</sup> Observasi oleh peneliti, 25 Februari 2023.

Wali Kelas 4 : Asmirah, S.Pd  
Wali Kelas 5 : Ayusta Novia Wardani, S.Pd  
Wali Kelas 6 : Afiqah Zahraa', S.Pd  
Guru PAI: Sri Niswati, S.Pd.I  
Penjaga Sekolah : Suprpto

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Animasi *Sparkol Videoscribe* di SDN Jambean 03**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Sri Niswati selaku guru PAI. Sri Niswati menyampaikan bahwa proses pembelajaran PAI dengan memanfaatkan media berbasis animasi bisa membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Untuk membantu dalam menguasai materi pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang cocok dengan situasi pembelajaran. Jadi, media pembelajaran tersebut bisa memberikan kemudahan pada guru dalam menyampaikan pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran PAI sangatlah menarik dan bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.<sup>3</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Ali Mahmudi selaku Kepala Sekolah SDN Jambean 03 yang menjelaskan bahwa dengan media pembelajaran berbasis animasi merupakan sebuah cara yang baik untuk membantu guru mendapat perhatian penuh peserta didik dalam proses pembelajaran karena dengan animasi maka pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik bisa lebih fokus. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis animasi ini akan memberikan pengaruh yang baik bagi peserta didik dalam belajar karena materi yang disampaikan mudah dipahami, menarik dan lebih mudah untuk dijadikan contoh dalam hidup bermasyarakat.<sup>4</sup>

Dari hasil yang telah peneliti dapatkan di SDN Jambean 03, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran PAI berbasis animasi pada kelas VI SDN Jambean 03 dengan sebuah video animasi yang telah peneliti susun sebagai media pembelajaran PAI pada materi 'Senangnya Berakhlak Terpuji' dengan durasi video selama 7 menit 40 detik.

---

<sup>3</sup> Sri Niswati, Wawancara, 25 Februari 2023.

<sup>4</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari.

Gambar 4.1  
Materi video animasi pembelajaran PAI

## Senangnya Berakhlak Terpuji



Berdasarkan observasi dan interview oleh peneliti di kelas VI SDN Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati sesuai dengan data yang peneliti dapatkan di lapangan terkait implementasi media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI. Berikut peneliti sertakan gambar yang berhubungan saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi *Sparkol Videoscribe*.<sup>5</sup>

Gambar 4.2  
Pembelajaran menggunakan video animasi



Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sebagai media pembelajaran sangatlah berguna dan penting. Karena dengan adanya penggunaan media tersebut guru bisa terbantu dalam mengajar Pendidikan Agama Islam. Jadi, media tersebut sangat efektif dan sangat penting dalam pembelajaran sehingga guru merasa mudah untuk menyampaikan materi.

<sup>5</sup> ‘Observasi oleh peneliti’, 25 Februari 2023.

Penggunaan media tersebut sudah terbilang cukup baik karena ada upaya yang dilakukan dalam membantu proses pembelajaran oleh pihak sekolah. Upaya yang dilakukan sekolah yaitu penggunaan fasilitas yang sudah ada di SDN Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

Menurut Sri Niswati, upaya yang dilakukan dalam penggunaan fasilitas yang sudah ada di SDN Jambean yaitu untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan media dalam bentuk video animasi *Sparkol Videoscribe*. Penyesuaian media dengan materi yang akan disampaikan juga telah dilakukan dengan baik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi harus dibarengi dengan penggunaan media lain seperti LCD proyektor, dan juga penguat suara. Selain itu, penggunaan media dengan materi yang akan disampaikan dinilai sudah sesuai. Menurut Sri Niswati, Penggunaan media video animasi *Sparkol Videoscribe* memberikan perbedaan sangat mencolok dalam konsentrasi peserta didik dan semangat belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik pada saat mendengarkan materi yang disampaikan.<sup>6</sup>

Kepala SDN Jambean 03 yaitu Ali Mahmudi juga menambahkan bahwa pembelajaran berbasis video animasi *Sparkol Videoscribe* bisa menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan juga memberi kemudahan pada guru. Selain itu, penggunaan media seperti LCD proyektor yang sangat jarang sekali dipakai dalam pembelajaran ini jadi bisa digunakan lagi supaya tidak hanya dibiarkan di dalam lemari yang mana sewaktu-waktu mungkin bisa saja rusak karena tidak pernah digunakan.<sup>7</sup>

Berdasarkan dari observasi dan interview yang dilakukan peneliti di kelas VI SDN Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati tersebut sesuai dengan hasil dokumentasi yang digunakan yaitu Video animasi, LCD proyektor, dan penguat suara. Berikut ini peneliti sertakan foto terkait penggunaan media berbasis animasi *Sparkol Videoscribe*:

---

<sup>6</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>7</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

Gambar 4.3  
Implementasi video animasi, LCD proyektor, dan pengeras suara  
sebagai media pembelajaran



## 2. Hasil Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Animasi *Sparkol Videoscribe* di SDN Jambean 03

Menurut Sri Niswati sebagai guru PAI, penggunaan media berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media video animasi untuk menyampaikan pembahasan materi bab ‘Senangnya Berakhlak Terpuji’, video animasi mampu menayangkan penjelasan-penjelasan tentang macam-macam akhlak terpuji dan juga contoh gambar yang merepresentasikan akhlak terpuji sehingga penjelasan bisa dicerna dan difahami dengan optimal oleh peserta didik. Dengan adanya contoh gambar dalam penayangan video animasi diharapkan memberi rangsangan visual pada peserta didik sehingga peserta didik bisa memahami secara detail terkait materi yang disampaikan sehingga peserta didik menjadi tahu seperti apa bentuk akhlak terpuji yang bisa dilakukan dalam kehidupannya.<sup>8</sup>

Dengan adanya penggunaan media video animasi *Sparkol Videoscribe*, Sri Niswati berharap peserta didik-peserta didik mampu mencerna materi yang disampaikan tidak hanya sekedar verbal (kata-kata). Akan tetapi, peserta didik diharapkan mampu mengetahui penjelasan terkait materi dan bisa diimplementasikan secara nyata di rumah, sekolah, ataupun di lingkungan masyarakat.<sup>9</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru PAI di SDN Jambean 03 yaitu Sri Niswati. Dalam penggunaan media

<sup>8</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023

<sup>9</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

pembelajaran tidak hanya menyiapkan media kemudian langsung diterapkan untuk mengajar. Akan tetapi, media ini harus melewati beberapa tahapan yaitu analisis dimana harus dipilih materi yang cocok dan sesuai untuk dikembangkan menjadi video animasi, kemudian desain yaitu merancang video animasi dengan menyesuaikan materi yang hendak diajarkan kepada peserta didik, kemudian pengembangan yaitu melakukan penambahan media pendukung untuk menjadikan video animasi lebih cocok untuk digunakan di dalam kelas, selanjutnya implementasi atau penerapan dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dikembangkan dan langkah terakhir berupa evaluasi pada media pembelajaran.<sup>10</sup>

Ali Mahmudi selaku Kepala SDN Jambean 03 juga menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis animasi adalah perpaduan antara media audio dan visual yang telah dikembangkan sehingga bisa digunakan untuk pembelajaran dengan baik dan menarik. Dalam penggunaan media berbasis animasi ini juga perlu persiapan yang matang antara lain yaitu analisis pemilihan materi yang sesuai dan cocok untuk dijadikan video animasi, kemudian desain pembuatan animasi yang seperti apa yang nantinya bisa menarik perhatian peserta didik dan bisa ditangkap dengan baik oleh peserta didik dalam pembelajaran, kemudian pengembangan video animasi tersebut apakah diperlukan media tambahan yang bisa menjadikan media pendukung pembelajaran berbasis video animasi, selanjutnya yaitu implementasi pengujian kelayakan media yang sudah jadi dan yang terakhir memberikan evaluasi terkait media yang telah sudah jadi tersebut.<sup>11</sup>

Dari kedua pernyataan tersebut maka dalam pembuatan media ini melalui tahapan-tahapan pembuatan yaitu analisis pemilihan media, proses desain perancangan media, proses memproduksi dan pengembangan, pengujian media dan penilaian atau evaluasi.

Penggunaan media berbasis animasi dibutuhkan sebuah upaya dan pastinya ada hambatan dalam penggunaannya. Sejalan dengan itu, Sri Niswati menegaskan bahwa adanya sebuah usaha dalam penggunaan media tersebut memberikan manfaat yang didapatkan dalam pemberian fasilitas pembelajaran sehingga memberikan dampak positif pada

---

<sup>10</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>11</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

kualitas belajar, dan guru juga bisa menambah wawasan dalam melakukan inovasi terkait media pembelajaran supaya pembelajaran yang dilaksanakan tidak selalu monoton dan begitu-begitu saja. Selain itu, media ini membuat suasana pembelajaran di ruangan jadi lebih kondusif dan dengan adanya media yang menarik menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.<sup>12</sup>

Ali Mahmudi juga menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi membutuhkan upaya untuk melaksanakannya. Dengan adanya upaya persiapan penggunaan media pembelajaran tersebut bisa memberikan sebuah pengalaman baru bagi guru apalagi guru yang sudah senior. Upaya yang dilakukan sekolah sudah maksimal dalam penyediaan peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses pembelajaran PAI berbasis animasi tersebut. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dengan video animasi ini bisa dikatakan telah terpenuhinya hak peserta didik dalam menerima fasilitas dari sekolah untuk belajar. Selain itu peserta didik juga bisa merasakan kesenangan dengan pembelajaran tersebut sebab mereka merasa lebih menarik dan tenang mengikuti pembelajaran.<sup>13</sup>

Dari penjabaran uraian di atas bisa dipahami bahwa hasil dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* di SD Negeri Jamean 03 memberikan manfaat seperti menambah wawasan guru dan menambah pengalaman guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, mendorong guru untuk bisa memanfaatkan media dan fasilitas yang ada di sekolah supaya tidak hanya berdiam di lemari saja. Selain itu pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi ini juga memberikan kesan menarik bagi peserta didik sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

### **3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Animasi Sparkol Videoscribe di SDN Jamean 03**

Dalam penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi pastinya ada faktor yang mendukung dan faktor penghambat dalam implementasinya di SDN Jamean 03. Berikut peneliti akan menjabarkan faktor yang

---

<sup>12</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>13</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 February 2023.

mendukung proses penggunaan media video animasi ini dan faktor yang bisa menghambat.

a. Faktor Pendukung

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan faktor-faktor pendukung dalam menggunakan media video animasi *Sparkol Videoscribe* di pembelajaran PAI kelas VI SDN Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

Beberapa faktor pendukung saat penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini antara lain fasilitas yang ada di SD Negeri Jambean 03 sangat memadai untuk penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi karena terdapat alat yang bisa mendukung pembelajaran berbasis video ini, seperti LCD proyektor, pengeras suara, dan ruang kelas yang memadai.

Menurut Sri Niswati selaku guru PAI, faktor pendukung penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di SDN Jambean 03 antara lain LCD proyektor yang bisa mendukung proses penayangan video animasi yang mana video penayangan bisa menjadi lebih besar dan lebih jelas. Selain itu penggunaan pengeras suara juga bisa mendukung proses pembelajaran supaya semua peserta didik bisa dengan mudah mendengarkan video animasi yang ditayangkan di depan kelas.<sup>14</sup>

Menurut Ali Mahmudi selaku Kepala SDN Jambean 03 menjelaskan salah satu faktor pendukung yaitu upaya dari guru yang ikut serta dalam mempersiapkan fasilitas yang ada untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian persiapan pembelajaran ini menjadi lebih cepat dan lebih mudah.<sup>15</sup>

Selain itu, faktor pendukung lainnya yaitu antusiasme peserta didik dengan penggunaan media ini. Peserta didik kelas VI sangat senang karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan daripada pembelajaran yang biasa dilakukan. Ada penjelasan dari peserta didik dalam wawancara yang dilakukan peneliti salah satunya yaitu Rameyza mengatakan dalam pembelajaran menjadi mudah dipahami dan gambar contoh yang menarik dan tidak membuat bosan selama pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>15</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>16</sup> Rameyza, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.



Anwar Ikram Maulana peserta didik kelas VI SDN Jambean 03 mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi sangat mudah dipahami dan gambar yang menarik karena bisa dengan mudah untuk mencerna dan bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian di atas faktor pendukung dalam menggunakan video animasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati pada materi PAI yaitu adanya fasilitas yang memadai dari pihak sekolah, adanya antusiasme peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, dan adanya upaya guru untuk menyiapkan proses pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

Peneliti juga menemukan faktor-faktor yang bisa menghambat dalam penggunaan media berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI khususnya di kelas VI SDN Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

Dalam hal ini, beberapa faktor-faktor penghambat antara lain proses pembuatan animasi yang sangat butuh waktu yang cukup lama. Menurut Sri Niswati, pembuatan video animasi ini membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyiapkan materi pembelajaran karena pembuatannya tidak mudah. Selain itu pembuatan video animasi ini juga pastinya dibutuhkan laptop yang memadai karena pembuatannya menggunakan aplikasi yang ada di laptop, sehingga apabila tidak ada laptop yang memadai di sekolahan maka pembuatan video animasi ini agak terhambat.<sup>18</sup>

Selain itu, salah satu faktor penghambatnya yaitu adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang tidak semua guru bisa mengakses media ini. Seperti yang disampaikan oleh Ali Mahmudi selaku Kepala SDN Jambean 03 bahwa salah satu penghambat penggunaan media berbasis animasi ini yaitu pada gurunya sendiri, dimana ada guru yang sudah senior untuk mengakses

---

<sup>17</sup> Anwar Ikram Maulana, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>18</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

teknologi. Dimana sangat sulit untuk menggunakan media dengan jenis teknologi masa kini.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* di SD Negeri Jambean 03 pada materi PAI yaitu adanya Batasan spesifikasi laptop yang harus digunakan untuk membuat video animasi, selain itu tidak semua guru bisa mengakses aplikasi pembuatan video animasi, dengan demikian guru-guru yang sudah termasuk dalam golongan senior sulit untuk menggunakan media pembelajaran berbasis animasi ini.

### C. Analisis Data Penelitian

Dalam menganalisis data penelitian ini, peneliti menjabarkan hasil yang telah didapat kemudian dipadukan dan diverifikasi dengan teori-teori terkait. Peneliti juga menjabarkan data penelitian yang diperoleh dari pihak yang dibutuhkan peneliti.

#### 1. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran PAI di SDN Jambean 03

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat penting, untuk bisa melaksanakan Pendidikan dengan baik harus ada guru yang bisa memberikan ide-ide baru dan bisa berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran. Kemajuan teknologi yang pesat ini guru dituntut dalam memanfaatkan media yang berbaur dengan teknologi seperti media yang menggunakan komputer sehingga penyampaian materi pembelajaran yang dilaksanakan guru bisa lebih efektif karena bisa lebih praktis dalam penggunaannya. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Munir.<sup>20</sup>

Dari hasil yang diperoleh terkait dengan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03 khususnya pada kelas VI pada materi ‘Senangnya Berakhlak Terpuji’, peneliti melihat pembelajaran bisa dikatakan sudah sangat baik dan menarik. Selain itu, media pembelajaran berbasis animasi ini dirasa cukup mendukung dengan kondisi dan situasi yang ada di kelas VI SDN Jambean 03.

---

<sup>19</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>20</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 2.

Dari hasil observasi dan wawancara terkait media pembelajaran yang diimplementasikan yaitu berbentuk video animasi pada mata pelajaran PAI di SDN Jambean 03 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati, peneliti melihat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran sudah sangat baik. Adapun upaya yang guru kerjakan dalam penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video animasi ini yaitu adanya upaya untuk memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah. Dengan memanfaatkan penggunaan fasilitas yang tersedia sehingga mempermudah untuk implementasi media pembelajaran berbasis animasi ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini digunakan dengan memanfaatkan fasilitas seperti LCD proyektor, dan pengeras suara untuk menayangkan video pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan bisa bermanfaat untuk memudahkan pemahaman materi dan juga menambah semangat belajar peserta didik kelas VI SDN Jambean 03 pada pembelajaran PAI. Selain itu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi juga jadi lebih tenang karena peserta didik menyukai penggunaan media berbasis video animasi.<sup>21</sup>

Seorang guru ketika membuat media pembelajaran dibutuhkan sebuah pengembangan. Penggunaan media pembelajaran diawali dengan menentukan materi untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan medianya, yaitu materi senangnya berakhlak terpuji. Setelah menentukan materi yang akan ditampilkan kepada peserta didik, barulah merancang media pembelajaran. Setelah pembuatan media tersebut, selanjutnya harus ada pengembangan agar menciptakan hasil pembelajaran yang baru. Setelah dikembangkan maka media tersebut diuji kelayakannya untuk mengetahui apakah media tersebut layak atau tidak untuk dijadikan media pembelajaran. Setelah media teruji kelayakannya maka media tersebut bisa digunakan dan bahkan bisa menginspirasi guru yang lainnya. Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi pada media yang telah dikembangkan.<sup>22</sup>

Sejalan dengan penjelasan diatas, Handika, Agung dan Sudhata berpendapat mengenai manfaat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran bisa menjadikan hubungan

---

<sup>21</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>22</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

antara peserta didik dan guru ketika belajar menjadi lebih lancar dan pembelajaran menjadi lebih optimal.<sup>23</sup>

## 2. Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran PAI di SDN Jambean 03

Penggunaan media yang berbasis teknologi sebagai media pembelajaran memaksa guru untuk bisa berinovasi terhadap media pembelajaran dan juga melatih untuk kreatif dan terampil. Oleh karena itu penggunaan media berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* diperlukan pengembangan agar guru bisa meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan bisa memberikan pengalaman baru saat mengajar.<sup>24</sup>

Dari hasil penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe* di SD Negeri Jambean 03 memberikan manfaat seperti menambah wawasan guru dan menambah pengalaman guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, mendorong guru untuk bisa memanfaatkan media dan fasilitas yang ada di sekolah supaya tidak hanya berdiam di lemari saja. Sebagai seorang guru yang professional, guru harus bisa melihat dan menganalisis kompetensi yang harus dicapai sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, terarah, dan tepat sasaran. Belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan. Tidak dalam keadaan tertekan, sehingga peserta didik mengerjakan tugas dan kegiatan belajar dengan Ikhlas, senang dan bersemangat.<sup>25</sup>

Selain itu pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi ini juga memberikan kesan menarik bagi peserta didik sehingga membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan artinya pembelajaran yang bisa menciptakan suasana yang menggembirakan, sehingga tercipta suasana yang kondusif. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kebersamaan yang kuat antara guru

---

<sup>23</sup> Handika, Agung, and Sudhata, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan," *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. I No. 1 (2013): 5.

<sup>24</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>25</sup> H. Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 34.

dan peserta didik, tanpa ada paksaan atau tekanan, guru menciptakan suasana yang demokratis.<sup>26</sup>

### 3. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Sparkol Videoscribe* Pada Pembelajaran PAI di SDN Jambean 03

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi pasti ada faktor pendukung dan penghambatnya. Faktor pendukungnya antara lain adanya upaya guru untuk mempersiapkan media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan Sri Niswati dan Ali Mahmudi bahwa penggunaan media ini didukung dengan adanya fasilitas yang memadai seperti LCD proyektor dan pengeras suara, alhasil peserta didik bisa memahami materi yang ditayangkan pada LCD proyektor dengan maksimal dan suara yang dihasilkan oleh pengeras suara bisa didengarkan dengan jelas oleh peserta didik.<sup>27</sup> Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini memberikan kesan menarik bagi peserta didik dan bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik karena materi yang disampaikan tidak hanya berbentuk pernyataan verbal akan tetapi juga dengan audiovisual sebagai perpaduan yang pas dalam media pembelajaran.

Pernyataan diatas diperkuat dengan jawaban hasil wawancara yang disampaikan oleh Rameyza dan Anwar Ikram Maulana bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi sangat mudah dipahami dan gambar yang menarik karena bisa dengan mudah untuk dicerna dan bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.<sup>28</sup>

Adapun faktor yang menghambat dalam menggunakan media pembelajaran berbasis animasi di SDN Jambean 03 menurut Sri Niswati selaku guru PAI antara lain pembuatan video animasi yang terbilang cukup lama karena pembuatan yang butuh tenaga lebih. Selain itu dibutuhkannya spesifikasi laptop yang mumpuni untuk mengakses aplikasi *Sparkol Videoscribe* dalam pembuatan video animasi ini.<sup>29</sup>

Ali Mahmudi menambahkan bahwa salah satu faktor penghambat penggunaan media berbasis animasi ini yaitu ada

---

<sup>26</sup> Saefuddin dan Ika Berdiati, 34.

<sup>27</sup> Sri Niswati dan Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>28</sup> Rameyza dan Anwar Ikram Maulana, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

<sup>29</sup> Sri Niswati, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.

pada gurunya sendiri, dimana ada guru yang sudah senior yang kesulitan untuk menggunakan teknologi modern. Dimana sangat sulit untuk menggunakan media dengan jenis teknologi masa kini khususnya media pembelajaran berbasis animasi *Sparkol Videoscribe*.<sup>30</sup>



---

<sup>30</sup> Ali Mahmudi, Wawancara Oleh Peneliti, 25 Februari 2023.