

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan siswa dapat bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa dampak positif untuk siswa, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi siswa dan memberikan pengaruh yang baik dari segi psikologis siswa.¹

Selain itu juga media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang memuat pesan yang akan di sampaikan guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu guru atau pendidik guna memberikan pengajaran secara maksimal, efektif dan efisien.

Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat membantu dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa serta membantu proses

¹ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/ SD", *Jurnal Pendidikan* vol.2 no.1, 2022, hal. 109.

belajar lebih optimal.² Sehingga, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran.

Adanya era modern dan berkembang teknologi tentu bertambah pula ide dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio maupun video game yang bisa menarik minat siswa.

Pembelajaran interaktif berarti sistem pembelajaran berbasis komputer yang merespon tindakan peserta didik dengan menyajikan konten seperti teks, animasi, video, audio dan lain sebagainya.³ Penggunaan animasi saat ini telah mencakup ke seluruh bidang, mulai dari dunia hiburan seperti film, dunia pendidikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.⁴ Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan yang lainnya.

Animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi peserta didik, animasi dapat menstimulasi minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi

² Rohma dan Sholihah, "Pengembangan Media Audio Visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas", *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9 (3), 2021, hal. 292-306.

³ M. Bahrul Islam, dkk. "Pendidikan Anak Melalui Animasi", *Jurnal Internasional Grafik Komputer dan Animasi*, vol. 4, 2014, hal. 43.

⁴ Kurnia Afdillah, Taufik Arfan, "Akademi Desain Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara", *Nation Academic Journal of Architecture*, vol. 4, 2017, hal. 149.

pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri dan juga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Media pengajaran dan pembelajaran membuat peserta didik atau siswa dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Biasanya siswa merasa penasaran dan bisa dengan mudah menangkap materi pelajaran bila pembelajaran yang dilakukan menyenangkan. Pada umumnya, media pembelajaran itu dikemas dengan cara menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga siswa akan lebih mudah mencerna pelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membangunkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.⁵ Minat belajar adalah ketertarikan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan dalam belajar. Minat sangat berpengaruh dalam belajar, karena minat merupakan faktor

⁵ Iwan Fahaludin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar widyaiswara*. Edisi 1 No. 4, 2014, hal. 10.

utama yang menentukan derajat keaktifan siswa.⁶ Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan minat dalam kegiatan belajar.

Guru dianggap sebagai peranan utama yang penting karena faktor guru sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Secara umum ada tiga tugas guru sebagai profesi, yakni mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan untuk kehidupan siswa. Untuk memiliki beberapa kemampuan dan kompetensi tertentu sebagai bagian dari profesionalisme guru.⁷

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran, guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Selain itu guru juga harus kreatif memilih metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa bersemangat dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga terciptalah tujuan pembelajaran.

Lewat pendidikan manusia nantinya mendapat sebuah perubahan yakni punya ilmu. Maka, pendidikan menempati posisi yang strategis

⁶ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, Vol.1, 2016, hal. 38.

⁷ Suyanto, *Menjadi Guru Profesional*, Erlangga Group, Jakarta, 2013. hal. 1

sebab punya potensi yang punya pengaruh dengan cara signifikan pada kehidupan masa mendatang.⁸

Selain itu juga peran seorang guru harus memiliki pemahaman tentang siswanya, seperti tentang gaya, kebiasaan serta pemahaman tentang potensi dan bakat yang dimiliki siswanya, dan latar belakang kehidupannya. Pemahaman ini sangat penting, sebab akan menentukan teknik dan jenis bimbingan yang di berikan kepada siswa.⁹ Siswa memiliki ketertarikan terhadap materi pelajaran dan mendapatkan dukungan oleh guru dalam penyampaian materi dengan cara yang menarik, maka siswa akan tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Jika hal itu terpenuhi, maka keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai salah satu agar proses pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Urgensi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
2. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan sehingga siswa dapat belajar langsung dari lingkungan di sekitarnya
3. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
4. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru

⁸ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam*, Amzah, Jakarta, 2018, cet. III, hal. 12.

⁹ Tutik Rahmawati, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* Gava Media, Yogyakarta, 2015, hal. 95.

5. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah keberhasilan dalam pendidikan guru merupakan penentu keberhasilan pembangunan pendidikan guru dituntut untuk berperan aktif dalam merencanakan melaksanakan dan mengendalikan kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk itulah guru juga dituntut untuk memiliki pengetahuan keterampilan dan pandangan yang luas dengan demikian guru harus profesional dalam merencanakan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswanya untuk saling bertukar pikiran juga untuk mengembangkan ide dan pengetahuan akan tetapi tidak selalu proses komunikasi tersebut itu berjalan dengan lancar dan berjalan sebagaimana mestinya karena sering sekali timbul hambatan-hambatan atau rintangan dalam berkomunikasi. Seperti verbalisme, perhatian yang bercabang, kecacauan penafsiran, tidak adanya tanggapan, kurang perhatian, keadaan fisik dan lingkungan yang mengganggu, serta sifat pasif anak didik

Pada sekolah seringkali siswa hanya mendengarkan ucapan guru mengulang kembali dan menghafalkannya mereka tidak mengetahui pengertian yang sebenarnya sehingga sering menimbulkan verbalisme yaitu tahu kata tapi tidak tahu arti verbalisme. Untuk menambah kemampuan berpikir siswa-siswa melainkan menghalangi proses berpikir siswa dalam suasana merajalelanya verbalisme maka, dianjurkanlah

pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang cukup efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang guna mencapai suatu perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya”.¹⁰ Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan sistematis yang mengkondisikan atau merangsang seseorang guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, seseorang dapat melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui belajar. Kedua, seseorang dapat melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar.¹¹

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar. Sedangkan media pembelajaran yang efektif apabila dapat memiliki daya guna ditinjau dari cara penggunaannya waktu dan tempat jadi penggunaan media tersebut harus mudah dalam waktu yang singkat dan dapat mencakup isi yang luas dan tempat yang dibutuhkan tidak terlalu luas.

¹⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT remaja Rosdakarya, Bandung 2013, hal. 4.

¹¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Bandung 2013, hal. 5.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlalu monoton yang hanya berpusat pada guru dan buku. Sehingga siswa cepet bosan dan jenuh. Guru sejarah kebudayaan Islam memberikan inovasi pada pembelajaran dengan menggunakan video animasi supaya peserta didik tidak jenuh, bosan dan ngantuk karena itu akan berpengaruh terhadap menstimulasi minat dan pencapaian kompetensi siswa. .

Dalam pembelajaran harus ada sebuah manajemen pembelajaran yang matang yakni perencanaan, desain pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran sejarah kebudayaan Islam yang menggunakan video animasi dapat terlaksana dengan baik sesuai tujuan pembelajaran. Pembelajaran akan berhasil jika kreativitas guru pada pemilihan media dan model pembelajaran tepat. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan penggunaan media pembelajaran video animasi di MTs Al-Ma'arif Rengel. Data-data yang perlu digali oleh peneliti adalah data mengenai media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Al-Ma'arif Rengel. Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi di MTs Al-Ma'arif Rengel.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, telah di uraikan bahwa peneliti tertarik untuk membahas masalah ini mengenai sebuah judul penelitian yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Menstimulasi Minat dan Mencapai Kompetensi Materi Khulafaur Rasyidin pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Al-Ma’arif Rengel”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ma’arif Rengel?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran vidio animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ma’arif Rengel?
3. Bagaimana minat dan kompetensi siswa hasil dari penggunaan media pembelajaran vidio animasi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ma’arif Rengel?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel
3. Untuk mendeskripsikan minat dan kompetensi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Adapun kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya di bidang sejarah kebudayaan islam
- b. Menjadi upaya mengembangkan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh dari perguruan tinggi yang mana dapat berguna bagi para mahasiswa dalam rangka menambah wawasan literasi.

- c. Harapannya hasil penelitiannya bisa jadi acuan untuk penelitian berikutnya supaya bisa dikembangkan lebih baik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Yakni dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

b. Bagi Pendidik

Yakni sebagai tambahan referensi bagi pendidik dalam rangka memudahkan belajar siswa supaya siswa menjadi lebih semangat dan giat saat menjalani pembelajaran kedepannya

c. Bagi Peneliti

Yakni peneliti mampu melakukan pengembangan ilmu dan keterampilan yang dimilikinya, selain itu penelitian ini bisa digunakan untuk baik kepada individu ataupun orang lain dan menjadi referensi relevan penelitian bagi peneliti lainnya.

E. Definisi Operasional

Dalam rangka meminimalkan kesalahpahaman mengenai istilah yang dipakai, berikut penjabaran definisi dari istilah yang di pakai pada penelitian yang di lakukan.

1. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video Animasi adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas yang digunakan dalam proses penyampaian informasi pendidik kepada peserta didik baik berbentuk fisik maupun perangkat lunak. Media video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

2. Minat dan Mencapai Kompetensi

Minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang, sedangkan mencapai kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak yang harus didukung oleh pengetahuan, sikap, dan apresiasi.

3. Materi Khulafaur Rasyidin

Al-Khulafa Ar-Rasyidin bermakna pengganti rasul. Khulafaur Rasyidin adalah para pemimpin pengganti Rosulullah dalam mengatur kehidupan umat manusia yang adil, bijaksana, cerdas, selalu melaksanakan tugas dengan benar dan selalu mendapat petunjuk dari Allah. Para sahabat yang merupakan khulafaur rasyidin yaitu terdiri

dari 4 yakni: Abu Bakar Ash Shidiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali bin Abi Thalib

4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam merupakan kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat islam yang didasari nilai-nilai Islam.

F. Orisinalitas Penelitian

Untuk menekankan orisinalitas penelitian, maka penelitian terdahulu oleh pihak-pihak yang melakukan penelitian akan di jabarkan dibawah ini:

Tabel 1.1

Daftar Perbandingan Penelitian terdahulu dengan penelitian penulis

No	Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Indriana Puspita 2017	<i>efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan</i>	Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan video animasi sangat efektif dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti kepada siswa yakni: Media vidio animasi memudahkan	Hal yang membedakan dengan penelitian penulis adalah penelitian Indriana Puspita mengarah pada proses pembelajaran pendidikan agama islam, sedangkan penulis

			siswa dalam memahami pelajaran, belajar menggunakan video animasi membuat proses pembelajaran menjadi senang, dan media video animasi meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.	lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam
2	Dewi Suharningsih 2021	<i>pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi kinemaster pada materi getaran, gelombang, dan bunyi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII Mts Roudhotusyubban Tawangrejo</i>	Hasil penelitian ditemukan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan video berbasis aplikasi kinemaster yang dikembangkan melalui model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>) dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran video berbasis aplikasi kinemaster telah melewati tahap pengembangan yang sesuai prosedur dan divalidasi oleh ahli media dan	Hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah lebih ke pengembangan media dan materi getaran, gelombang dan bunyi, sedangkan penulis lebih menekankan pada penggunaan media pembelajaran dan berfokus pada materi sejarah kebudayaan islam

			ahli materi.	
3	Helnela Malasary 2020	<i>upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan metode The Learning Cell di MA Tabiyah Islamiyah Kerkap</i>	Hasil penelitian ditemukan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan metode the learning kelas X di MA Tarbiyah Kerkap. Hal ini telah dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata presentase hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pada pra siklus rata-rata presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 15%, siklus I meningkat menjadi 65% dan siklus II menjadi meningkat 90%.	Pembahasan peneliti lebih mengarah pada penggunaan media pembelajaran video animasi dalam menstimulasi minat dan pencapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam
4	Amalia Dwi Cahyani 2021	<i>Analisis Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Guru PKL Mata Pelajaran Fiqih di MA-Al Maarif Singosari Malang</i>	Hasil penelitian ditemukan bahwa Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Guru PKL Mata Pelajaran Fiqih Di MA Al-Maarif Singosari yaitu teknik atau cara	Hal yang membedakan dengan penelitian penulis adalah Analisis Minat Belajar Siswa Dalam

			<p>dari guru praktikkan atau guru yang masih magang ketika menghadapi siswa malas dan bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Meskipun guru praktikkan juga harus menyiapkan berbagai metode pembelajaran agar siswanya tidak mudah bosan apalagi sampai tidur di kelas pada saat pelajaran.</p>	<p>Pembelajaran Guru PKL Mata Pelajaran Fiqih, sedangkan penulis lebih fokus kepada Minat dan Pencapaian Kompetensi Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p>
--	--	--	---	--

Tabel 1.2
Posisi Peneliti

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian
	Uswatun Chasanah 2023	Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Menstimulasi Minat dan Mencapai Kompetensi Materi Khulafaur Rasyidin pada Mata Pelajaran	Media Pembelajaran Video Animasi, Minat dan Mencapai Kompetensi Materi Khulafaur Rasyidin pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas	Kualitatif	

		Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel	VII		
--	--	--	-----	--	--

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh tentang proposal ini, peneliti akan mengemukakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian, orisinalitas penelitian, dan definisi orisinalitas

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini meliputi uraian tentang penjelasan penggunaan media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengambilan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan data-data yang diperoleh oleh peneliti selama proses penelitian serta pembahasan tentang penggunaan media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memaparkan mengenai kesimpulan dan saran tentang penggunaan media pembelajaran video animasi untuk menstimulasi minat dan mencapai kompetensi materi khulafaur rasyidin pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di MTs Al-Ma'arif Rengel

