

**PENGARUH PENGGUNAAN FILM ANIMASI
SUPERBOOK TERHADAP MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK PADA SISWA
KELAS IV SDK SANTO YUSUF MADIUN**

SKRIPSI SARJANA STRATA 1 (S-1)



PAULUS SARJITO

182995

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN FILM ANIMASI
SUPERBOOK TERHADAP MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK PADA SISWA
KELAS IV SDK SANTO YUSUF MADIUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Untuk
memenuhi persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi



PAULUS SARJITO

182995

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA MADIUN**

2025

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Paulus Sarjito
NPM : 182995
Program Studi : Ilmi Pendidikan Teologi
Jenjang Pendidikan : Strata (S-1)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Superbook terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

Dengan ini, menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan ide, karya tulis dan penelitian yang saya kerjakan dengan usaha sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan serta bimbingan dari dosen pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun baik di STKIP Widya Yuwana Madiun maupun di perguruan tinggi lain.
3. Isi skripsi ini tidak terdapat karya tulis ataupun pendapat orang lain yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa penyabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Madiun.. 28 April 2025

menyatakan

Paulus Sarjito

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas IV Santo Yusuf Madiun” yang di tulis oleh Paulus Sarjito telah diterima dan disetujui oleh dosen pembimbing

Diterima dan disetujui oleh pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Pada tanggal Rabu, 05 Maret 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas IV Santo Yusuf Madiun" ditulis dan diajukan oleh Paulus Sarjito untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi

Telah diterima, diuji dan dinyatakan LULUS

Pada

Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025

Dengan Nilai

B+

Madiun, 28 April 2025

Pembimbing

Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Pada tanggal 28 April 2025

Penguji I

Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Pd

Pada tanggal 28 April 2025

Penguji II

Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Pada tanggal 28 April 2025



Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Pd

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Tuhan dengan penuh rasa syukur dan bangga akhirnya penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Film Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas Iv Sdk Santo Yusuf Madiun” dapat peneliti selesaikan dengan segala usaha yang dilakukan oleh peneliti. Dengan penuh rasa syukur, peneliti persembahkan karya ini kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberkati penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Bapak Paulus Suryanto dan Ibu Theresia Jumirah, yaitu kedua orang tua penulis yang selalu memberikan penulis semangat, support, dan selalu mendoakan penulis sehingga penulis dapat menempuh Pendidikan ini hingga selesai.
3. Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed selaku ketua STKIP Widya Yuwana Madiun
4. Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum selaku pembantu ketua I STKIP Widya Yuwana Madiun
5. Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah mensupport dan membimbing saya untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Siti Halimah selaku orang yang saya sayangi yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada saya.

HALAMAN MOTTO

“Berilah orang bijak nasihat, maka ia akan menjadi lebih bijak
ajarilah orang benar, maka pengetahuannya akan bertambah”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Film Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas Iv Sdk Santo Yusuf Madiun” dapat diselesaikan dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberkati penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun yang telah menjadi tempat belajar penulis.
3. Bapak Paulus Suryanto dan Ibu Theresia Jumirah, yaitu kedua orang tua penulis yang selalu memberikan penulis semangat, support, dan selalu mendoakan penulis sehingga penulis dapat menempuh Pendidikan ini hingga selesai.
4. Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed selaku ketua STKIP Widya Yuwana Madiun
5. Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum selaku pembantu ketua I STKIP Widya Yuwana Madiun

6. Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah mensupport dan membimbing saya untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Keluarga besar SDK Santo Yusuf Madiun yang telah menjadi tempat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Siti Halimah yang mensupport saya dan memotivasi saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan serta dukungan yang diberikan kepada penulis, dapat dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Madiun, 06 Maret 2025

Penulis

Paulus Sarjito

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Luar	i
Halaman Dalam.....	ii
Surat Pernyataan Tidak Plagiat	iii
Halaman Persetujuan.....	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Singkatan	xvi
Abstrak	xvii
Abstract	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5

1.5	Metodoogi Penelitian	6
1.6	Sistematika Penulisan	7
1.7	Batasan Istilah.....	8
1.7.1	Pendidikan Agama Katolik	8
1.7.2	Media Pembelajaran Film Animasi Superbook	8
1.7.3	Minat Belajar	8
1.8	Hipotesis Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI		
2.1	Pendidikan Agama Katolik	10
2.1.1	Pengertian Pendidikan Agama Katolik	10
2.1.2	Tujuan Pendidikn Agama Katolik.....	12
2.2	Media Pembelajaran.....	14
2.2.1	Media pembelajaran.....	14
2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran	16
2.2.3	Kriteria Pemilihan pembelajaran	17
2.2.4	Jenis Media pembelajaran.....	20
2.2.5	Media Video Animasi.....	23
2.2.6	Manfaat Penggunaan Media Video Animasi.....	24
2.2.7	Kelebihan Media Video Animasi	25
2.2.8	Kelemahan Media Video Animasi	27
2.2.9	Video Animasi Superbook	28
2.3	Minat Belajar	30
2.3.1	Pengertian Minat Belajar	30

2.3.2	Indikator Minat Belajar	32
2.3.3	Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	34
2.4	Penelitian Terdahulu	36
2.5	Kerangka Berfikir	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Jenis penelitian.....	40
3.2	Desain Penelitian	40
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.3.1	Waktu Penelitian	41
3.3.2	Lokasi Penelitian.....	41
3.4	Populasi Penelitian.....	42
3.5	Variabel Penelitian	42
3.5.1	Variabel Bebas	42
3.5.2	Variabel Terikat	43
3.6	Teknik Pengumpulan Data	43
3.6.1	Angket.....	43
3.6.2	Metode Tes	44
3.7	Instrumen Penelitian	45
3.7.1	Angket.....	45
3.7.2	Lembar Tes.....	46
3.8	Analisis Instrumen	46
3.8.1	Uji Validitas Instrumen	46
3.8.2	Uji Reliabilitas	48

3.9	Teknik Analisis.....	49
3.9.1	Statistik Deskriptif.....	49
3.9.2	Uji Hipotesis	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		
4.1	Daskripsi Data Penelitian.....	52
4.1.1	Deskripsi Data Angket	53
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Tes.....	54
4.2	Hasil penelitian	55
4.2.1	Hasil Penelitian Angket Kelas Eksperimen	55
4.2.2	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	60
4.3	Uji Hipotesis	61
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	62
4.4.1	Hasil Data Angket Kelas Eksperimen.....	63
4.4.2	Hasil Data Nilai Kelas Eksperimen	75
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP.....		
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	78
5.2.1	Bagi Guru Pendidikan Agama Katolik	78
5.2.2	Bagi Sekolah SDK Santo Yusuf Madiun	78
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....		
LAMPIRAN		

Daftar Tabel

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. Bobot Pengukuran Angket

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Tabel 4. Persentase Skala Minat

Tabel 5. Skala Minat Siswa

Tabel 6. Waktu dan Materi Pembelajaran dengan Video Animasi Superbook

Tabel 7. Data Angket Kelas Eksperimen

Tabel 8. Nilai Tes Kelas Eksperimen

Tabel 9. Hasil Analisis Angket Kelas Eksperimen

Tabel 10. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tabel 11. Daftar distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen

Daftar Gambar

Gambar 1. Kerangka Berpikir

Gambar 2. Skema *One Shot Case Study*

Gambar 3 Hasil Uji Reliabilitas

DAFTAR SINGKATAN

SDK : Sekolah Dasar Katolik

SPSS : Statistical Package for the Social Sciences

ABSTRAK

Paulus Sarjito: “Pengaruh Penggunaan Film Animasi Superbook terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik pada Siswa Kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun”

Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di jenjang sekolah dasar cenderung masih rendah akibat metode pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan inovatif melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi Superbook terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*, di mana satu kelompok eksperimen diberikan perlakuan tanpa pengukuran awal (pre-test). Subjek penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun sebanyak 29 orang. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed-Rank Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 83%. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88, yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Analisis uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penggunaan video animasi Superbook terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi Superbook efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, minat belajar, Pendidikan Agama Katolik, Superbook, video animasi.

ABSTRACT

Paulus Sarjito: “The Influence of Using Superbook Animated Films on Learning Interest in Catholic Religious Education Among Fourth Grade Students at SDK Santo Yusuf Madiun”

Students' interest in learning Catholic Religious Education at the elementary school level tends to be low due to monotonous and less engaging teaching methods. To address this issue, innovative approaches are needed through the use of instructional media that align with students' characteristics and needs. This study aims to examine the influence of using Superbook animated video media on students' interest in learning Catholic Religious Education. This research employed a quantitative approach with a One-Shot Case Study design, in which a single experimental group was given treatment without a pre-test. The research subjects consisted of all fourth-grade students at SDK Santo Yusuf Madiun, totaling 29 students. Data were collected through learning interest questionnaires and achievement tests, then analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed-Rank Test with the aid of SPSS software. The results showed that students' learning interest was in the medium to high category, with an average percentage of 83%. Furthermore, the average score of the students' learning outcomes was 88, which exceeded the Minimum Completeness Criteria (MCC) of 75. The Wilcoxon test yielded a significance value of 0.002 ($p < 0.05$), indicating a significant influence of the Superbook animated video on increasing students' learning interest and achievement. In conclusion, Superbook animated video media is effective in enhancing both learning interest and academic performance in Catholic Religious Education subjects, especially at the elementary school level. It can serve as an engaging and meaningful alternative instructional media.

Keywords: instructional media, learning interest, Catholic Religious Education, Superbook, animated video.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Latar Belakang Pendidikan Agama Katolik di lingkungan sekolah berfungsi sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami, merenungkan, dan menghayati iman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperkuat dan memperdalam iman peserta didik. Pendidikan Agama Katolik berperan sebagai jembatan, memfasilitasi peserta didik untuk menerapkan iman mereka dalam realitas kehidupan sehari-hari. Iman yang matang diartikan sebagai iman yang berkembang secara penuh, meliputi pikiran, hati, dan tindakan (Komkat KWI, 2007: 11).

Menurut Hamalik (2003:27) dalam penelitian Tirtiana menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Peran media dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran juga merupakan kunci utama untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga nilai yang dihasilkan menjadi lebih baik. Sama halnya dengan pemilihan media pembelajaran saat ini, banyak peserta didik terutama di Sekolah Dasar cenderung lebih tertarik dengan video animasi. Hal ini menjadi kesempatan yang baik bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Minat belajar merupakan kecenderungan yang melekat pada subjek dan memunculkan rasa tertarik pada bidang tertentu. Rasa senang biasanya muncul ketika seseorang terlibat langsung dalam bidang tersebut. Jadi, dalam minat terkandung unsur ingin tahu yang tinggi, dan orang yang memiliki minat biasanya akan melakukan tindakan nyata untuk mengetahui dan mempelajari hal-hal yang diinginkannya (Fadiliah, 2020: 33). Minat belajar pada dasarnya juga berkaitan dengan aspek psikologis seseorang. Alasannya adalah minat cenderung berhubungan dengan tindakan emosional seperti perasaan senang, semangat, dan rasa suka atau sebaliknya. Sederhananya, minat belajar juga dapat diartikan sebagai wujud dari perhatian, rasa suka, dan rasa tertarik pada proses pembelajaran yang sedang diikuti.

Menurut Laily Rahmayanti (2016:431) mengemukakan bahwa "media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi". Dengan kombinasi gambar, suara, dan gerakan, video animasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media ini. Selain itu, video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017:127). Dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail, dan dapat membantu memahami pelajaran

yang bersifat abstrak atau sulit. Video animasi telah menjadi salah satu metode yang diminati oleh anak-anak dalam belajar. Mereka menyukainya karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menghibur, dan interaktif. Lebih dari sekadar bahan pembelajaran biasa, video animasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan imajinasi, meningkatkan minat belajar mereka, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Saat ini, media pembelajaran jarang digunakan di kelas. Kebanyakan guru hanya mengandalkan metode ceramah dan buku ajar sebagai acuan pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Berkurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, sehingga banyak siswa kehilangan fokus dan merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Permasalahan tersebut memengaruhi minat belajar siswa. Ketika siswa diberikan materi melalui film animasi Superbook, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Film animasi Superbook mampu menarik perhatian siswa. Semakin menarik media pembelajaran yang ditampilkan, semakin tinggi pula antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak positif terhadap meningkatnya minat belajar mereka. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas karena guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku ajar. Siswa masih menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kurang menarik dan tidak cukup diminati. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa saat guru memberikan pertanyaan; hanya sedikit siswa yang tertarik menjawab.

Supriyono (2018:43) menuturkan bahwa siswa terkadang merasa bosan dengan model pembelajaran berbasis ceramah, sehingga suasana dalam lingkungan belajar harus dirancang dengan kondisi khusus yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guru sebaiknya menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang disukai siswa, yaitu yang mengandung unsur permainan dan dapat meningkatkan daya saing siswa, sehingga siswa terpacu untuk terus belajar (Hidayati, 2010:198). Pendapat tersebut sejalan dengan program Merdeka Belajar yang merupakan inisiatif dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Makarim, yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang bahagia. Tujuan dari Merdeka Belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan (Saleh, 2020:52).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan film animasi Superbook dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media film animasi Superbook dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Maka dari itu, peneliti mengambil judul "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik pada Siswa Kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun".

1.2. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh signifikan antara penggunaan film animasi superbook terhadap minat belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan film animasi superbook terhadap minat belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yakni sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori terkait dengan pengaruh penggunaan film animasi superbook terhadap minat belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

1.4.2. Manfaat Praktis

- Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, kegiatan pembelajaran diharapkan menjadi semakin menarik dan menyenangkan serta mendapatkan hasil yang baik bagi peserta didik.

- Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik.

- Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat digunakan untuk menjadi bahan evaluasi dalam proses kegiatan belajar mengajar pada peserta didik kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

- Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan serta mengembangkan media pembelajaran berupa media video animasi pada pelajaran pendidikan agama katolik.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebagai metode yang penelitiannya berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2016: 14). Dengan menggunakan jenis penelitian ini, proses analisis data menggunakan data berbentuk angka (*numeric*). Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Shot Case Study. Pada design ini terdapat suatu kelompok yang diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya (treatment adalah sebagai variabel independent dan hasil adalah sebagai variabel

dependen) (Sugiyono, 2016: 110). Teknik pengumpulan data melalui angket dan metode tes yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon menggunakan *spss* versi 30.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini mencakup lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan, Bab ini berisikan dasar - dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian, sistematika penulisan, batasan istilah dan hipotesis penelitian.

BAB II Landasan Teori, Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang digunakan dalam penelitian yang membahas materi mengenai film animasi superbook, minat belajar, dan pendidikan agama katolik.

BAB III Metodologi Penelitian, Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan selama proses penelitian. Dalam bab ini akan membahas beberapa hal yang penting seperti metode penelitian, tempat penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, responden penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, persiapan penelitian dan instrument - instrumen yang akan dipakai saat penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, Bab ini berisi tentang pembahasan bagaimana pengaruh penggunaan film animasi superbook terhadap minat belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun

BAB V Penutup, Bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran - saran untuk pembaca.

1.7. Batasan Istilah

Dalam karya ilmiah ini, batasan istilah perlu untuk digunakan dalam karya ilmiah ini agar istilah – istilah ini dapat dimengerti secara tepat oleh pembaca.

1.7.1. Pendidikan Agama Katolik

Heryatno (2008:23) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama katolik diartikan sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk memperkuat keimanan peserta didik kepada Tuhan Yesus Kristus, yang diadakan oleh gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya. Melalui pendidikan agama, diharapkan nilai-nilai Kerajaan Allah dapat termanifestasi secara nyata dalam kehidupan mereka sehari – hari.

1.7.2. Media Pembelajaran Film Animasi Superbook

Menurut Wibowo & Nugroho (2023:130), media pembelajaran berbasis cerita lebih efektif dalam menyampaikan pesan moral karena siswa dapat melihat langsung bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan tokoh. Semua anak-anak tentunya sangat menyukai film terlebih film animasi superbook. Anak-anak khususnya anak-anak sekolah dasar sangat menggemari film animasi karena tokohnya yang menarik, bahasa yang ringan, dan banyak perpaduan warna yang semakin membuat anak-anak suka melihatnya. Anak sekolah dasar adalah anak-anak mengalami proses perkembangan perubahan tingkah laku dari yang belum matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, dan lain sebagainya. Anak - anak memiliki karakteristik yang berbeda dari karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa

yang dilihat dan didengarnya. Disaat inilah saat yang cocok untuk mengenalkan anak-anak serta membawa mereka kepada Yesus.

1.7.3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan sebuah kecenderungan yang melekat pada subyek yang memunculkan rasa tertarik pada sebuah bidang tertentu dan rasa senang akan cenderung muncul ketika seseorang terlibat di dalamnya. Jadi didalam minat terkandung sebuah unsur ingin tahu yang tinggi dan orang yang memiliki minat biasanya akan melakukan tindakan nyata untuk mengetahui dan mempelajari hal – hal yang dia inginkan (Fadiliah, 2020: 33).

1.8. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang ada dalam peneltian. Berdasarkan kajian teori dan peneltian sebelumnya mengenai penggunaan media film animasi superbook dalam meningkatkan minat elajar siswa, maka hipotesis dalam peneltian ini ialah:

H_0 = Penggunaan media film animasi superbook tidak memiliki pengaruh terhadap meningkatkan minat belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

H_1 = Penggunaan media film animasi superbook memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama katolik pada siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pendidikan Agama katolik

2.1.1 Pengertian Pendidikan Agama Katolik

Agama memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi panduan hidup yang membantu seseorang menemukan makna hidup yang lebih dalam. Dalam konteks pendidikan, tujuannya tidak hanya terfokus pada aspek agama seperti hukum, ajaran, dan upacara, tetapi juga pada pemahaman yang mendalam tentang hubungan individu dengan Tuhan. Sekolah memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan hidup seseorang dalam hal keimanan. Heryatno (2008: 23) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama katolik diartikan sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk memperkuat keimanan peserta didik kepada Tuhan Yesus Kristus, yang diadakan oleh gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya. Melalui pendidikan agama, diharapkan nilai-nilai Kerajaan Allah dapat termanifestasi secara nyata dalam kehidupan mereka sehari – hari.

Pendidikan Agama Katolik di lingkungan sekolah berfungsi sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami, merenungkan, dan menghayati iman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperkuat dan memperdalam iman peserta didik. Pendidikan Agama Katolik berperan sebagai jembatan, memfasilitasi peserta didik untuk menerapkan iman mereka dalam realitas kehidupan sehari-hari. Iman yang matang diartikan sebagai iman yang berkembang secara penuh, meliputi pikiran, hati, dan tindakan

(Komkat KWI, 2007: 11). Pendidikan agama Katolik di sekolah merupakan usaha untuk memampukan siswa berinteraksi dan berkomunikasi (tanya jawab dan dialog), dan memahami pergumulan hidup dalam terang iman Katolik serta mampu menghayati imannya secara penuh dan utuh. Pendidikan Agama Katolik yang dimaksudkan adalah pendidikan tentang iman Katolik yang hidup, tumbuh, dan berkembang dalam diri umat beriman Katolik yang didasarkan pada cara hidup dan ajaran Yesus Kristus (Cinta & Wilhelmus, 2017: 61).

Pendidikan iman di sekolah merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan iman peserta didik secara seimbang dan matang. Oleh karena itu, pendidikan Agama Katolik tidak hanya berfokus pada kegiatan keagamaan yang terpisah dari realitas kehidupan lainnya. Sebaliknya, pendidikan Agama Katolik diharapkan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam penindasan dan ketidakadilan. Di sekolah, Pendidikan Agama Katolik perlu memainkan peran penting dalam mewujudkan kebebasan, sehingga peserta didik dapat membuat keputusan hidup yang sesuai dengan hati nuraninya. Adanya pendidikan agama katolik dapat membentuk pribadi seseorang yang beriman katolik menjadi pribadi yang sadar akan hidupnya dan bersatu dengan Kerajaan Allah untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang abadi. Pendidikan agama di lingkungan sekolah berkembang dengan variasi konteks yang berbeda, tergantung pada pandangan pribadi setiap guru, namun tetap mempertahankan karakteristik khas pendidikan agama untuk mencapai tujuannya (Adisusilo Sutarjo, 2012: 40). Hidup dan iman siswa yang menerima pendidikan agama katolik di sekolah ditandai oleh

perubahan yang berkelanjutan. Pendidikan agama katolik juga perlu mempertimbangkan fakta-fakta yang dapat mencapai tujuan tersebut.

2.1.2 Tujuan Pendidikan Agama Katolik

Pendidikan Agama Katolik di sekolah Katolik tidak boleh dipahami hanya sebagai mata pelajaran biasa, melainkan sebagai sebuah proses formasi menyeluruh yang menyentuh aspek spiritual, intelektual dan eksistensial peserta didik. Pendidikan ini harus mempengaruhi lebih dalam dari sekedar penyampaian pengetahuan, yaitu dengan membantu siswa mengalami perjumpaan personal dengan Kristus dan menemukan makna hidup yang sejati dalam terang iman. Yuliana Bota (2017: 14-15) mengatakan, dalam konteks sekolah Katolik, pelajaran agama tidak hanya merupakan satu komponen, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk pelayanan sabda seperti katekese, homili, perayaan liturgis, dan lain sebagainya. Pentingnya pelajaran agama ini tidak bisa dipisahkan dari fungsi pendidikan dan eksistensi mereka yang utuh. Pendidikan Agama Katolik juga perlu memiliki visi spiritual. Heryatno (2008: 14) menyatakan bahwa visi spiritual berarti Pendidikan Agama Katolik secara konsisten berupaya untuk mengembangkan kedalaman kehidupan siswa, mengembangkan identitas diri atau esensi hidup mereka. Dalam Pendidikan Agama Katolik, penekanan bukan hanya pada pengetahuan, tetapi juga pada interioritas hidup dan pengembangan jiwa. Interioritas berhubungan dengan kesadaran, sementara jiwa adalah tempat dimana Allah hadir.

Pendidikan Agama Katolik bukan hanya untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, tetapi juga memberikan inspirasi dan membantu siswa menemukan makna hidup dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Dapiyanta, (2008:5-6) Pendidikan Agama Katolik tidak hanya terbatas pada pemahaman tentang kebenaran-kebenaran agama, tetapi juga melibatkan pengolahan dan membimbing peserta didik menuju iman yang matang, hubungan yang erat dengan Kristus dalam segala aspek kehidupannya. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Katolik sebaiknya dianggap sebagai sebuah disiplin studi yang memiliki tuntutan dan kepentingan yang sama dengan disiplin lainnya. Pelajaran agama harus mengkomunikasikan pesan dan peristiwa Kristiani dengan tingkat ketulusan dan kedalaman yang setara dengan yang ditemukan dalam disiplin-disiplin lain. Heryatno (2008: 23-24), mengatakan bahwa tujuan utama dari Pendidikan Agama Katolik adalah untuk mewujudkan nilai-nilai Kerajaan Allah. Realisasi Kerajaan Allah merupakan visi dasar atau tujuan utama yang melandasi semua kegiatan pendidikan dalam iman atau Pendidikan Agama Katolik. Secara ringkas, nilai-nilai Kerajaan Allah yang terwujud menjadi titik acuan utama dalam merumuskan arah, visi, dan tujuan pendidikan di dalam iman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam konteks sekolah Katolik, pelajaran agama melibatkan berbagai bentuk pelayanan sabda dan memiliki peran penting dalam pendidikan dan eksistensi mereka. Pendidikan Agama Katolik perlu memiliki visi spiritual yang mengembangkan kedalaman kehidupan siswa dan identitas diri mereka. Selain pengetahuan, penekanan diberikan pada interioritas hidup dan pengembangan jiwa siswa. Pelajaran agama

tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi juga memberikan inspirasi dan membantu siswa menemukan makna hidup dalam keseharian mereka. Tujuan utama Pendidikan Agama Katolik adalah mewujudkan nilai-nilai Kerajaan Allah, menjadi landasan dalam merumuskan arah, visi, dan tujuan pendidikan dalam iman. Dengan demikian, nilai-nilai Kerajaan Allah menjadi acuan utama dalam Pendidikan Agama Katolik.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Gerlach dan Elly (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Superbook memfasilitasi diskusi dan refleksi bersama, baik antar siswa maupun antara siswa dan guru, sehingga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. ” Pembelajaran

merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Pendapat ini dipertegas oleh Sanaky dengan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2013).

Menurut Kurniawan & Susanto (2022), media video sangat menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Ketika siswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif dan konsisten dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012). Dengan kata lain, suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.

Dengan demikian dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkandali.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media video animasi seperti Superbook dapat menjadi solusi kreatif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Media ini bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang menarik dan partisipatif. Dengan pendekatan media pembelajaran yang menarik, siswa lebih mudah memahami serta menghayati materi ajaran iman yang sering kali bersifat abstrak atau kompleks. Suharto (2017:102) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media video animasi, khususnya yang menyajikan cerita dengan gaya yang interaktif dan visual yang menarik, dapat membuat siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam kelas. Hal ini lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang sering kali membuat siswa merasa kurang terlibat. Suryana (2012:60) juga berpendapat bahwa media video sangat efektif untuk menyampaikan materi yang memiliki konsep kompleks atau abstrak, karena visualisasi yang ada di dalam video bisa membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Video, dalam hal ini, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, karena siswa dapat melihat secara langsung ilustrasi konsep yang diajarkan. Suryana (2012:60) menambahkan bahwa media video juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, di mana mereka dapat menonton dan mempelajari materi berulang kali jika diperlukan. Dengan Superbook, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran agama Katolik, terutama pada aspek-aspek

yang lebih sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau ceramah. Dengan demikian proses pembelajaran akan semakin menarik dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dari guru, karena penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik maka akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa

2.2.3 Kriteria pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan aspek krusial dalam perencanaan pembelajaran karena berpengaruh langsung terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Pemilihan media harus dilakukan secara strategis dan tidak boleh asal pilih, sebab media bukan hanya sekedar alat bantu, melainkan jembatan yang menghubungkan materi dengan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, pemilihan media yang tepat seperti video animasi Superbook dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan nilai – nilai rohani melalui pendekatan visual yang menarik dan komunikatif. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks sosial budaya siswa sebelum memilih media. Guru juga harus siap menyesuaikan atau bahkan mengembangkan media jika media sesuai belum tersedia, tentunya dengan memperhitungkan aspek biaya, efisiensi dan manfaat untuk proses belajar. Menurut Abidin (2017:13) pengembangan media pembelajaran memiliki berbagai model, alasannya karena setiap materi pembelajaran memiliki tujuan yang berbeda, oleh karena itu pemilihan media dalam pembelajaran memiliki jenis dan caranya sendiri. Pada

umumnya kriteria pemilihan media memiliki beragam cara dan kriteria akan tetapi pada intinya pemilihan media dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga model yakni model flowchart yang menggunakan metode pengguguran atau pemilihan dalam pengambilan keputusan, model matriks yang menggunakan metode penangguhan sebelum seluruh proses pemilihan media selesai dan model yang terakhir adalah model checklist.

Pemilihan kriteria media dalam pembelajaran mencakup beberapa jenis media seperti media *by design* (dirancang) dan media *by utilization* (dimanfaatkan). Kedua jenis media tersebut memiliki kecocokan yang berbeda terhadap model pemilihan media pembelajaran, seperti contohnya media *by utilization* lebih cocok menggunakan model checklist, media *by design* lebih cocok menggunakan model matriks dan untuk kedua jenis media ini dapat menggunakan model flowchart walaupun unsur kecocokannya lebih rendah jika dibandingkan dengan yang sebelumnya. Ketika guru sudah selesai memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran selanjutnya akan timbul sebuah pilihan yakni apakah media yang digunakan akan murni secara keseluruhan langsung digunakan atau sebaliknya apakah media yang ada akan dimodifikasi sedemikian rupa. Pilihan yang kedua adalah jika media yang akan digunakan sudah ditentukan dan belum tersedia, apakah media tersebut akan dibeli atau dikembangkan sendiri dan jika dibeli, dana yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran juga harus menjadi sebuah pertimbangan.

Kriteria pemilihan media *by design*, pengelompokan media berdasarkan jenis perlu dilakukan, yakni meliputi media sebagai sebuah alat bantu

pembelajaran (alat bantu), media sebagai sebuah komponen pembelajaran (media pembelajaran) media sebagai sebuah pembelajaran individual (media pembelajaran individual). Menurut Anderson dalam (Abidin 2017:7) mengatakan media informasi hanya menjadi sebuah alat bantu yang menunjang dalam kegiatan mengajar dan media pembelajaran berfungsi menunjang kegiatan belajar tanpa kehadiran guru atau belajar mandiri. Menentukan kriteria dan cara pemilihan media pembelajaran dalam pola jenis media *by design*, terdapat pilihan-pilihan yang menekankan maksud dan tujuan dari cara pemilihan yang digunakan. Berdasarkan maksud dan tujuannya cara dan kriteria pemilihan yang digunakan lebih menekankan pada pencapaian tujuan, tingkat kesulitan, rangsangan belajar yang diberikan dan pengendalian oleh pemakainya. Cara dan kriteria pemilihan media menggunakan matriks cenderung memandang, setiap media memiliki kelebihan dan kemampuan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kriteria pemilihan media dalam pembelajaran dibedakan berdasarkan tingkat pemilihan dalam sistem pendidikan. Pada tingkat kelas, umumnya hanya memiliki pengaruh kecil terhadap sistem pendidikan. Pengambilan keputusan dalam kelas tidak melibatkan banyak orang, bahkan hanya melibatkan guru saja, contohnya dalam penggunaan media gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran. Pada tingkatan yang lebih luas, pemilihan media pembelajaran kemungkinan dapat melibatkan guru, ahli teknologi, produser dan mungkin beberapa lembaga yang dapat diajak untuk bekerjasama. Misalnya, pusat penelitian informasi dan komunikasi dapat membantu penyiaran program peningkatan mutu tenaga pendidik. Sedangkan pada tingkat keseluruhan system

pendidikan nasional, pengambilan keputusan dalam bidang pendidikan diambil oleh negara dengan tujuan untuk mengupayakan kemajuan bangsanya dan sekaligus melakukan perhitungan investasi dan anggaran negara yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan.

Pertimbangan yang ada di atas berlaku pada setiap tingkat ketika hendak memilih media yang akan digunakan dalam kelas, mulai dari tingkat kelas hingga ke tingkat yang lebih luas. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam komponen sistem pembelajaran dan tentunya memiliki ketergantungan satu dengan yang lain. Oleh karena itu perencanaan dan pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sebab dalam sistem pembelajaran semua komponen memiliki keterkaitan masing-masing.

Walaupun masing-masing ahli memiliki desain pembelajarannya masing-masing seperti prosedur, kriteria dan penekanan yang berbeda akan tetapi dapat disimpulkan bahwa setiap desain memiliki kesamaan dalam langkah-langkahnya seperti indentifikasi kompetensi yang ada dalam tujuan pembelajaran, menentukan dan mempelajari rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, memilih atau melaksanakan metode pembelajaran yang paling efektif dan memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran,

2.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran seharusnya tidak hanya dilihat dari jenis atau bentuknya, tetapi juga harus diperhatikan fungsi serta tujuannya dalam

mendukung tercapainya kompetensi peserta didik. Tidak semua media cocok digunakan pada semua materi atau tingkat usia siswa. Oleh karena itu, dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran, guru perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, kompleksitas materi, serta konteks pembelajaran. Media yang dipilih harus mampu menjembatani pemahaman siswa dari hal yang abstrak menjadi konkret, dan dari yang sulit menjadi mudah dipahami. Dalam konteks pelajaran Pendidikan Agama Katolik, media seperti video animasi Superbook menjadi salah satu contoh media yang sangat efektif karena mampu menyampaikan nilai-nilai iman melalui cerita yang visual dan menyentuh, serta merangsang emosi dan imajinasi siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis mulai dari bentuk, fungsi dan tujuannya. Maka dari itu penerapan media dalam pembelajaran tidak dapat disamakan melainkan penggunaan media harus memperhatikan sasaran atau orang yang dituju oleh media pembelajaran, Susanti & Zulfiana (2018:5). Menurut Sadiman (2008:28) media dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yakni, media grafis yang mencakup media visual seperti gambar, sketsa, poster, peta dan yang lainnya, kedua yaitu media audio, media ini berkaitan erat dengan indera pendengaran seperti contohnya radio atau music. Ketiga yaitu media proyeksi diam yang mencakup film dan video.

Menurut Hamdani (2011:250) ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Media grafis

Media grafis termasuk kedalam media visual atau media yang dapat dilihat menggunakan indera pengelihatan. Fungsi media grafis sederhana yakni menyampaikan pesan visual dari sumber pesan ke penerima pesan. Selain fungsi untuk menyampaikan pesan, media grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian dan memperjelas suatu ide sehingga semakin mudah diingat. Jika dilihat dari sudut pandang biaya yang diperlukan, media grafis termasuk dalam media yang low budget. Jenis dari media grafis diantaranya, gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan dan grafik.

2. Media teks

Media teks dapat digunakan untuk membantu siswa untuk fokus pada sebuah materi karena siswa hanya cukup membaca tanpa harus melakukan aktifitas lain yang dapat membagi focus dalam belajar.

3. Media video

Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memudahkan identifikasi objek – objek yang biasanya sulit untuk dijelaskan menggunakan kata – kata dan media ini sangat berguna ketika digunakan dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak hingga menjadi sebuah konsep yang konkret.

4. Media grafik

Media grafik merupakan media yang dapat digunakan untuk menunjukkan konsep yang berasal dari ide seseorang, menjelaskan

konsep yang sulit untuk dimengerti, menjelaskan konsep konsep abstrak menjadi lebih konkret dan juga dapat digunakan untuk menjelaskan langkah prosedur dengan jelas.

5. Media animasi

Media animasi merupakan sebuah media yang digunakan untuk menunjukkan sebuah proses konsep abstrak hingga menjadi sebuah konsep konkret. Pada umumnya penggunaan media animasi membutuhkan biaya yang sedikit mahal jika dibandingkan dengan media – media yang lainnya, oleh karena itu media animasi ini tidak terlalu sering digunakan dalam proses pembelajaran, dari banyaknya jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Jadi setiap media pembelajaran memiliki peran dan fungsinya masing-masing sehingga jika beberapa media pembelajaran digabungkan dalam sebuah proses pembelajaran maka pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal.

2.2.5 Media Video Animasi

Video animasi adalah media pembelajaran yang menggunakan elemen gambar yang bergerak dengan suara yang melengkapinya seperti video atau film. Menurut Ibma Yunita, video animasi merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu gagasan. Suharto (2017:102) juga mengungkapkan bahwa

penggunaan video dalam pembelajaran agama dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Saefullah (2016:45) menjelaskan bahwa penggunaan media visual seperti video animasi dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran. Media ini mengubah cara siswa memandang materi pelajaran yang sebelumnya mungkin terasa monoton atau kurang menarik menjadi sesuatu yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini berlaku untuk pelajaran agama Katolik, di mana konsep-konsep yang mungkin sulit diterima bisa dipahami dengan cara yang lebih menghibur dan menyentuh. Dalam hal ini, penggunaan Superbook dapat membuat pelajaran agama Katolik lebih disukai siswa karena cara penyampaiannya yang lebih dinamis dan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Superbook, yang menggabungkan visualisasi cerita yang menggugah dan pesan moral yang mendalam, siswa merasa lebih mudah untuk memahami ajaran agama Katolik dan lebih tertarik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran.

2.2.6 Manfaat Penggunaan Media Video Animasi

- a. Meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran, video animasi menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama katolik.
- b. Memvisualisasikan materi yang sulit dipahami, video animasi memungkinkan visualisasi materi yang sulit dijelaskan secara lisan oleh guru, sehingga dapat memperjelas konsep – konsep yang rumit.

- c. Membantu menyampaikan materi, video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran
- d. Meningkatkan daya tarik pembelajaran, karakteristik video animasi, seperti penggabungan audio dan visual, mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2.2.7 Kelebihan Media Video Animasi

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, penggunaan media yang menarik dan menyenangkan sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang hidup dan bermakna. Media video animasi seperti Superbook mampu menjembatani penyampaian nilai-nilai keimanan yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi video animasi juga mampu menyentuh aspek emosional siswa, sehingga mereka merasa lebih terlibat secara pribadi dalam proses pembelajaran. Keunikan dari Superbook yang menggabungkan elemen cerita, visualisasi yang hidup, dan nilai-nilai moral yang kuat, menjadikannya alat bantu yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi agama. Suryana (2012:67) menyebutkan bahwa media yang interaktif dan menyenangkan, seperti video

animasi, dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya visualisasi yang menarik, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas.

Mulyasa (2014:72) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan visualisasi, seperti video animasi, dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Dengan tayangan visual yang menarik, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar dan merasa lebih mudah untuk memahami konsep yang diajarkan. Mulyasa (2014:72) juga menekankan bahwa visualisasi yang efektif dalam media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk lebih aktif berdiskusi dan bertanya, yang tentunya berkontribusi pada pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Dalam hal ini, Superbook sebagai media pembelajaran video animasi mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas tentang nilai-nilai agama Katolik yang diajarkan.

Beberapa kelebihan media video animasi dalam pembelajaran agama katolik antara lain:

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar, video animasi menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi agama katolik.
- b. Memvisualisasikan materi yang sulit dipahami, video animasi memungkinkan visualisasi materi yang sulit dijelaskan secara oleh guru, sehingga dapat memperjelas konsep – konsep yang rumit pada materi agama katolik.

- c. Meningkatkan daya tarik pembelajaran, karakteristik video animasi, seperti penggabungan audio dan visual, mampu perhatikan siswa dan membuat pembelajaran agama katolik lebih bermakna
- d. Membantu penyampaian materi, video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi agama katolik, serta dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2.2.8 Kelemahan Media Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, seperti Superbook, sangat relevan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Katolik. Animasi yang menarik dan interaktif mampu menghadirkan materi dengan cara yang lebih hidup dan mudah dipahami, terutama bagi siswa yang masih berada dalam tahap berpikir konkret. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan minat belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan Superbook sebagai alat bantu pembelajaran agama Katolik patut dipertimbangkan sebagai strategi yang efektif dalam dunia pendidikan.

Suryana (2012:59) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis video, terutama yang berbentuk animasi, memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami materi pelajaran yang kompleks dan bernilai tinggi, seperti ajaran agama Katolik. Video animasi seperti Superbook menawarkan cara yang lebih menarik untuk memvisualisasikan ajaran moral dan religius, sehingga siswa

merasa lebih terbantu dalam memahaminya. Menurut Saefullah (2016:42) media yang bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti video animasi, memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang menggunakan media visual tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga membantu mereka untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi dalam jangka panjang. Superbook, sebagai media video animasi yang menyenangkan, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Katolik secara lebih mendalam dan bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi, seperti Superbook, memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Katolik. Video animasi yang interaktif dan menyenangkan tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami serta mengingat materi secara lebih efektif dan bermakna. Dengan visualisasi yang menarik, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam.

2.2.9 Video animasi superboook

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi seperti Superbook memiliki peran yang sangat penting dalam membantu anak-anak memahami nilai-nilai spiritual dan kisah-kisah Alkitab dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, media ini mampu menjembatani penyampaian materi yang cenderung abstrak dengan dunia

anak-anak yang penuh imajinasi dan visualisasi. Superbook tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak anak-anak untuk masuk dalam pengalaman kisah - kisah rohani, sehingga mereka bisa merasakan, membayangkan, dan meneladani secara langsung tokoh-tokoh iman dalam Alkitab. Penggunaan Superbook juga membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan membangkitkan minat serta rasa ingin tahu anak untuk mengenal lebih jauh ajaran iman Katolik. (Dwiana, 2013:36) Film superbook adalah film yang animasi seru yang menceritakan perjalanan dua orang anak bersama dengan robotnya yang dibawah oleh buku super dalam menyusuri lorong waktu untuk menyaksikan kejadian-kejadian yang ada di Alkitab, yang sudah terjadi di masa lampau. Dengan adanya film superbook maka anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar tentang Alkitab dan bahkan mereka pun akan lebih mudah paham cerita yang di sampaikan. Penggunaan *Superbook* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan anak-anak memahami kisah-kisah Alkitab dalam konteks yang sesuai dengan dunia mereka. Melalui visualisasi animasi yang menarik, anak-anak dapat lebih mudah mengenali tokoh-tokoh Alkitab dan memahami pelajaran yang terkandung dalam setiap kisah. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011:3) yang menyatakan bahwa media audio-visual memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) yang efektif dalam penyampaian informasi.

Superbook telah digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di berbagai gereja dan lembaga pendidikan Kristen. Penggunaan media ini dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap ajaran Alkitab dan

menumbuhkan minat mereka untuk belajar firman Tuhan. Oleh karena itu, *Superbook* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan kisah-kisah Alkitab kepada anak-anak melalui animasi yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Dukungan dari para ahli dan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak dalam mempelajari ajaran Alkitab.

2.3 Minat Belajar

2.3.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Minat belajar tidak hanya muncul secara spontan, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman, lingkungan, dan metode pembelajaran yang digunakan. Jika proses pembelajaran dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta ketertarikan siswa, maka minat belajar akan tumbuh secara alami.. Minat belajar pada dasarnya juga berkaitan dengan aspek psikologis seseorang, alasannya adalah minat cenderung berhubungan dengan tindakan emosional seperti perasaan senang, semangat dan perasaan suka atau sebaliknya. Sederhananya minat belajar juga dapat diartikan sebagai wujud dari perhatian, rasa suka, rasa tertarik pada proses pembelajaran yang sedang diikuti.

Sebagai sebuah contoh sederhananya jika pelajaran tidak menarik dan terasa sulit di mata siswa karena sebuah alasan tertentu, biasanya siswa akan cenderung tidak mau tahu lebih banyak mengenai pelajaran tersebut. Sebaliknya,

jika siswa merasa tertarik dan merasa gembira dengan pelajaran yang sedang ia terima maka siswa akan cenderung memberikan waktu luang yang lebih banyak dan ingin mengetahui lebih banyak tentang mata pelajaran yang sedang ia ikuti. Pendapat ini juga dilengkapi oleh Maslow dalam Firmansyah (2015:39) yang mengatakan minat belajar merupakan dorongan untuk belajar dan muncul karena adanya sebuah kebutuhan fisik, kebutuhan akan rasa aman, dari kata aman merujuk kepada sebuah kebebasan dari kekuatan atau pengaruh kuat dari lingkungannya dan adanya kebutuhan untuk mendapatkan sebuah rasa hormat dari masyarakat sekitarnya.

Ketika seseorang sudah melalui proses belajar maka ia akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal seperti kemampuan berbahasa, berhitung, menggambar, menulis dan masih banyak lagi sebab kemampuan yang akan seseorang miliki akan bergantung pada hal apa yang ia pelajari dan hal – hal yang seseorang pelajari pada akhirnya pasti akan memiliki fungsi untuk mendukung proses kehidupan yang ia miliki. Setelah siswa memiliki keinginan untuk belajar maka tujuan pelajaran secara perlahan – lahan akan dapat ditempuh. Dengan adanya keinginan untuk belajar maka hasil belajar yang akan diperoleh juga cenderung akan sesuai dengan apa yang dikehendaki yakni sebuah perubahan kearah yang positif dan sesuai dengan apa yang sedang dipelajari.

Minat belajar adalah dorongan perasaan yang timbul dari dalam diri dan dorongan ini timbul akibat adanya sebuah pengalaman dan kesadaran akan kebutuhan dirinya sendiri seperti kebutuhan akan ilmu pengetahuan. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik, seperti media interaktif atau pendekatan yang

lebih aplikatif, dapat membantu siswa lebih menikmati proses belajar. Dengan demikian, minat belajar bukan hanya sekadar dorongan dari dalam diri, tetapi juga sesuatu yang bisa dikembangkan dan dipupuk melalui strategi yang tepat. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, serta memberikan motivasi yang tepat agar siswa tetap memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan.

2.3.2 Indikator Minat Belajar

Menurut Djaali (2009:125) untuk mengetahui apakah siswa berminat terhadap sebuah pembelajaran dapat dilihat melalui indikator minat belajar, indikator minat belajar dapat dikelompokkan menjadi empat bagian yakni :

a. Perasaan senang

Ketika seorang siswa merasa senang dan suka ketika belajar maka siswa akan cenderung akan tertarik dan akan terus belajar, dengan adanya rasa senang saat belajar maka siswa tidak akan merasa terpaksa ketika belajar, sehingga dengan demikian maka semangat untuk belajar maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan mudah.

b. Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa memiliki sebuah hubungan dengan dorongan rasa suka dan hal ini sama seperti ketika seseorang menyukai lawan jenisnya. Rasa suka atau ketertarikan cenderung muncul melalui sebuah rangsangan yang berasal dari sebuah kegiatan. Dalam hal ini

ketika siswa tertarik untuk belajar maka situasi tersebut dapat dikatakan memiliki makna yang sama dengan siswa berminat dalam belajar.

c. Perhatian siswa

Perhatian siswa memiliki hubungan dengan makna konsentrasi, siswa yang memiliki minat terhadap sebuah pembelajaran akan secara otomatis memperhatikan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu ketika siswa sedang memperhatikan pembelajaran dapat dikatakan bahwa siswa tersebut sekaligus memiliki minat untuk belajar.

d. Keterlibatan siswa

Ketika siswa terlibat dalam sebuah objek yang mengakibatkan ia merasa senang atau tertarik maka siswa akan cenderung memiliki niat untuk terlibat dan akan tertarik melakukan kegiatan yang berasal dari objek tersebut.

Berdasarkan indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator seorang siswa memiliki minat belajar dapat dilihat melalui tindakan yang siswa lakukan mulai dari tingkat ketertarikan mengikuti pelajaran, perasaan yang diungkapkan siswa baik melalui tindakan atau tanggapan dan tingkat ketertarikan siswa mengikuti pelajaran serta keaktifan atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran di dalam kelas.

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Minat belajar

Menurut Fuad (2016: 45) minat belajar merupakan sebuah faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan sebuah proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yakni:

a. Faktor internal

Faktor internal artinya berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti aspek jasmani dan psikologis.

- Kondisi kesehatan jasmani sangat berpengaruh terhadap minat belajar, dengan tubuh yang sehat siswa dapat belajar dengan lancar dan juga sebaliknya jika siswa sakit maka minat untuk belajar akan sangat berkurang.
- Kondisi psikologis, faktor internal yang selanjutnya yaitu aspek psikologis, menurut Sadirman (1992:44) aspek psikologis meliputi perhatian, tanggapan, fantasi atau imajinasi, ingatan, pikiran dan bakat. Kondisi psikologis yang tidak terganggu akan memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan minat belajar dan sebaliknya minat belajar akan sulit tumbuh dalam diri siswa jika kondisi psikologinya sedang terganggu.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal artinya berasal dari luar diri atau berasal dari lingkungan yang ada disekitarnya yang meliputi:

- Keluarga

Pada dasarnya keluarga merupakan tempat pendidikan pertama bagi anak dan keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam menumbuhkan minat belajar anak. Cara orangtua dalam mengajar anak sangat mempengaruhi minat anak dalam belajar, oleh karena itu perkembangan belajar anak harus sepenuhnya diawasi oleh orangtua dengan alasan karena dengan didikan belajar yang tepat dari orangtua sangat mempengaruhi kemauan belajar anak kedepannya.

- Sekolah

Faktor yang ada di dalam sekolah umumnya hanya meliputi seputar metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana, sumber-sumber belajar dan relasi anak dengan orang-orang yang ada di sekolah. Akan tetapi semua hal tersebut sangatlah penting karena akan memberi pengaruh kepada pengetahuan dan pengalaman belajar yang dimiliki anak.

- Lingkungan masyarakat.

Dalam hal ini lingkungan masyarakat meliputi teman bergaul, kegiatan yang ada di dalam masyarakat dan tentunya lingkungan tempat tinggal anak. Pengaruh lingkungan masyarakat bukan hal asing lagi dalam kehidupan manusia, tidak hanya mempengaruhi minat belajar akan tetapi lingkungan masyarakat dapat memberi pengaruh yang lebih besar. Dengan adanya lingkungan masyarakat

yang baik maka perkembangan minat belajar anak akan semakin baik.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan film animasi superbook terhadap minat belajar ini tidak terlepas dari penelitian – penelitian yang telah ada sebelumnya. Tujuan pencantuman penelitian terdahulu dalam penelitian ini untuk membantu sebagai pembaruan atas penelitian tentang tema pengaruh media pembelajaran video terhadap minat dan hasil belajar. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema sama dengan penelitian ini yaitu :

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul	Perbedaan
1.	Riana Aprianti	Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar	Penelitian terdahulu membahas mengenai tema organ gerakan hewan. Sedangkan penelitian ini membahas mengenai film animasi superbook
2.	Rossi Maria	Pengaruh Media Video Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Dalam Pendidikan Agama Katolik Santo Yohanes Don Boso Palangkaraya	Penelitian terdahulu hanya membahas mengenai media audio, sedangkan penelitian ini membahas mengenai media film animasi superbook
3.	Silviana Windaviv	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk	Penelitian terdahulu hanya membahas mengenai media audio visual, sedangkan penelitian ini membahas mengenai media film animasi

No.	Nama Penulis	Judul	Perbedaan
			superbook
4.	Yurika Vitri Bayoe	Metode Pembelajaran Melalui Film Superbook dan Minat Belajar Firman Tuhan Pada Anak Usia 6-8 Tahun	Penelitian terdahulu hanya meneliti tentang metode pembelajaran, sedangkan penelitian ini membahas mengenai pengaruh video terhadap minat belajar
5.	Nanda Hadiah Tullah	Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumah Tahun Ajaran 2021/2022	Penelitian terdahulu hanya membahas mengenai media audio animasi, sedangkan penelitian ini membahas mengenai media film animasi superbook
6.	Laviana Aunil Malik	Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung	Pada penelitian terdahulu membahas mengenai pembelajaran IPS, sedangkan penelitian ini membahas mengenai Pendidikan agama katolik penelitian terdah

2.5 Kerangka Befikir

Berdasarkan kajian teori yang sudah ada di atas maka untuk kerangka pikir untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Proses pembelajaran pada pendidikan agama katolik yang notabene masih menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti media power point tidak akan memberikan efek positif yang signifikan terhadap siswa. Siswa juga cenderung akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang

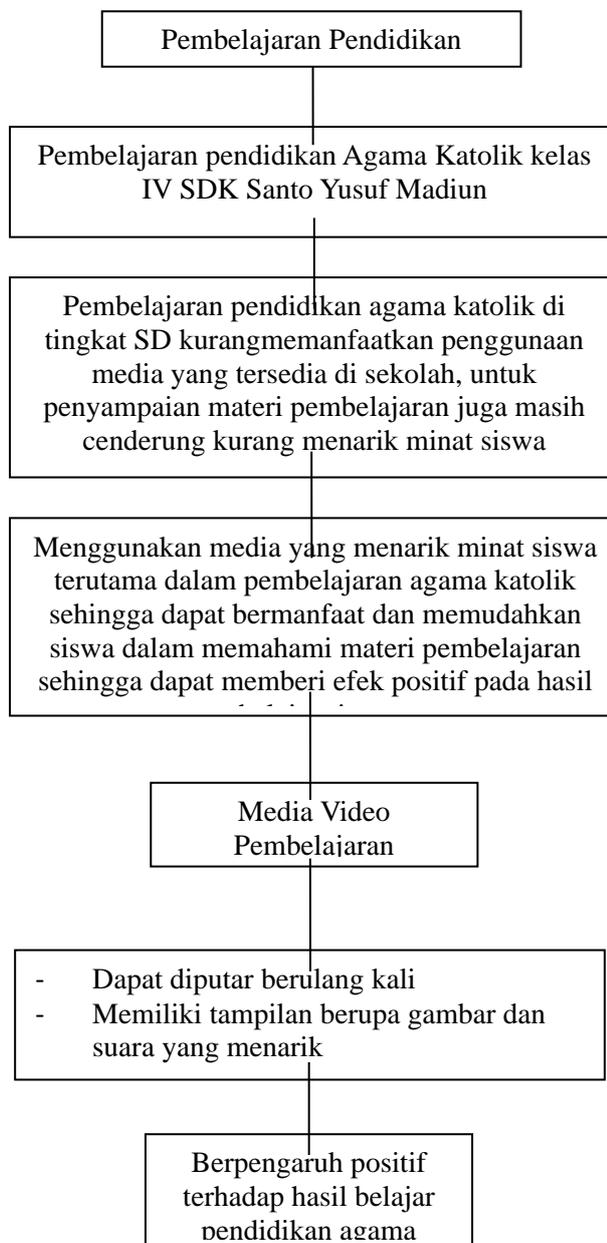
berhubungan dengan sebuah proses. Keterbatasan dari media pembelajaran sederhana seperti media gambar tidak dapat menampilkan materi pembelajaran dengan baik. Alasannya karena media gambar hanya dapat menampilkan gambar dan tulisan saja. Jika proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran sederhana seperti ini saja, maka pembelajaran akan membosankan dan hasilnya juga tidak akan maksimal. Berdasarkan fakta tersebut maka pembelajaran pada pendidikan agama katolik yang selama ini cenderung hanya menggunakan media sederhana perlu sebuah sentuhan perbaikan, terutama pada bagian penggunaan media pembelajaran, sehingga dengan adanya pembaharuan pada media pembelajaran ini akan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Usaha yang dapat dilakukan agar pembelajaran pendidikan agama katolik khususnya pada materi pendidikan agama katolik dapat menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Media video merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat sekaligus didengar dan terdiri dari gabungan beberapa media yakni seperti gambar, teks, suara sehingga membentuk sebuah video. Untuk pengoperasian media video cukup menggunakan media laptop sebagai sumber video dan LCD proyektor sebagai media yang memproyeksikan video. Media video dapat menyajikan materi pembelajaran yang kompleks seperti suara untuk merangsang indera pendengaran, gambar untuk merangsang indera penglihatan dan beberapa indera lainnya.

Penggunaan media video dalam pembelajaran pendidikan agama katolik dapat membantu siswa dalam mengamati materi yang disampaikan dengan lebih

jelas dan lebih dekat serta dapat diulang – ulang sesuai kebutuhan. Dengan adanya media video di dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya terpaku pada penjelasan guru melainkan siswa juga akan melakukan aktifitas lain seperti mengamati materi pembelajaran dan mempraktikkannya sehingga memiliki pengaruh positif.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

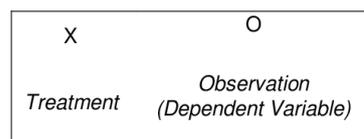
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebagai metode yang penelitiannya berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2016: 14). Dengan menggunakan jenis penelitian ini, proses analisis data menggunakan data berbentuk angka (numerik). Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Shot Case Study. Pada design ini terdapat suatu kelompok yang diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya (treatment adalah sebagai variabel independent dan hasil adalah sebagai variabel dependen) (Sugiyono, 2016: 110). Melalui pendekatan penelitian ini, peneliti hanya membandingkan /menghubungkan antara nilai perlakuan dengan nilai posttest.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pre experimental dengan bentuk one-shot case study. Desain penelitian one-shot case study bertujuan untuk mencari pengaruh dari treatment (perlakuan) yang diberikan. Model penelitian ini menggunakan satu kelompok sebagai kelas eksperimen yang diberikan stimulus kemudian diukur variabel dependennya, tanpa ada kelompok pembanding (Wulandari & Misbahul, 2018:795). Arikunto

dalam Zaristi (2021:26) menuturkan pada desain penelitian one-shot case study, peneliti mengadakan treatment (perlakuan) satu kali yang diperkirakan sudah memiliki pengaruh. Peneliti menggunakan desain one-shot case study dengan pertimbangan tempat penelitian yang hanya memiliki satu rombongan kelas dan tidak ada kelas pembanding, merupakan desain penelitian yang sederhana, serta fokus untuk melihat dampak atau pengaruh media wordwall dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. Adapun desain penelitian one-shot case study dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 2. Skema One-Shot Case Study (Fraenkel, Wallen & Hyun, 2012)



Keterangan:

X=*Treatment* yang diberikan (Variabel Independen)

O=Observasi (Variabel Dependen)

3.3. Waktu Dan Lokasi Penelitian

3.3.1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 6 November - 13 November 2024.

3.3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Santo Yusuf Madiun

3.4. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:130) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV di SD Santo Yusuf Madiun

3.5. Variabel Penelitian

Sugiyono (2013 : 38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam - macam variabel penelitian dapat dibedakan menjadi:

3.5.1. Variabel Bebas (Independen)

Sugiyono (2013:39) mengemukakan variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi perubahannya atau timbulnya variabel *dependen*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media film animasi *superbook*.

3.5.2. Variabel Terikat (Dependen)

Sugiyono (2013 : 39) mengemukakan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah minat belajar.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu metode yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sehingga mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan atau mencapai tujuan penelitian (Murti, 2024:34). Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian ini, yaitu:

3.6.1. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data yang berisi berbagai macam pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Menurut Sugiyono dalam Prawiyogi, dkk (2021:449) angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden penelitian untuk dijawab. Angket respon yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sejumlah pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penerapan media video animasi superbook dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pertanyaan yang tertera pada angket penelitian, dapat dijawab dengan memilih antara sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS).

Tabel 2. Bobot Pengukuran Angket

Favorabel	Skor
Tidak Setuju	1
Kuang Setuju	2
Cukup Setuju	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Fadhilatus Safriana (2023:42)

3.6.2. Metode Tes

Tes ialah suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik, jawaban yang mereka berikan tersebut menghasilkan nilai bagi mereka (Arifin dalam Rahmat, 2015:47). Pada penelitian ini, peneliti memberi tes hanya satu kali yakni setelah peneliti memberi perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan media video animasi superbook dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV. Tes hanya diberikan satu kali sesuai dengan desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni desain one shot case study yang tidak ada tes awal (*pretest*), serta untuk menilai efek pelakuan (*treatment*) secara langsung. Tujuan diadakannya tes tersebut ialah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga peneliti dapat mengetahui bahwa penerapan media video animasi superbook dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang memuaskan.

3.7. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran. Maka, harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian (Rahmat, 2015:36). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Sukardi dalam Makbul (2021:19) mengungkapkan bahwa fungsi instrumen penelitian ialah untuk mendapatkan data yang diperlukan ketika peneliti sedang mengumpulkan informasi di lapangan. Pada penelitian ini instrument penelitian yang digunakan yakni:

3.7.1. Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal-hal yang di ketahui atau laporan tentang pribadinya (Arikunto dalam Nuaeni, 2020:62). Pada penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup (angket berstruktur) yakni angket yang disajikan sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat atau karakteristik dirinya dengan memberikan tanda check list (Nuane, 2020:62). Angket diberikan kepada peserta didik yang mengikuti tahap perlakuan untuk memperoleh informasi yang diinginkan. Angket tersebut diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media videi animasi superbook dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pertanyaan yang tertera pada angket penelitian,

dapat dijawab dengan memilih antara tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), cukup setuju (CS), setuju (S) sangat setuju (SS).

3.7.2. Lembar Tes

Lembar tes merupakan suatu perangkat yang berisi sejumlah pertanyaan, yang harus diberi tanggapan dengan tujuan mengukur kemampuan seseorang atau mengungkapkan aspek tertentu dari orang yang dites (Widoyoko dalam Rahmat, 2015:36). Peneliti memberikan tes setelah memberikan perlakuan berupa penerapan media video animasi superbook, yang dilakukan pada kelas eksperimen. Tes yang diberi terkait dengan materi “Mukjizat”. Tes tersebut bersifat individu dan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diambil dari buku pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV.

3.8. Analisis Instrumen

3.8.1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari instrument yakni angket yang digunakan dalam penelitian. Uji validitas pada penelitian ini diukur menggunakan uji validitas *Corrected Item – Total Correlation* dengan bantuan SPSS 30. Uji validitas pada setiap pertanyaan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) maka instrument itu dianggap valid dan jika $r_{hitung} < r_{table}$ maka instrument dianggap tidak valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Responden	Skor Item															Jumlah
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	4	5	3	60
2	3	5	5	3	4	5	3	2	3	5	5	4	3	5	3	58
3	3	2	2	4	5	2	2	3	3	4	3	5	3	2	5	48
4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	1	5	42
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
6	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	67
7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	73
8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	71
9	4	3	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	61
10	3	2	3	2	4	4	3	5	4	4	3	4	3	2	3	49
11	2	2	4	4	5	5	4	4	1	5	4	1	5	5	4	55
12	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	65
13	5	4	4	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	59
14	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	70
15	5	5	4	2	4	5	4	3	4	1	3	5	5	5	5	60
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74
17	4	4	4	3	5	4	5	3	5	4	5	5	4	3	5	63
18	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	3	4	5	4	5	62
19	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	72
20	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	63
21	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	73
22	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	67
23	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	72
24	1	1	1	3	2	3	2	1	4	3	3	1	2	3	2	32
25	3	3	2	3	5	5	5	4	4	5	4	2	5	5	5	60
26	4	5	4	3	3	3	3	3	5	5	5	3	4	4	5	59
27	5	5	4	5	5	4	3	3	5	5	3	5	5	4	5	66
28	3	5	4	5	4	3	5	3	5	2	3	5	3	5	5	60
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74
r hitung	0,793	0,846	0,819	0,716	0,595	0,537	0,715	0,765	0,533	0,476	0,602	0,594	0,772	0,665	0,553	
r tabel	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	0,367	
V/T	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 29 peserta didik dari SDK St. Yusuf Madiun, dengan menggunakan distribusi nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,367 (Kamilah, 2015:282). Berdasarkan hasil uji validitas angket, diperoleh temuan sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Skala Minat

Pernyataan	Jumlah Skor	Persentase (%)	Skala Minat
R1	118	81%	Tinggi
R2	119	82%	Tinggi
R3	117	81%	Tinggi
R4	117	81%	Tinggi
R5	125	86%	Tinggi
R6	122	84%	Tinggi
R7	113	78%	Sedang
R8	114	79%	Sedang
R9	127	88%	Tinggi
R10	118	81%	Tinggi
R11	119	82%	Tinggi
R12	122	84%	Tinggi
R13	125	86%	Tinggi
R14	123	85%	Tinggi
R15	131	90%	Tinggi

3.8.2. Uji Reliabilitas

Instrumen Hidayani & Sugiyono dalam Inisia (2024:50) mengungkapkan bahwa uji reliabilitas ialah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Uji reliabilitas dilaksanakan setelah uji validitas dilaksanakan. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach Alpha pada distribusi nilai signifikan 5%. Koefisien Cronbach Alpha yang lebih dari 0,60 atau 60% menunjukkan kehandalan instrument, sedangkan jika Cronbach Alpha kurang dari 0,60 atau 60% menunjukkan kurang handalnya instrument. Selain itu, Cronbach Alpha yang semakin mendekati 1 menunjukkan semakin tinggi konsistensi internal reliabilitasnya.

Gambar 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	15

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada 15 item pernyataan, diperoleh nilai reliabilitas data sebesar 0,910 berdasarkan perhitungan Cronbach's Alpha. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen yang digunakan dapat dinyatakan reliabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

3.9. Teknik Analisis

Data Penelitian Teknik analisis data merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang memiliki nilai dan makna dengan menerapkan teknik maupun metode khusus. Analisis data dalam penelitian merupakan bagian penting dari penelitian dan dapat membantu peneliti untuk menentukan pola, hubungan, dan tren dalam data (Murti, 2024:36). Penelitian ini menggunakan teknik analisis *statistic* deskriptif dan uji *Wilcoxon*.

3.9.1. Statistik Deskriptif

Sugiyono dalam Zaristi (2021:37) menuturkan statistik deskriptif ialah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data

yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Langkah yang dilakukan penulis dalam menganalisis data, ialah:

1. Menyusun instrument penelitian berupa kuesioner/angket yang berisi pertanyaan dengan menggunakan skala likert.
2. Melakukan proses pengumpulan data terhadap responden yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Pengolahan data yang dimulai dengan tabulasi data dari kuesioner/angket yang selanjutnya akan dilakukan analisis data.

Teknik ini digunakan untuk menganalisis partisipasi belajar yang dilakukan dengan cara melakukan perhitungan sesuai rumus yang digunakan. Menentukan presentase terhadap keseluruhan pernyataan yang ada dalam kuesioner, perhitungan presentase skor skala tersebut dapat dilakukan menggunakan rumus : $\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ Jumlah hasil skor yang diperoleh pada setiap aspek, selanjutnya dipresentasikan dan dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil skala minat belajar siswa untuk membuat kesimpulan dalam menentukan presentase peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 5. Skala Minat Siswa

Presentase Skor yang diperoleh	Kategori
$79\% \leq \mu \leq 100\%$	Tinggi
$60\% \leq \mu \leq 78\%$	Sedang
$40\% \leq \mu \leq 59\%$	Kurang
$20\% \leq \mu \leq 39\%$	Rendah
$0\% \leq \mu \leq 19\%$	Sangat Rendah

Sumber: Muhammad Khoirun Aziz (2015:27)

3.9.2. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis non parametrik yakni uji *Wilcoxon Signed – Rank*. Alasannya ialah jumlah sampel yang ada dalam penelitian ini tidak memenuhi standar untuk dilakukannya uji t atau tidak berdistribusi normal yakni kurang dari 29 sampel. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa setelah perlakuan memiliki perbedaan yang signifikan dengan nilai KKM (75), sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh media film animasi superbook dalam meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Uji *Wilcoxon Signed – Rank* adalah bagian dari data non parametrik sehingga uji normalitas tidak dibutuhkan. Untuk melakukan uji *Wilcoxon* peneliti akan menggunakan bantuan dari *software* SPSS 30.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDK Santo Yusuf Madiun, sekolah swasta Katolik yang beralamat di Jl. Diponegoro No.80, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan desain “*One – Shot Case Study*”, desain ini digunakan karena pelaksanaannya hanya menggunakan kelas eksperimen dan kemudahan pelaksanaannya hanya berfokus pada 1 kali perlakuan, desain ini pula juga dapat memungkinkan pengamatan dampak langsung setelah diberikan perlakuan ”. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel yakni kelas 4 sebagai kelas eksperimen. Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang dilaksanakan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan media video animasi superbook. Waktu dan materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melihat efek langsung dari penggunaan media Superbook tanpa harus melakukan pengukuran sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 6. Waktu dan Materi Pembelajaran dengan Video Animasi Superbook

Tanggal Penelitian	Waktu Penelitian	Kelas	Materi Pembelajaran
6 November – 13 November 2024	11.00 WIB – 12.40 WIB	IV	Mukjizat

Pembelajaran dilaksanakan hanya 1 kali pertemuan, dimana pada pertemuan tersebut peneliti langsung menerapkan media video animasi superbook sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah memberi perlakuan, peneliti mengukur tingkat minat belajar siswa melalui tes dan angket. Media video animasi superbook digunakan peneliti untuk menjelaskan dan mendalami materi tentang mukjizat dengan lebih mendalam secara menarik dengan metode belajar sambil bermain.

4.1.1. Deskripsi Data Angket

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berasal dari satu kelas saja, yakni kelas eksperimen. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, kuisisioner dan angket peserta didik terhadap penggunaan media video animasi superbook untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran video animasi superbook.

Tabel 7. Data Angket Kelas Eksperimen

No. Res	Skor Item															
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	4	5	3	
2	3	5	5	3	4	5	3	2	3	5	5	4	3	5	3	
3	3	2	2	4	5	2	2	3	3	4	3	5	3	2	5	
4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	1	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
6	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	
7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	
9	4	3	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	
10	3	2	3	2	4	4	3	5	4	4	3	4	3	2	3	
11	2	2	4	4	5	5	4	4	1	5	4	1	5	5	4	
12	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	
13	5	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5	
14	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	
15	5	5	4	2	4	5	4	3	4	1	3	5	5	5	5	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	
17	4	4	4	3	5	4	5	3	5	4	5	5	4	3	5	
18	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	3	4	5	4	5	
19	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	
20	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	
21	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	
22	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
23	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	
24	1	1	1	3	2	3	2	1	4	3	3	1	2	3	2	
25	3	3	2	3	5	5	5	4	4	5	4	2	5	5	5	
26	4	5	4	3	3	3	3	3	5	5	5	3	4	4	5	
27	5	5	4	5	5	4	3	3	5	5	3	5	5	4	5	
28	3	5	4	5	4	3	5	3	5	2	3	5	3	5	5	
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	
Jumlah	118	119	117	117	125	122	113	114	127	118	119	122	125	123	131	
Persentase	81%	82%	81%	81%	86%	84%	78%	79%	88%	81%	82%	84%	86%	85%	90%	
Rata - Rata	83%															
Skala Minat	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang	Tinggi							

Berdasarkan data dari tabel deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media video animasi superbook pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik mampu meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat pada skala minat siswa yang berskala sedang sampai tinggi.

4.1.2. Deskripsi Data Hasil Tes

Data penelitian ini diperoleh setelah pemberian perlakuan berupa penerapan media video animasi superbook untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil Tes kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Nilai Tes Kelas Eksperimen

Res	Nilai	Keterangan
R 1	85	Lulus
R 2	100	Lulus
R 3	100	Lulus
R 4	95	Lulus
R 5	80	Lulus
R 6	75	Lulus
R 7	75	Lulus
R 8	35	Tidak Lulus
R 9	100	Lulus
R 10	95	Lulus
R 11	95	Lulus
R 12	80	Lulus
R 13	45	Tidak Lulus
R 14	75	Lulus
R 15	100	Lulus
R 16	100	Lulus
R 17	95	Lulus
R 18	80	Lulus
R 19	100	Lulus
R 20	100	Lulus
R 21	95	Lulus

Res	Nilai	Keterangan
R 22	95	Lulus
R 23	95	Lulus
R 24	100	Lulus
R 25	100	Lulus
R 26	95	Lulus
R 27	100	Lulus
R 28	90	Lulus
R 29	65	Tidak Lulus
N = 29	Rata - Rata = 88	

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan media video animasi superbook memiliki nilai rata-rata 83, nilai rata-rata tersebut lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD Santo Yusuf Madiun yang bernilai 75. Berdasarkan data dari tabel deskripsi diatas, dapat diketahui bahwa hasil post-test siswa kelas IV pada materi Mukjizat memiliki nilai rata-rata 88. Nilai $88 > 75$ (KKM), sehingga dapat diberi kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi superbook mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Hasil Penelitian Angket Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan penelitian, yakni kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran menggunakan video animasi superbook pada mata pelajaran pendidikan agama katolik, maka diperoleh respon siswa terhadap penerapan media video animasi superbook untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mengetahui adakah pengaruh media video animasi

superbook dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan statistik deskriptif, dimana setiap pernyataan dihitung persentasenya yang kemudian dilihat skala minat. Adapun hasil analisis angket kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Angket Kelas Eksperimen

Pernyataan	Jumlah Skor	Persentase (%)	Skala Minat
P1	118	81%	Tinggi
P2	119	82%	Tinggi
P3	117	81%	Tinggi
P4	117	81%	Tinggi
P5	125	86%	Tinggi
P6	122	84%	Tinggi
P7	113	78%	Sedang
P8	114	79%	Sedang
P9	127	88%	Tinggi
P10	118	81%	Tinggi
P11	119	82%	Tinggi
P12	122	84%	Tinggi
P13	125	86%	Tinggi
P14	123	85%	Tinggi
P15	131	90%	Tinggi
Rata – Rata : 83%			

Kesimpulan:

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan rata – rata keseluruhan yang diperoleh adalah 83%. Dari setiap pernyataan responden terdapat 2 pernyataan dengan skala sedang dengan persentase 78% dan 79%, dan skala tinggi dengan persentase di atas 80%. Tabel di atas menunjukkan bahwa skala minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan agama katolik melalui penerapan

media video animasi superbook berskala sedang hingga tinggi. Adapun gambaran minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan agama katolik menggunakan media video animasi superbook berdasarkan skala minat siswa dalam pembelajaran, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Saya bisa merespon Pelajaran agama katolik dengan menggunakan media video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa Siswa dapat memahami dan menanggapi materi pelajaran agama Katolik dengan lebih baik menggunakan media video animasi Superbook. Media ini membantu dalam menggambarkan konsep abstrak dengan lebih jelas, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam menyerap materi yang diberikan.

Saya menyukai materi yang di ajarkan menggunakan media video animasi superbook, berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, Siswa menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan video animasi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Animasi yang interaktif serta penyampaian cerita yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi pelajaran.

Saya berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, dengan penggunaan media video animasi, minat siswa terhadap pembelajaran meningkat. Mereka merasa lebih terlibat dan lebih mudah memahami topik yang diajarkan dibandingkan dengan metode tradisional seperti ceramah.

Saya selalu antusias untuk menguasai materi menggunakan media video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, tingkat

antusiasme siswa yang tinggi menunjukkan bahwa video animasi memiliki peran besar dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa lebih bersemangat untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang materi yang diberikan.

Saya merasa lebih menyukai Pelajaran agama katolik setelah belajar dengan menggunakan video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan video animasi tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga menumbuhkan rasa ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pelajaran agama Katolik di kalangan siswa.

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran video membantu saya menambah pengetahuan. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, siswa mengakui bahwa media pembelajaran berbasis video memberikan wawasan tambahan yang lebih kaya dibandingkan dengan metode tradisional, karena visualisasi yang mendukung pemahaman konsep.

Media pembelajaran video dapat membantu saya mengatasi kesulitan dalam Pelajaran agama katolik selama kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, walaupun media video membantu dalam mengatasi beberapa tantangan pembelajaran, masih ada beberapa siswa yang merasa perlu pendekatan tambahan untuk memahami materi sepenuhnya.

Saya lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, minat siswa cukup tinggi, meskipun masih ada beberapa yang

belum sepenuhnya termotivasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi sebaiknya didukung dengan metode pembelajaran lainnya.

Saya sangat bersemangat ketika mengikuti pembelajaran agama katolik di kelas menggunakan media video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, media animasi sangat efektif dalam meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa lebih aktif dan berpartisipasi lebih baik dalam kelas.

Cara menyampaikan materi menggunakan media video membuat saya menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran agama katolik. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, video animasi memberikan daya tarik yang lebih tinggi bagi siswa, terutama dalam memahami cerita dan konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan teks.

Penggunaan media video animasi superbook memberi pengaruh dalam Pelajaran agama katolik. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, media ini tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Saya lebih aktif dalam kelas ketika ditayangkan materi melalui media video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, visualisasi yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi, sehingga mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya di kelas.

Saya merasa lebih terbantu memahami pelajaran agama katolik setelah guru menggunakan media pembelajaran video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, siswa merasakan manfaat besar dari

penggunaan video animasi dalam pembelajaran, terutama dalam memahami nilai-nilai yang terkandung dalam agama Katolik.

Media pembelajaran video menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran yang berbasis pada media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, meningkatkan retensi materi dalam jangka panjang.

Saya sangat senang belajar dengan video animasi superbook. Berdasarkan pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar siswa sangat menikmati pembelajaran dengan video animasi. Ini menunjukkan bahwa media ini dapat dijadikan metode utama dalam mendukung pembelajaran agama Katolik.

4.2.2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian kelas IV setelah diajar menggunakan media video animasi superbook mencapai nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35, rentang nilai 65, panjang kelas 11, dan banyak kelas yang diambil 6. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

N	29
X Max	100
X Min	35
Range	65
Jumlah Kelas Rumus : $K = 1 + 3,3 \log N$	6
Panjang Kelas	11

Adapun distribusi hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Daftar distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen

INTERVAL		FREKUENSI	PRESENTASI
35	45	2	7%
46	56	0	0%
57	56	0	0%
68	78	0	0%
79	78	4	14%
90	100	23	79%
Jumlah		29	100%

4.3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dapat dilakukan apabila uji prasyarat analisis sudah selesai dilaksanakan yakni terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Akan tetapi karena sampel dalam penelitian ini termasuk dalam kategori non parametrik, sehingga uji normalitas dan uji homogenitas tidak perlu dilaksanakan. Adapun uji hipotesis yang digunakan ialah uji *Wilcoxon Signed – Rank*. *Wicoxon Signed – Rank* digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa dengan nilai KKM (75). Untuk mengetahui pengaruh media video animasi superbook dalam meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Adapun dasar pengambilan Keputusan dalam uji *Wilcoxon Signed – Rank* adalah:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
KKM - Post_Test	Negative Ranks	23 ^a	12.85	295.50
	Positive Ranks	3 ^b	18.50	55.50
	Ties	3 ^c		
	Total	29		

- a. KKM < Post_Test
- b. KKM > Post_Test
- c. KKM = Post_Test

Test Statistics^a

		KKM - Post_Test
Z		-3.079 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.002

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on positive ranks.

Sumber : Uji Wilcoxon SPSS Versi 30

Diketahui bahwa nilai Sig yang diperoleh ialah sebesar 0,002. Sehingga, nilai Sig = 0,002 < 0,05 maka hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media film animasi superbook memiliki pengaruh terhadap minat belajar Pendidikan agama katolik siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

4.4. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang menggunakan desain One-Shot Case Study ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah media video animasi superbook bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV . Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 29 peserta didik yang berasal dari kelas IV. Penelitian ini hanya menggunakan satu

kelas sebagai sampel penelitian. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melihat efek langsung dari penggunaan media Superbook tanpa harus melakukan pengukuran sebelum perlakuan diberikan.

Penelitian pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 6 November 2024.

Pada proses penelitian materi yang diberikan ialah tentang Mukjizat. Peneliti menyampaikan materi tersebut dengan menggunakan media video animasi superbook. Setelah peneliti memberi perlakuan berupa penerapan media video animasi superbook, selanjutnya dilakukan proses post-test dan pengisian angket respon peserta didik terhadap penerapan media video animasi superbook. Berdasarkan data yang peneliti dapat, hasil belajar setelah penerapan media video animasi superbook memiliki rata-rata 83, dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai KKM (75). Selain itu, berdasarkan data angket yang telah didapat oleh peneliti dapat diketahui bahwa skala minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran agama katolik selama penerapan media video animasi superbook memiliki skala minat yang sedang hingga tinggi.

4.4.1. Hasil Data Angket Kelas Eksperimen

Pernyataan 1, Saya bisa merespon pelajaran Agama Katolik dengan menggunakan media video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media video animasi Superbook memiliki efektivitas yang tinggi, dalam membantu siswa merespon pelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan lebih baik. Respons positif ini menandakan bahwa Superbook bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mampu mengaktifkan

pemahaman, meningkatkan minat, dan mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan spiritual. Tayangan yang menarik, alur cerita yang menyentuh, serta nilai-nilai yang ditanamkan menjadikan Superbook sarana yang sangat relevan untuk menanamkan ajaran iman Katolik secara lebih kontekstual dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini didukung oleh pendapat Suharto (2017:102) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, Saefullah (2016:45) menegaskan bahwa penggunaan media visual seperti video animasi mampu mengubah cara pandang siswa terhadap materi yang semula terasa sulit dan monoton menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook sangat layak dijadikan media pembelajaran utama dalam Pendidikan Agama Katolik pada tingkat dasar.

Pernyataan 2, Saya menyukai materi yang diajarkan menggunakan media video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa tingkat kesukaan siswa terhadap materi pembelajaran Pendidikan Agama Katolik yang disampaikan melalui media video animasi Superbook berada pada kategori tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa Superbook berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Tayangan yang penuh warna, karakter yang hidup, serta penyampaian cerita yang komunikatif menjadikan materi lebih mudah diterima dan disukai. Kecintaan siswa terhadap materi yang diajarkan menunjukkan bahwa Superbook bukan hanya media hiburan, tetapi juga sarana edukasi yang efektif dalam membentuk pemahaman keagamaan dan

karakter siswa secara mendalam. Kurniawan dan Susanto (2022:125) menyatakan bahwa media video dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena bersifat menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, Mulyasa (2014:72) menjelaskan bahwa visualisasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi emosional antara siswa dan materi, sehingga menumbuhkan rasa suka terhadap proses belajar. Maka, dapat disimpulkan bahwa Superbook sangat disukai dan relevan digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Pernyataan 3, Saya berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media video animasi Superbook kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa Superbook memiliki daya tarik yang kuat dalam memotivasi siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Keunikan dan interaktivitas media animasi Superbook membuat siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti setiap sesi pembelajaran. Dengan adanya visualisasi yang menarik, alur cerita yang menghidupkan pelajaran agama, serta karakter-karakter yang mudah diingat, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook efektif dalam merangsang minat siswa, membuat mereka lebih tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran. Menurut Suryana (2012:67), media animasi dapat meningkatkan semangat belajar dan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Hal ini diperkuat oleh teori konstruktivisme Vygotsky (1978:86), yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial seperti diskusi dan refleksi bersama menciptakan

pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook efektif dalam merangsang minat siswa, membuat mereka lebih tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran.

Pernyataan 4, Saya selalu antusias untuk menguasai materi menggunakan media video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa untuk menguasai materi yang diajarkan menggunakan media video animasi Superbook tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa Superbook mampu membangkitkan semangat belajar yang tinggi pada siswa, membuat mereka tidak hanya tertarik, tetapi juga termotivasi untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Fitur animasi yang menarik dan cara penyampaian yang kreatif menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa merasa antusias untuk menguasai setiap pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Superbook sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Suharto (2017:102) mengungkapkan bahwa media video animasi mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan merasa tertarik dalam mengikuti pelajaran. Ibma Yunita (2017:14) juga menyatakan bahwa video animasi sebagai media elektronik yang menggabungkan teknologi audio dan visual, menghasilkan penyampaian materi yang lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Superbook sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Pernyataan 5, Saya merasa lebih menyukai pelajaran Agama Katolik setelah belajar dengan menggunakan video animasi Superbook. Pernyataan ini

menunjukkan bahwa tingkat peningkatan rasa suka siswa terhadap pelajaran Agama Katolik setelah menggunakan media video animasi Superbook berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa Superbook mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang sebelumnya mungkin dianggap sulit atau kurang menarik, menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Visualisasi yang hidup, jalan cerita yang menarik, serta penyampaian nilai-nilai agama yang dikemas secara kreatif membuat siswa lebih terhubung secara emosional dan spiritual dengan materi yang diajarkan. Suryana (2012:60) menyatakan bahwa media video animasi sangat efektif untuk menyampaikan materi kompleks atau abstrak, karena visualisasi membantu siswa dalam memahami pelajaran. Dwiana (2013:36) juga menekankan bahwa film Superbook sebagai animasi yang menyajikan kisah-kisah Alkitab secara hidup dapat membuat anak-anak lebih tertarik dan mudah memahami nilai-nilai yang diajarkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook sangat berpengaruh dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Katolik, menjadikannya lebih disukai dan diminati.

Pernyataan 6, Belajar dengan menggunakan media pembelajaran video membantu saya menambah pengetahuan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video, seperti Superbook, sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Media video memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara visual dan auditif secara bersamaan, sehingga memudahkan siswa memahami dan mengingat materi pelajaran. Penyajian materi yang konkret, kontekstual, dan menarik dalam bentuk video membantu siswa

untuk memperluas wawasan mereka dan membangun pemahaman yang lebih dalam. Musfiqon (2012:36) menyatakan bahwa media video merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Suryana (2012:60) menambahkan bahwa media video memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena visualisasi memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara lebih utuh dan mendalam. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video sangat berperan dalam memperkaya pengetahuan siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, karena mampu menjembatani antara informasi abstrak dan pengalaman belajar yang nyata.

Pernyataan 7, Media pembelajaran video dapat membantu saya mengatasi kesulitan dalam pelajaran Agama Katolik selama kegiatan pembelajaran di kelas. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video, seperti Superbook, cukup efektif dalam membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami pelajaran Agama Katolik, dengan estimasi persentase berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media video dapat memberikan dukungan visual dan naratif yang memudahkan pemahaman konsep, namun efektivitasnya masih bergantung pada kompleksitas materi, kemampuan individu siswa, serta peran guru dalam memberikan penjelasan tambahan. Dengan kata lain, Superbook dan media video sejenis mampu meringankan hambatan belajar, tetapi tetap perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran lainnya agar hasilnya lebih optimal. Saefullah (2016:45) menyebutkan bahwa media visual seperti animasi dapat mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang

abstrak karena divisualisasikan secara nyata. Hamdani (2011:250) juga menjelaskan bahwa media video sangat berguna dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video cukup membantu dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, terutama jika digunakan secara tepat dan didampingi dengan bimbingan guru.

Pernyataan 8, Saya lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media video animasi Superbook berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media Superbook mampu menarik perhatian dan memberi pengalaman belajar yang lebih hidup, namun belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat semua siswa secara merata. Beberapa siswa mungkin merasa terbantu dan lebih tertarik, sementara sebagian lainnya mungkin masih membutuhkan pendekatan tambahan untuk meningkatkan ketertarikan mereka. Suharto (2017:102) mengungkapkan bahwa media video animasi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kelas. Suryana (2012:60) juga menyatakan bahwa penggunaan media video mampu menarik perhatian siswa lebih kuat dibanding metode ceramah, sehingga meningkatkan konsentrasi terhadap materi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook cukup efektif dalam menumbuhkan minat belajar, namun efektivitasnya akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Pernyataan 9, Saya sangat bersemangat ketika mengikuti pembelajaran Agama Katolik di kelas menggunakan media video animasi Superbook. Pernyataan ini mencerminkan bahwa tingkat semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Agama Katolik meningkat secara signifikan saat digunakan media video animasi Superbook, dengan persentase berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik, alur cerita yang relevan, serta penyampaian nilai-nilai agama yang kontekstual melalui Superbook mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya semangat yang tinggi, siswa cenderung lebih fokus, aktif, dan terbuka terhadap diskusi maupun pemahaman nilai-nilai iman Katolik. Suryana (2012:67) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif seperti video animasi mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Mulyasa (2014:72) juga menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi, karena tayangan yang menarik membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan dan moral.

Pernyataan 10, Cara menyampaikan materi menggunakan media video membuat saya menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran Agama Katolik. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui media video, seperti Superbook, secara signifikan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran Agama Katolik, dengan persentase pada kategori tinggi. Penyajian visual yang menarik, narasi yang menyentuh, serta kemasan cerita yang

kontekstual membuat materi pelajaran terasa lebih hidup dan relevan bagi siswa. Ketertarikan yang tinggi ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran berbasis audiovisual mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Sadiman (2008:28) menyebutkan bahwa media visual dapat menyampaikan pesan secara lebih jelas dan konkret daripada hanya menggunakan kata-kata. Arsyad (2011:3) juga menekankan bahwa media audiovisual seperti video efektif dalam menyampaikan informasi karena memadukan suara dan gambar secara sinergis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa cara penyampaian materi menggunakan media video sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Agama Katolik.

Pernyataan 11, Penggunaan media video animasi Superbook memberi pengaruh dalam pelajaran Agama Katolik. Pernyataan ini menegaskan bahwa penggunaan media video animasi Superbook memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran Agama Katolik, dengan persentase berada pada kategori tinggi. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi ajar, bertambahnya minat dan semangat belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Superbook, dengan pendekatan naratif dan visual yang kuat, mampu menghidupkan kisah-kisah dalam Alkitab dan menjadikannya lebih mudah dipahami serta relevan dengan dunia anak-anak. Suharto (2017:102) menyatakan bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana utama dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi. Dwiana (2013:36) menjelaskan bahwa film Superbook dapat membantu anak-anak memahami nilai-nilai dalam

kisah Alkitab dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi Superbook memberikan dampak positif yang kuat dalam mendukung efektivitas pembelajaran Agama Katolik, baik dari segi penyampaian materi, daya tarik, maupun hasil belajar siswa.

Pernyataan 12, Saya lebih aktif dalam kelas ketika ditayangkan materi melalui media video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi Superbook mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Agama Katolik, dengan persentase pada kategori tinggi. Tayangan animasi yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, serta penyampaian nilai-nilai moral yang kontekstual menjadikan siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif, baik dalam bentuk diskusi, menjawab pertanyaan, maupun menanggapi materi yang ditampilkan. Keaktifan ini merupakan indikator positif bahwa media Superbook berperan besar dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan dinamis. Mulyasa (2014:72) menyatakan bahwa media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran, mendorong keterlibatan aktif di kelas. Kurniawan dan Susanto (2022:125) juga menyebutkan bahwa media video mendorong siswa untuk lebih aktif karena mereka merasa senang dan tertarik dengan penyajian materi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pernyataan 13, Saya merasa lebih terbantu memahami pelajaran Agama Katolik setelah guru menggunakan media pembelajaran video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi Superbook memberikan kontribusi besar dalam membantu siswa memahami materi pelajaran Agama Katolik, dengan persentase pada kategori tinggi. Visualisasi dalam bentuk animasi, alur cerita yang runtut, serta penyajian nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah menangkap dan mengingat materi yang disampaikan. Hal ini mendukung efektivitas guru dalam menyampaikan pelajaran dan sekaligus menciptakan pembelajaran yang bermakna. Ibma Yunita (2017:14) menyatakan bahwa video animasi sebagai media elektronik mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan gagasan yang utuh dan mudah dimengerti. Suryana (2012:60) menambahkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa dapat mengamati proses pembelajaran secara konkret. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Superbook sebagai media pembelajaran sangat membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran Agama Katolik, khususnya dalam menjembatani konsep-konsep keagamaan yang abstrak menjadi lebih konkret dan relevan.

Pernyataan 14, Media pembelajaran video yang menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video yang menarik dan menyenangkan memiliki dampak positif dalam meningkatkan makna pembelajaran bagi siswa, dengan persentase pada kategori tinggi. Penggunaan media video yang

menyenangkan, seperti video animasi Superbook, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Siswa merasa lebih terlibat dan tertarik dengan materi yang disampaikan, yang membuat pembelajaran terasa lebih bermakna. Sanaky (2013:39) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi yang efektif ketika didukung oleh media yang mampu menyentuh berbagai indera siswa. Vygotsky (1978:86) juga menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sangat penting dalam mengembangkan pemahaman dan makna dalam proses belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video yang menarik sangat efektif dalam mengubah pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, terutama dalam konteks pembelajaran Agama Katolik.

Pernyataan 15, Saya sangat senang belajar dengan video animasi Superbook. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Superbook berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, dengan persentase pada kategori tinggi. Karakteristik media ini, yang menawarkan visualisasi menarik, narasi yang menggugah, serta alur cerita yang relevan dengan kehidupan siswa, membuat mereka lebih antusias dan senang mengikuti pelajaran. Rasa senang yang tinggi ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Agama Katolik. Suryana (2012:67) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti animasi dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam kelas. Saefullah (2016:45) juga menyatakan bahwa media seperti Superbook dapat menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, karena menyampaikan materi pelajaran melalui visualisasi cerita yang hidup. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Superbook sangat efektif dalam meningkatkan kepuasan siswa terhadap proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menggugah minat belajar.

4.4.2. Hasil Data Nilai Kelas Eksperimen

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah penggunaan media video animasi superbook memiliki nilai rata-rata 83, nilai rata-rata tersebut lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran Pendidikan Agama Katolik di SD Santo Yusuf Madiun yang bernilai 75. Berdasarkan data yang didapat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi superbook mampu meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil pembahasan kedua data, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi superbook memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga dapat diberi kesimpulan bahwa media video animasi superbook memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Santo Yusuf Madiun pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hasil pada temuan ini juga selaras dengan temuan peneliti terdahulu

4.5. Keterbatasan Penelitian

Selain itu, keterbatasan dalam jumlah sampel juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar

menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan validitas hasil penelitian.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, hal itu karena adanya keterbatasan – keterbatasan yakni:

- Keterbatasan waktu

Penelitian yang dilakukan memiliki waktu yang terbatas, sehingga hanya dilakukan penelitian sesuai keperluan peneliti saja.

- Keterbatasan Kemampuan

Penelitian tidak lepas dari pengetahuan, peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini dipunyai keterbatasan kemampuan, khususnya dalam pengetahuan untuk membuat karya ilmiah. Namun, peneliti telah mengusahakan semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

- Keterbatasan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini ialah SDK Santo Yusuf Madiun dan mengambil sampel hanya satu kelas, sehingga ada kemungkinan perbedaan hasil penelitian apabila penelitian yang sama dilakukan pada objek penelitian yang lain, namun sampel dalam penelitian ini sudah memenuhi prosedur penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada akhir skripsi ini, peneliti mengemukakan beberapa Kesimpulan dan saran yang didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik pada Siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan setelah penerapan media video animasi *Superbook* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun, dapat disimpulkan bahwa:

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan video animasi Superbook terhadap minat belajar Pendidikan Agama Katolik siswa kelas IV SDK Santo Yusuf Madiun. Hal ini menunjukkan bahwa media Superbook efektif dalam membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran agama Katolik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi *Superbook* terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skala minat siswa tergolong sedang hingga tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 83%. Selain itu, nilai rata-rata hasil tes siswa

mencapai 88, yang berada di atas KKM (75). Dengan demikian, media *Superbook* tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Penerapan media pembelajaran video animasi *Superbook* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Selain mampu meningkatkan minat belajar, media ini juga membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang menarik. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif, terutama bagi siswa sekolah dasar.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti mengusulkan beberapa saran:

5.2.1. Bagi guru Pendidikan Agama Katolik

Guru Pendidikan agama katolik hendaknya memberikan media pembelajaran yang menarik, sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas terasa menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena dengan minat belajar siswa yang semakin meningkat maka akan berpengaruh pula pada hasil belajar siswa di kelas.

5.2.2. Bagi sekolah SDK Santo Yusuf Madiun

Bagi sekolah SDK Santo Yusuf Madiun hendaknya semakin meningkatkan metode pembelajaran yang menarik salah satunya dari media pembelajaran yang diberikan kepada siswa sehingga siswa mampu meningkatkan minat belajar.

5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan media pembelajaran video animasi dengan lebih baik, sehingga media pembelajaran video animasi dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2017). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Adisusilo, S. (2012). *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arifin, Z. (2015). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bota, Yuliana. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Langsung dalam Pendidikan Agama Katolik terhadap Solidaritas Siswa-siswi Kelas IX SMP Stella Duce 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi thesis, Universitas Sanata Dharma.
- Bovee, C. L., & Thill, J. V. (1997). *Marketing*. New York: McGraw-Hill.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cinta, S. G., & Wilhelmus, O. R. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Metode Diskusi Kelompok Berbantu Audio Visual Bagi Siswa Kelas V SDK Santo Bernadus Madiun*. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 18.
- Dapiyanta, F. X. (2008). *Sumbangan Kultur Sekolah, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik, dan Pendidikan dalam Keluarga terhadap Sikap Siswa SD: Studi Kasus di SD Kanisius Kalasan, Sleman, Yogyakarta*.
- Djaali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dwiana. (2013). *Film Superbook sebagai Media Pembelajaran pada Anak Sekolah Minggu*.

- Fadhilatus Safriana. (2023). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- Fadiliah, N. (2020). "Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 30-40.
- Fadiliah, N. (2020). "Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 30-40.
- Firmansyah, F. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Fuad, M. (2016). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heryatno, A. (2008). *Pendidikan Agama Katolik: Teori dan Praktik*. Jakarta: VOCAT.
- Heryatno, W. W. F. X. (2008). *Pokok-Pokok Pendidikan Agama Katolik di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hidayani, N., & Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif untuk penelitian pendidikan*. Deepublish.
- Hidayati, N. (2010). "Model Pembelajaran yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 198-210.
- Inisia, R. (2024). *Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa* (Skripsi, Universitas Negeri Padang).
- Kamilah, N. (2015). *Statistik pendidikan: Konsep dan aplikasi SPSS*. Alfabeta.
- Komisi Kateketik Konferensi Waligereja Indonesia (KWI). (2007). *Pedoman Pendidikan Agama Katolik di Sekolah*. Jakarta: KWI.
- Komkat KWI. (2007). *Menjadi Murid Yesus: Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Kanisius.

- Kurniawan, A., & Susanto, H. (2022). "Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 123-130.
- Makbul, M. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Muhammad Khoirun Aziz. (2015). *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Mulyasa, E. (2014). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murti, B. (2024). *Metodologi penelitian kesehatan*. Gadjah Mada University Press.
- Murti, B. (2024). *Metodologi penelitian kesehatan*. Gadjah Mada University Press.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nuaeni, Y. (2020). *Pengembangan instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Prawiyogi, A. G., Rahman, M. T., & Suryana, D. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Puspita, D. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 123-130.
- Rahman, A. (2019). "Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 15-25.
- Rahmat, J. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Rahmayanti, L. (2016). "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 421-435.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadirman, A. M. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Saefullah. (2016). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran*.

- Saleh, M. (2020). "Merdeka Belajar: Konsep dan Implementasi". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 50-60.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran: Kajian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, R. (2018). "Peran Pendidikan Agama Katolik dalam Pembentukan Karakter Siswa". *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 5(1), 45-60.
- Sugiyono, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharto. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Suharto. (2017). *Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Agama*.
- Supriyono, E. (2018). "Inovasi Pembelajaran dengan Media Video Animasi". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 40-50.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094.
- Suryana, Dadan. (2012). *Efektivitas Media Video dalam Pembelajaran Konsep Kompleks*. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis–Jenis Media dalam Pembelajaran*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Wibowo, A., & Nugroho, S. (2023). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Cerita dalam Meningkatkan Pemahaman Moral Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-135.
- Widoyoko, E. P. (2015). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S., & Misbahul, M. (2018). Pengaruh media Wordwall terhadap partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 19(4), 795–802.
- Yunita, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi melalui Pembelajaran Daring dengan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas V A SMP Unismuh Makassar.
- Zaristi, I. (2021). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).
- Zaristi, I. (2021). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).

LAMPIRAN



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PTN/2019
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

SURAT KEPUTUSAN
No.54/BAAK/BM/Wina/II/2024

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA

Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:

1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir

Mengingat : 1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.
2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:
Nama : **Paulus Sarjito**
NPM : **182995**
- Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.
- Ketiga : Pembimbing wajib membimbing penyusunan artikel Jurnal Ilmiah sampai disetujui oleh Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana.
- Keempat : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.
- Kelima : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Madiun
Pada Tanggal, 26 Februari 2024

Ketua

Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc.

Tembusan:

1. BAU
2. Mahasiswa



YAYASAN MARDIWIJANA GONZAGA MADIUN
Sekolah Dasar Katolik Santo Yusuf Madiun
STATUS : TERAKREDITASI A
Jalan Diponegoro 80 Telp. (0351) 465706 Madiun 63122

Nomor : K. 73 /104.3/SD-SY/X/2024
Sifat : penting
Lamp : 1 lembar
Perihal : Tanggapan

Kepada Yth :

Pimpinan STKIP Widya Yuwana
Jl. Soegijoprano 13 Kota Madiun

Di

Madiun

Dengan hormat,

Menanggapi Surat Permohonan nomor 224/BAAK/IP/WINA/X/2024 tertanggal 21 Oktober 2024 tentang permohonan Izin Penelitian Skripsi untuk Mahasiswa, bahwa pada dasarnya kami menyetujui dan mengizinkan Mahasiswa tersebut untuk mengadakan penelitian skripsi pada tanggal yang telah disepakati yaitu 6 - 20 November 2024

Demikian tanggapan kami sampaikan, harapan kami semoga penelitian tersebut dapat membawa manfaat bagi kedua pihak. Atas perhatian Bapak /Ibu disampaikan Terima kasih, Berkah Dalem.





YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 1006/SK/BAN-PT/Ak Ppj/PT/V/2024
Jl. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 224/BAAK/IP/WINA/X/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
SDK Santo Yusuf
Jl. Diponegoro No.80, Madiun Lor,
Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63122

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Paulus Sarjito
NPM : 182995
Semester : XIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Theologi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Film Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Siswa Kelas IV SDK St. Yusuf Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk penelitian skripsi dengan responden peserta didik SDK St. Yusuf Madiun. Penelitian skripsi tersebut akan dilaksanakan pada 6 – 20 November.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 21 Oktober 2024

Pembantu Ketua I,



Dr. Agustinus Wisnu Dewantara, S.S., M.Hum.

Tindasan:
Mahasiswa ybs



SURAT TUGAS

No: 48/Lemlit/Wina/XI/2024

Menindaklanjuti surat dari SDK St. Yusuf Madiun; Nomor: K.73/104.3/SD-SY/X/2024;
Tanggal 30 Oktober 2024, Perihal: Tanggapan, maka yang bertandatangan di bawah ini:
N a m a : Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
NIDN : 0709046203
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
pada STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Paulus Sarjito
NPM : 182995
Semester : XIII
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Theologi
Jenis Kegiatan : Melakukan penelitian di SDK St. Yusuf, Madiun
Pelaksanaan : 6-20 November 2024
Tema penelitian : "Pengaruh Penggunaan Film Animasi Superbook Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Katolik Siswa Kelas IV SDK St. Yusuf Madiun"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Madiun, 2 November 2024
Yang menandatangani,
Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc
Kepala LPPM

ANGKET MINAT SISWA

IDENTITAS RESPONDEN

Sekolah :

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal – hal lain.
3. Berilah tanda checklist () pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

CS : Cukup Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		TS	KS	CS	S	SS
1.	Saya bias merespon pelajaran agama katolik degan menggunakan media video animasi superbok.					
2.	Saya menyukai materi yang di ajarkan					

	menggunakan media video animasi superbook.					
3.	Saya berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi superbook.					
4.	Saya selalu antusias untuk menguasai materi menggunakan media video animasi superbook.					
5.	Saya merasa lebih menyukai pelajaran agama katolik setelah belajar dengan menggunakan video animasi superbook.					
6.	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran video membantu saya menambah pengetahuan.					
7.	Media pembelajaran video dapat membantu saya mengatasi kesulitan dalam pelajaran agama katolik selama kegiatan pembelajaran di kelas.					
8.	Saya lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi superbook.					
9.	Saya sangat bersemangat ketika mengikuti pembelajaran agama katolik di kelas menggunakan media video animasi superbook.					
10.	Cara menyampaikan materi menggunakan media video membuat saya menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran agama katolik.					
11.	Penggunaan media video animasi superbook memberi pengaruh dalam pelajaran agama					

	katolik.					
12.	Saya lebih aktif belajar dalam kelas ketika ditayangkan materi melalui media video animasi superbook					
13.	Saya merasa lebih terbantu memahami pelajaran agama katolik setelah guru menggunakan media pembelajaran video animasi superbook.					
14.	Media pembelajaran video menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna.					
15	Saya sangat senang belajar dengan video animasi superbook.					

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan	Nomor
Mnat Belajar	Perasaan Senang	<ul style="list-style-type: none"> - Saya menyukai materi yang di ajarkan menggunakan media video animasi superbok. - Saya sangat bersemangat ketika mengikuti pembelajaran agama katolik di kelas menggunakan media video animasi superbok. - Saya sangat senang belajar dengan video animasi superbok. 	2,9,15
	Keterlibatan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Saya berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi superbok. - Saya selalu antusias untuk menguasai materi menggunakan media video animasi superbok. - Saya lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran ketika menggunakan media video animasi superbok. 	3,4,8
	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> - Saya merasa lebih menyukai pelajaran agama katolik setelah belajar dengan menggunakan video animasi superbok. - Media pembelajaran video dapat membantu saya mengatasi kesulitan dalam pelajaran agama 	5, 7, 10, 12, 14

		<p>katolik selama kegiatan pembelajaran di kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara menyampaikan materi menggunakan media video membuat saya menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran agama katolik. - Saya lebih aktif belajar dalam kelas ketika ditayangkan materi melalui media video animasi superbook - Media pembelajaran video menarik dan menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. 	
	Perhatian Siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Saya bias merespon pelajaran agama katolik dengan menggunakan media video animasi superbook. - Belajar dengan menggunakan media pembelajaran video membantu saya menambah pengetahuan. - Penggunaan media video animasi superbook memberi pengaruh dalam pelajaran agama katolik. - Saya merasa lebih terbantu memahami pelajaran agama katolik setelah guru menggunakan media pembelajaran video animasi superbook. 	1,6,11,13.

TUGAS
“MUKJIZAT”

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah setiap soal dengan jawaban yang benar dan jujur.
2. Berilah tanda (x) disetiap jawaban yang dipilih.

Identitas:

Sekolah :

Nama :

Kelas :

1. Apa itu mukjizat?
 - a. Keajaiban yang dilakukan Tuhan
 - b. Cerita dari dongeng
 - c. Permainan sulap
 - d. Kebetulan yang terjadi
 - c. Mengubah air menjadi anggur
 - d. Berjalan di atas air
2. Siapa yang melakukan banyak mukjizat dalam Alkitab?
 - a. Musa
 - b. Yesus
 - c. Petrus
 - d. Yohanes
 4. Di mana Yesus mengubah air menjadi anggur?
 - a. Yerusalem
 - b. Kana
 - c. Betlehem
 - d. Nazaret
3. Mukjizat pertama yang dilakukan Yesus adalah...
 - a. Menyembuhkan orang buta
 - b. Memberi makan lima ribu orang
 5. Siapa yang meminta Yesus untuk mengubah air menjadi anggur?
 - a. Petrus
 - b. Maria, ibu Yesus
 - c. Yohanes
 - d. Yusuf

6. Berapa roti dan ikan yang dipakai Yesus untuk memberi makan lima ribu orang?
- 5 roti dan 2 ikan
 - 10 roti dan 5 ikan
 - 3 roti dan 7 ikan
 - 7 roti dan 2 ikan
7. Apa yang dilakukan Yesus saat murid-murid ketakutan karena badai di laut?
- Berdoa bersama mereka
 - Menghentikan badai
 - Melompat ke laut
 - Berlari ke pantai
8. Siapa yang berani berjalan di atas air bersama Yesus?
- Yohanes
 - Paulus
 - Petrus
 - Matius
9. Yesus menyembuhkan banyak orang sakit. Apa yang dilakukan orang buta setelah disembuhkan Yesus?
- Berlari dan bermain
 - Pulang ke rumah
 - Memuji Tuhan
 - Tidur
10. Apa yang dilakukan Yesus untuk menyembuhkan orang sakit?
- Menggunakan ramuan khusus
 - Berdoa dan menyentuh mereka
 - Memerintah orang lain untuk menyembuhkan
 - Menulis di tanah
11. Siapa yang dibangkitkan Yesus dari kematian?
- Musa
 - Lazarus
 - Daud
 - Abraham
12. Berapa hari Lazarus sudah mati sebelum Yesus membangkitkannya?
- 1 hari
 - 2 hari
 - 3 hari
 - 4 hari
13. Ketika Yesus menyembuhkan 10 orang kusta, berapa yang kembali untuk berterima kasih?
- 10 orang
 - 5 orang
 - 1 orang
 - Tidak ada

14. Apa yang dilakukan Yesus ketika anak perempuan Yairus meninggal?
- Menyuruh keluarganya bersabar
 - Membangkitkannya dari kematian
 - Mengajaknya berdoa
 - Mengirim murid-muridnya
15. Bagaimana Yesus memberi makan empat ribu orang?
- Dengan 7 roti dan beberapa ikan
 - Dengan 5 roti dan 2 ikan
 - Dengan 10 roti dan 5 ikan
 - Dengan 3 roti dan 1 ikan
16. Ketika murid-murid menangkap banyak ikan setelah mendengar perintah Yesus, apa yang terjadi pada jala mereka?
- Jala mereka sobek
 - Jala mereka kosong
 - Jala mereka penuh ikan
 - Jala mereka hilang
17. Siapa yang berkata, 'Aku percaya, tolonglah ketidakpercayaanku saat Yesus menyembuhkan anaknya?'
- Seorang ibu
 - Seorang ayah
 - Seorang nabi
 - Seorang tentara
18. Ketika orang lumpuh dibawa ke Yesus, bagaimana ia bisa bertemu Yesus?
- Lewat pintu belakang
 - Dibawa melalui atap rumah
 - Didorong masuk lewat jendela
 - Berjalan sendiri ke Yesus
19. Apa pesan utama dari mukjizat Yesus?
- Menunjukkan kuasa Tuhan
 - Agar orang takut kepada Yesus
 - Supaya Yesus terkenal
 - Agar orang menjadi kaya
20. Apa yang harus kita lakukan setelah mendengar kisah mukjizat Yesus?
- Percaya kepada Tuhan dan bersyukur
 - Melupakan cerita itu
 - Bertanya apakah itu benar
 - Mengabaikannya

PRESENSI KELAS 4 SDK SANTO YUSUF MADIUN

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Alfonsus Valoel Leintano	<i>alfons</i>
2	Alvern Clarence Tengtoyo	<i>ALVERN</i>
3	Andrea Michelle Bellvania	<i>Michelle</i>
4	Anna Immaculata Indriastuti	<i>Anna</i>
5	Arjuna Dana Evanangelo	<i>Arjuna</i>
6	Clara Andraya Ori	<i>Clara</i>
7	Daniello Christian Wijaya	<i>Dani</i>
8	Dionisius Alvian Dewantara	<i>Dion</i>
9	Edward Christian	<i>Edward</i>
10	Gabriel Wilbert Satriya	<i>Gab</i>
11	Jessica Alexandra Siswanto	<i>Jessica</i>
12	Jessica Nathalia Pratignjo	<i>Jessica-n</i>
13	Jovan	<i>Jovan</i>
14	Katarina Grevi Vania Eka P	<i>Katarina</i>
15	Kevin	<i>Kevin</i>
16	Levic Twenov Tantular	<i>Levic</i>
17	Miquel Aryan Rizar Novara	<i>Miquel</i>
18	Misael Avrillian Yovie	<i>Misael</i>

19	Nathania Alena Teresa	<i>nathania</i>	
20	Olivia Avariella Gunawan	<i>Olivia</i>	
21	Prabu Java Hananta P	<i>Prabu</i>	
22	Pricilla Kristiani Housana P	<i>Pricilla</i>	
23	Reynard Aurelius Sanjaya	<i>Reynard</i>	
24	Ruth Carolina Blessing	<i>Ruth</i>	
25	Sefanya Aurelia Dwi A	<i>Sefanya</i>	
26	Shine Gardian Winata	<i>Shine</i>	
27	Vincentius Pratama H	<i>Vincentius</i>	
28	Yeremia Satria Wibawa	<i>Yeremia</i>	
29	Zefanya Christiano Julio	<i>Zefanya</i>	

Mengetahui
Guru PAK



Ario Dwi Pangga, S.Pd.

Rabu, 13 November 2024
Mahasiswa



Paulus Sarjito

