

**PENERAPAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VI
MI DDI LIPU**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

NIHLA ISRAWATI
NIM: 10156119218

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2023**

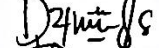


PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI DDI Lipu” yang disusun oleh Nihla **Israwati**, NIM. 10156119218, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 23 Agustus 2023 Masehi bertepatan dengan 06 Safar 1445 Hijriah, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 23 Agustus 2023 M


06 Safar 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si., M.Si.	()
Sekretaris	: Aan Setiawan, M.Pd.	()
Munaqisy I	: Dr. M. Dalip, M. Th.I.	()
Munaqisy II	: Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.	()
Pembimbing I	: Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I.	()
Pembimbing II	: Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.	()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.
NIP. 19710623 201411 1 001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Nihla Israwati**, NIM: 10156119218, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI DDI Lipu” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti ujian Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

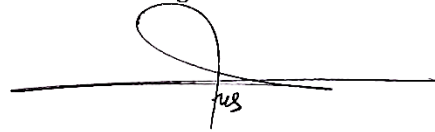
Majene, 14 Agustus 2023

Pembimbing I



Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I.
NIP. 198411122019031007

Pembimbing II



Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.
NIP. 19900629201903009

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nihla Israwati
NIM : 10156119218
Tempat, Tanggal Lahir : Majene, 26 Desember 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah & Keguruan
Alamat : Buttu Baruga
Judul : Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI DDI Lipu

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 14 Agustus 2023

Penyusun,



Nihla Israwati
NIM. 10156119218

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Demikian pula, salam dan shalawat semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan selesainya penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI DDI Lipu”. Penulis patut menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap keluarga besar, Ibunda Nadirah dan Ayahanda alm. Salim selaku orang tua penulis yang telah mengikhhlaskan pengorbanannya dalam memelihara, mendidik, menghidupi, dan membiayai penulis sejak kecil hingga studi ke tingkat perguruan tinggi, saudara dan saudariku yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan kepada berbagai pihak. Sedikit atau banyaknya bantuan mereka semuanya menjadikan penulis dapat mewujudkan karya ilmiah ini. Berkenaan dengan itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis patut berikan kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. selaku Ketua STAIN Majene.
2. Dr. Muliadi, S. Ag., M. Sos. I. selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
3. Dr. Suddin Bani, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan.

4. Dr. Anwar Sadat, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
5. Dr. Hamzah S. Fathani, S. Ag., M. Th. I. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
6. Darwis, S. Si., M. Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
7. Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I. selaku pembimbing pertama
8. Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd. selaku pembimbing kedua
9. Keluarga penyusun yang telah memberikan dukungan moril dan material serta doa.
10. Para Guru dan adik-adik di MI DDI Lipu yang telah menerima peneliti untuk mendapatkan data penelitian.
11. Kepada seluruh rekan-rekan mahasiswa pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, Khususnya pada program studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang senantiasa memberikan motivasi, bersama melewati masa kuliah dengan penuh kenangan dan dorongan serta selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini, semoga dapat menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Demikian penulis ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya semoga Allah SWT membalas kebaikan yang mereka berikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, kesalahan, serta kehilafan yang dilakukan,

oleh karena itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya.

Majene, 14 Agustus 2023

Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nihla Israwati', with a large, sweeping flourish extending to the right.

Nihla Israwati
NIM. 10156119218

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	
.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	
.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Hipotesis	5
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	6
E. Kajian Pustaka	7
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
BAB II TINJAUAN TEORETIS	10
A. Media Pembelajaran	10
B. Video Animasi	17
C. Motivasi Belajar	24
D. Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	33
E. Kerangka Pikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	36

B. Pendekatan Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel	37
D. Metode Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitian	38
F. Validasi dan Reabilitas Instrumen	40
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Gambaran Umum MI DDI Lipu	43
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	6
Tabel 2. Jawaban Angket	38
Tabel. 3 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	39
Tabel 4. Daftar Nama Guru	45
Tabel 5. Daftar Peserta Didik	46
Tabel 6. Daftar Peserta Didik Kelas VI	47
Tabel 7. Tabulasi Data Motivasi Belajar Sebelum Penerapan	48
Tabel 8. Kategori Motivasi Belajar Sebelum Penerapan	50
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sebelum Penerapan	50
Tabel 10. Tabulasi Motivasi Belajar Setelah Penerapan	51
Tabel 11. Kategori Motivasi Belajar Setelah Penerapan	52
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Setelah Penerapan	52
Tabel 13. Hasil Validitas Angket	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir	35
Gambar 2. Desain Penelitian	36
Gambar 3. Hasil Reabilitas Angket	54
Gambar 4. Hasil Uji Normalitas Angket	55
Gambar 5. Hasil Uji T	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Telah Selesai Penelitian	64
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	65
Lampiran 3. Lembar Angket	66
Lampiran 4. Hasil Validitas Instrument Menggunakan Spss	68
Lampiran 5. Nilai r Tabel	70
Lampiran 6. Membagikan Angket <i>Pretest</i>	71
Lampiran 7. Menerapkan Video Animasi Dalam Pembelajaran	71
Lampiran 8. Menerapkan Video Animasi Dalam Pembelajaran	72
Lampiran 9. Membagikan Post Test	72
Lampiran 10. Dokumentasi	73
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	74

ABSTRAK

Nama : **Nihla Israwati**
NIM : 10156119218
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : *Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI DDI Lipu*

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimakah motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI DDI Lipu, (2) Bagaimakah motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI DDI Lipu, (3) Apakah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VI MI DDI Lipu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan video animasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan membagikan angket *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) Sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 22,27 (dibulatkan 22), (2) Setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 26,72 (dibulatkan 27), (3) penerapan video animasi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005 kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Saran yang ada pada penelitian ini yakni guru diharapkan mempertimbangkan media video animasi dalam pembelajaran karena pembelajaran menggunakan video animasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Peserta Didik*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran dalam satuan pendidikan sangat menunjang peningkatan mutu dan kualitas satuan pendidikan serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media maka akan menarik perhatian dan memotivasi peserta didik, sehingga tujuan daripada pembelajaran dapat tercapai.¹ Berbeda halnya jika materi hanya diberikan dengan cara ceramah, maka ini cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan kreativitas guru dalam hal penggunaan media. Karena sekarang kita berada di zaman teknologi, maka media yang sering digunakan adalah media yang berbaur ICT (*Information Communicatiaon Technology*), seperti media audio visual yang menggunakan *projektor* dan *laptop/komputer*. Pada penelitian ini menggunakan media audio visual gerak, yakni video animasi.

Video animasi adalah teknologi pengelolaan, perekaman, pemindahan, penyimpanan dan pengontruksian gambar diam dan mengubahnya menjadi gambar yang bergerak.² Video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang disertai dengan audio sehingga terkesan hidup dan mengandung pesan pembelajaran. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menarik

¹ Yolanda Febrita & Maria Ulfah, *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Universitaz Indraprasta PGRI, 2019), h. 182.

² Nunun Gudyasari, *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Akhlak Terpuji Siswa SMP Islam Nurul Jannah*, (Universitas Islam Walisongo Semarang, 2022), h. 15.

perhatian peserta didik untuk belajar sehingga proses pemahaman terhadap materi juga cepat.³

Menurut Syuhada dalam Meri Handayani media audio visual (video animasi) memiliki sisi menarik dalam proses pembelajaran, yakni :

- 1) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 2) Dapat membawa siswa berpetualang dari suatu tempat ke tempat lainnya.
- 3) Dapat diulang-ulang bila siswa perlu untuk menambah kejelasan.
- 4) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 5) Mengembangkan pikiran dan pendapat dari siswa.
- 6) Mengembangkan imajinasi siswa.⁴

Bruner dalam Septy Nurfadhillah dkk mengatakan bahwa ada tingkatan modus belajar, yakni pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).⁵ Jika seorang guru tidak dapat membuat peserta didik merasakan pengalaman langsung pada materi yang dipelajari maka guru dapat menciptakan pengalaman gambar atau pengalaman abstrak kepada peserta didik sehingga pengalaman belajar akan menjadi tak terlupakan dan menambah semangat peserta didik dalam belajar yaitu dengan menggunakan media audio visual seperti video animasi. Selain menambah semangat siswa dalam belajar, penggunaan video animasi juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Dalam hal ini ada hadits Nabi yang mengatakan bahwa Allah SWT mencintai seseorang yang melakukan pekerjaannya secara tuntas dan jelas. Berikut hadits yang dimaksud :

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ إِذَا عَمِلَ أَحَدُكُمْ عَمَلًا أَنْ يُتَّقِنَهُ⁶

³ Andika Apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al-Adli di Palembang*, (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h. 23.

⁴ Meri Handayani, *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam al-Falah Kota Jambi*, (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), h. 4.

⁵ Septy Nurfadhillah dkk, "Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI al-Hikmah 1 Sepatan", (*Jurnal Pendidikan dan Ilmu Social* Vol. 3/No. 1, 2021), h. 150.

⁶ Jalaluddin as-Suyuti, *Kitab al-Jami'ush Shaghir*.

Artinya :

Sesungguhnya Allah sangat mencintai orang yang jika melakukan sesuatu pekerjaan, dilakukan secara Itqan (tepat, terarah, jelas dan tuntas). (HR. Baihaqi)

Jika merujuk pada hadits tersebut, maka seorang guru harus mampu melaksanakan pekerjaannya secara tuntas, tepat dan jelas. Dalam hal ini pada saat melaksanakan proses pembelajaran seorang guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan jelas, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam hal ini video animasi dan dengan cara menciptakan suasana belajar yang menggembirakan bagi peserta didik.

Hal ini senada dengan hadits nabi yang terdapat dalam shahih Bukhari pada kitab *al-'ilm* dengan nomor hadits 67 tentang membuat seseorang merasa gembira dan nyaman, yang berbunyi:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ بَشَّارٍ قَالَ حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ قَالَ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ قَالَ حَدَّثَنَا أَبُو التَّيَّاحِ
عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا⁷

Artinya :

Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Basyar, ia berkata telah menceritakan kepada kami Yahya bin Said, ia berkata telah menceritakan kepada kami Syu'bah, ia berkata telah menceritakan kepadaku Abu al-Tayyah, dari Anas bin Malik, dari Nabi SAW, beliau bersabda ; Mudahkanlah dan jangan mempersulit, gembirakanlah (dalam satu Riwayat disebutkan : jadikanlah tenang) dan jangan membuat orang lari.

Hadits ini dapat kita bawa pada konteks pembelajaran yakni seorang guru dalam proses pembelajaran hendaknya menciptakan suasana yang menggembirakan bagi peserta didiknya, karena hal ini sangat berpengaruh pada psikis peserta didik. Jika keadaan psikis peserta didik baik saat menerima pengajaran maka pengajaran yang diterima dapat ditangkap dengan baik pula. Hal ini sesuai dengan Permendikbud 65

Tahun 2013 yang berbunyi :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik

⁷ Muhammad bin Shalih al Utsaimin, *Kitab al-Ilmi*, dikutip dalam Asmuri, "Prinsip Memberikan Kemudahan dan Menyenangkan dalam Proses Pendidikan (Suatu Tinjauan dalam Perspektif Hadits)", (*Kependidikan Islam* Vol. 1/No. 2, 2015), h. 231.

untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁸

Menurut Asmuri “dengan menciptakan suasana yang menggembirakan/menyenangkan maka tujuan dari kegiatan pendidikan akan tercapai secara efektif dan efisien. Maka guru harus kreatif dan inovatif agar dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik”.⁹

Motivasi belajar adalah dorongan psikis yang ada pada diri peserta didik yang mendorongnya untuk belajar. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak yang ada pada diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang baik.¹⁰ Motivasi belajar belajar peserta didik dapat meningkat salah satunya dengan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Hal ini telah terbukti dalam penelitian Liza Afrilia, Neviyarni, Darnis Arief, dan Risda Amini dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” ditulis pada tahun 2022. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana yang disebutkan dalam penelitian tersebut bahwa nilai yang diperoleh T-tes adalah 0,45 yang berada dalam taraf signifikan dengan T-tabel 0,25 yang menggambarkan $T\text{-tes} > T\text{-tabel}$ sehingga H_0 ditolak.¹¹ Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi

⁸ Iis Wahyudiyati, *Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Media Audiovisual Siswa Kelas IV B SDN Gondangrejo Windusari Magelang*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020), h. 3.

⁹ Asmuri, “Prinsip Memberikan Kemudahan dan Menyenangkan dalam Proses Pendidikan (Suatu Tinjauan dalam Perspektif Hadits)”, (*Kependidikan Islam* Vol. 1/No. 2, 2015), h. 240.

¹⁰ Andika Apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al-Adli di Palembang*, (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h. 28.

¹¹ Lizra Afrilia dkk, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, (*Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 8/No. 3, 2022), h. 70.

belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Akan tetapi, pada observasi yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian ditemukan bahwasanya penggunaan media pembelajaran belum optimal khususnya pada mata pelajaran SKI, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton, sehingga motivasi belajar peserta didik kurang atau rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan video animasi efektif untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VI di MIS DDI Lipu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran SKI di kelas VI MIS DDI Lipu?
2. Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran SKI di kelas VI MIS DDI Lipu?
3. Apakah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VI MIS DDI Lipu?

C. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

- H₀: Pembelajaran menggunakan video animasi tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- H_a: Pembelajaran menggunakan video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti memiliki dugaan kuat bahwa pembelajaran menggunakan video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, akan tetapi peneliti akan meneliti lebih dalam lagi untuk membuktikan hipotesis peneliti.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan penjelasan di atas maka definisi operasional dan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

Tabel. 1 Definisi Operasional dan Ruang Lingkup

No.	Definisi Operasional	Ruang Lingkup Pembahasan
1.	Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.	Media pembelajaran, a. Pengertian media pembelajaran b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran c. Prinsip media pembelajaran d. landasan media pembelajaran e. Macam-macam media pembelajaran
2.	Video animasi merupakan jenis media pembelajaran yang menyajikan suara dan gambar/objek yang bergerak .	Video animasi a. Pengertian video animasi b. Penggunaan video animasi dalam

		<p>pembelajaran</p> <p>c. Jenis-jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya.</p>
3.	<p>Motivasi belajar merupakan dorongan psikis baik yang berasal langsung dari diri peserta didik (intrinsik) maupun dari luar diri peserta didik (ekstrinsik). Motivasi belajar yang tinggi akan membuat peserta didik lebih semangat dalam menerima pelajaran yang diberikan.</p>	<p>Motivasi belajar</p> <p>a. Macam-macam motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivasi intrinsik ➤ Motivasi ekstrinsik <p>b. Faktor-faktor yang mempengaruhi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Faktor internal ➤ Faktor eksternal <p>c. Teori-teori motivasi</p>

E. Kajian Putaka

Keabsahan penelitian ini dapat dilihat pada penelitian yang telah dilakukan, yakni sebagai berikut :

Penelitian Syifa Fauzyah, Nizar Alam Hamdani, Maskur dan Achmad Margana dalam Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, Vol. 4 No. 1 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas” yang ditulis pada tahun 2019. Adapun hasil penelitiannya adalah, pertama terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis audio visual pada pelajaran matematika, kedua pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika, ketiga terdapat perbedaan kompetensi

dasar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran berbasis audio visual pada pelajaran matematika, keempat pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan kompetensi dasar peserta didik pada pelajaran matematika. Perbedaan penelitian Syifa Fauzyah dkk dengan penelitian peneliti yaitu variabel Y, variabel Y penelitian Syifa Fauzyah yakni motivasi belajar dan kompetensi dasar, sedangkan peneliti yakni motivasi belajar saja.

Penelitian Iis Wahyudi dalam skripsinya dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Media AudioVisual Siswa Kelas IV SDN Gondangrojo Windusari Magelang” yang ditulis pada tahun 2020. Adapun hasil penelitiannya adalah media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi iman kepada Malaikat Allah swt di SDN Gondangrojo Windusari. Perbedaan penelitian Iis Wahyudi dengan penelitian peneliti terletak pada jenis penelitian, Iis Wahyudi menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dan yang diteliti Iis Wahyudi adalah hasil belajar sedangkan peneliti motivasi belajar.

Penelitian Aniyatul Vikriyah dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di SMP Al-Ishlah Kota Cilegon)” yang ditulis pada tahun 2018. Adapun hasil dari penelitiannya adalah model pembelajaran artikulasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian Aniyatul Vikriyah dengan penelitian peneliti terletak pada variabel X, variabel X penelitian Aniyatul Vikriyah yakni model pembelajaran artikulasi, sedangkan peneliti yakni video animasi.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI DDI Lipu
- b. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI DDI Lipu
- c. Untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VI MI DDI Lipu

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait :

a. Segi teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur di jurusan tarbiyah dan keguruan STAIN Majene dan menambah wawasan mengenai penerapan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menjadi rujukan dalam penelitian selanjutnya.

b. Segi praktis

Pihak sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di sekolahnya dan guru dapat menjadikan media pembelajaran video animasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Media Pembelajaran*

1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto dalam Corry Febriani mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien serta berfungsi untuk memperjelas pesan atau materi yang akan disampaikan sehingga tujuan daripada pembelajaran dapat tercapai”.¹ Menurut Heinich dalam Benny A. Pribadi “media pembelajaran adalah sesuatu atau alat yang mencakup informasi pengetahuan dan informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran”.²

Russel dkk dalam Andi Kristanto mengatakan bahwa,

Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning.

Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari Bahasa Latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek), dan manusia.³

Serta menurut Winkel dalam Andi Kristanto “media pembelajaran adalah suatu perangkat non personal yang disediakan atau digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Schramm “media pembelajaran adalah alat pembawa pesan yang digunakan

¹ Corry Febriani, “Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”, (*Jurnal Prima Edukasia* Vol. 5/No. 1, 2017), h. 3.

² Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Cet. 2; Jakarta: Prenamedia Group, 2017), h. 15.

³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 3-4.

atau dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran”.⁴ Sejalan dengan hal itu Hamidjojo dalam Azhar Arsyad juga membatasi media sebagai segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide atau materi kepada seseorang yang dituju.⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu dan memudahkannya dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum, diantaranya:

- a. Media pembelajaran mempunyai definisi fisik yang disebut sebagai *hardware*, yaitu sesuatu yang dapat diraba, didengar dan dilihat dengan panca indera.
- b. Media pembelajaran mempunyai definisi nonfisik yang disebut *software*, yaitu pesan yang ada dalam *hardware* yang merupakan sesuatu yang ingin disampaikan.
- c. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal.
- d. Penekanan media terdapat pada audio dan visual.
- e. Media pembelajaran memiliki arti alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di luar kelas maupun di dalam kelas.
- f. Media pembelajaran digunakan dalam rangka interaksi atau komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶

Menurut Hamalik jika ingin media pembelajaran berfungsi secara optimal, maka seorang guru haru mempunyai pengetahuan tentang media pembelajaran, yang meliputi:

- a. Media dalam setiap mata pelajaran.
- b. Seluk beluk proses belajar.

⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 5.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020), h. 4.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020), h. 6.

- c. Media digunakan untuk mengefisiensikan dan mengefektifkan proses pembelajaran.
- d. Hubungan antara metode pembelajaran dengan media pembelajaran.
- e. Nilai dan manfaat media pembelajaran.
- f. Usaha inovasi dalam media pembelajaran.
- g. Macam-macam alat dan teknik media pembelajaran.
- h. Fungsi media pembelajaran yakni untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- i. Pemilihan media pembelajaran.⁷

Dengan menggunakan alat bantu maka diharapkan materi yang disajikan atau disampaikan dapat dicerna dengan baik oleh peserta didik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran:

- a. Fungsi edukatif
 - Mengembangkan dan memperluas pengetahuan
 - Memberikan pengaruh yang bernilai Pendidikan
 - Membuat pikiran lebih kritis terhadap sesuatu
 - Memberikan pengalaman bermakna
- b. Fungsi ekonomis
 - Proses pembelajaran menjadi lebih efisien
 - Dapat mengurangi penggunaan biaya dan waktu
- c. Fungsi sosial
 - Mengembangkan pemahaman
 - Memperluas pergaulan antar peserta didik
 - Mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan pengalaman peserta didik.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020), h. 2.

d. Fungsi budaya

- Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia.
- Sebagai sarana dalam mewariskan unsur budaya dan seni dalam masyarakat.⁸

Selain itu, Levi & Lents dalam Azhar Arsyad juga mengemukakan pendapat mereka tentang fungsi media pembelajaran, yakni:

- a. Fungsi atensi : yaitu menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran.
- b. Fungsi afektif : yaitu mempengaruhi emosi dan sikap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif : memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami pesan atau materi pembelajaran.
- d. Fungsi kompensatoris : membantu peserta didik yang lemah dalam memahami materi pembelajaran.⁹

Ada beberapa manfaat penggunaan media:

- a. Penyampaian pesan atau pengetahuan menjadi bersifat standar
- b. Membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Meningkatkan sikap positif terhadap materi pembelajaran
- d. Proses belajar jadi lebih fleksibel
- e. Proses pembelajaran lebih interaktif
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- g. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.¹⁰

Serta Hamalik dalam Andi Kristanto membagi manfaat media pembelajaran menjadi empat, yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan atau materi yang bersifat verbalitas

⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 10.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020), h. 20-21.

¹⁰ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Cet. 2; Jakarta: Prenamedia Group, 2017), h. 24..

- b. Menumbuhkan pemikiran yang teratur secara terus menerus
- c. Memberikan pengalaman yang nyata
- d. Menjadikan pembelajaran lebih menarik
- e. Menarik perhatian peserta didik
- f. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.¹¹

Dale dalam Azhar Arsyad juga mengemukakan pendapatnya tentang manfaat media pembelajaran, diantaranya:

- a. Meningkatkan rasa simpati antar peserta didik.
- b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Memberikan umpan balik yang dapat membantu peserta didik menemukan berapa banyak yang telah diketahui.
- d. Memberikan variasi terhadap pengalaman belajar peserta didik.
- e. Memperluas wawasan peserta didik.
- f. Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
- g. Meningkatkan imajinasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- h. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.¹²

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

- a. Landasan filosofis

Banyaknya berbagai macam media pembelajaran membuat peserta didik dan guru dapat memilih media apa yang cocok untuk digunakan. Jadi peserta didik dan guru akan merasa dihargai harkat kemanusiaannya karena diberi kebebasan untuk memilih.

- b. Landasan psikologis

¹¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 13-14.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020), h. 27.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kompleksitas, materi dan keunikan proses belajar. Ilmu psikologi menyatakan bahwa seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang konkrit atau nyata.

c. Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran adalah proses yang terpadu dan kompleks yang melibatkan berbagai macam unsur, seperti ide, manusia, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, pemecahan masalah, pelaksanaan, evaluasi.

d. Landasan empiris

Telah banyak temuan yang menyatakan bahwa terdapat hubungan atau pengaruh antara penggunaan media pembelajaran dalam karakteristik belajar peserta didik yang menunjang hasil belajarnya.¹³ Maka dari itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan.

4. Prinsip Media Pembelajaran

Seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, diantaranya:

- a. Media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran
- b. Media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- c. Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan minat, kondisi dan kebutuhan peserta didik
- d. Dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan efektivitas dan efisiensi
- e. Media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan kemampuan guru.¹⁴

5. Macam-Macam Media Pembelajaran

- a. Menurut Rudy Bretz

¹³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 14-17.

¹⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 18-19.

Rudy Bretz membagi media pembelajaran menjadi 8 bagian, yaitu media audio, media cetak, media visual gerak, media visual diam, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam dan media audio visual gerak.

b. Menurut Leshin, pollock dan Reigeluth

Leshin dkk membagi media pembelajaran kedalam 5 bagian, yaitu media berbasis manusia (tutor, manusia, kegiatan kelompok), media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja), media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, *hypertext*), media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, began, grafik, peta, gambar, *slide*), dan media berbasis audio visual (film, televisi, video).

c. Menurut Heinich

Heinich membagi media pembelajaran menjadi 6 bagian, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media video, media berbasis komputer, dan multimedia.

d. Berdasarkan indera

- Media audio: media yang menghasilkan bunyi, seperti *tape recorder* dan radio
- Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi
- Media audio visual: media yang menghasilkan suara dan rupa, seperti film, televisi dan video
- Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual
- Media audio still visual: media lengkap kecuali tampilan gerak (*motion*) tidak ada
- Media audio semi motion: media yang mampu menampilkan titik tetapi tidak secara utuh

- Media motion visual: silent film (film bisu)
- Media still visual: gambar, *slide*, filmestri, OHP, dan transparansi.¹⁵

B. *Video Animasi*

1. **Pengertian Video Animasi**

Video animasi merupakan jenis media pembelajaran yang tergolong dalam media audio visual. Media audio visual merupakan media atau alat yang menampilkan gambar dan suara. Menurut Syaiful “Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar”.¹⁶ Menurut Achmad Lutfi dalam Imas Setiawati “ media audio visual adalah media yang mengandung unsur gambar dan suara yang dapat dilihat dan didengar, misalnya film, video, VCD, slide suara dan lain sebagainya” dan hal yang sama juga disampaikan oleh Yudi Munadi dalam Imas “media audio visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran sekaligus”.¹⁷ Artinya media audio visual adalah media yang dapat dinikmati menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Baugh dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa sekitar 90% hasil belajar peserta didik diperoleh melalui indera penglihatan dan 5% diperoleh melalui indera pendengaran beserta indera lainnya. Sedangkan, Dale mengatakan bahwa sekitar 75% hasil belajar diperoleh melalui indera penglihatan, 13% melalui indera pendengaran dan 12% dari indera lainnya.¹⁸ Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar hasil belajar diperoleh melalui indera penglihatan. Maka, untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal bisa dilakukan dengan cara menggabungkan kedua indera yakni penglihatan dan pendengaran. Dengan menggunakan kedua indera ini

¹⁵ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 23-27.

¹⁶ Iis Wahyudiyati, *Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Media AudioVisual Siswa Kelas IVB SDN Gondangrejo Windusari Megelang*, (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020), h. 33.

¹⁷ Imas Setiawati, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta*, (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2012), h. 19-20.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020), h. 4.

maka akan sangat memungkinkan untuk peserta didik bisa lebih memahami dan menangkap apa yang ditampilkan pada media ini ketimbang hanya mendengar maupun hanya melihat.

Konsep media pembelajaran ini memiliki dua segi, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Seperti dalam penggunaan video materi atau bahan yang akan diajarkan disebut perangkat lunak, sedangkan *projector* dan *laptop* disebut perangkat keras.¹⁹ Penggunaan *projector* dan *laptop* berfungsi untuk menyampaikan materi atau pesan yang dapat dilihat dan didengar sekaligus.²⁰ *Projector* dan *laptop* digunakan untuk menampilkan gambar yang lebih besar sehingga semua peserta didik dapat melihat materi atau pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Serta menurut Arsyad dalam Muammar dkk penggunaan *laptop* (komputer) dalam pembelajaran dapat menstimulus dan memberikan peserta didik peluang yang luas untuk meningkatkan aktivitasnya secara interaktif, meningkatkan keterampilan psikomotoriknya, mengembangkan kemampuan berpikirnya serta menambah dan meningkatkan motivasi belajarnya.²¹ Penggunaan media berbasis ICT (*Information Communication Technology*) dalam hal ini *projector* dan *laptop* sangat sesuai dengan perkembangan zaman yang ada, sehingga peserta didik dan guru tidak akan ketinggalan zaman serta dapat melakukan proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman.

Menurut Sandjaja dalam Syifa Fauziyah, dkk media audio visual memiliki dampak positif terhadap peserta didik, diantaranya :

- (a) meningkatkan pengetahuan;(b) menumbuhkan keinginan atau motivasi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lebih lanjut; (c) meningkatkan perbendaharaan kosakata, istilah/jargon, dan kemampuan berbahasa secara verbal dan nonverbal; (d) meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas

¹⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 6.

²⁰ Iis Wahyudiyati, *Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Media AudioVisual Siswa Kelas IVB SDN Gondangrejo Windusari Megelang*, (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020), h. 34.

²¹ Muammar dkk, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak", (*Jurnal Kuriositas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* Vol. 11/No. 2, 2018), h. 178.

peserta didik; (e) meningkatkan kekritisan daya pikir peserta didik karena dihadapkan pada dua realitas gambar dunia; dan (f) memicu minat baca dan motivasi belajar peserta didik.²²

Media ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media audio visual gerak dan media audio visual diam.

- a. Media audio visual diam, yakni media yang menampilkan gambar dan suara diam seperti film rangkai suara, cetak suara, dan film bingkai suara (*sound slides*).
- b. Media audio visual gerak, yakni media yang dapat menampilkan gambar dan suara gerak, seperti video dan film.²³

Pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada penggunaa media audio visual dalam bentuk video.

Menurut Smaldino, Russel, Heinich & Molenda dalam Andi Kristanto “*Video is the storage of audio visuals and their display on television type screen, (video adalah perekaman gambar dan suara yang penayangannya pada layar televisi)*”.²⁴ Sedangkan Hujair AH. Sanaky dalam Andi Kristanto mengatakan bahwa “video adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan atau memproyeksikan gambar bergerak”.²⁵ Perkembangan teknologi saat ini membuat seseorang dengan mudah menciptakan berbagai macam aplikasi yang dapat membuat video lebih menarik, salah satunya yaitu dengan pembuatan video animasi.

Video animasi merupakan media yang materi atau pesan yang ditampilkan dapat didengar dan dilihat sekaligus sehingga mampu membuat peserta didik merasa tertarik terhadap apa yang diitampilkannya. Menurut Andika Apriansyah

²² Syifa Fauzyah dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aidio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas”, (*Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 4/No. 1, 2019), h. 806.

²³ Imas Setiawati, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta*, (UIN Syarif Hidayatullah, 2012), h.20.

²⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 63.

²⁵ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 63.

“video animasi merupakan media yang menampilkan objek atau gambar bergerak yang telah diatur dan dibuat agar kelihatan hidup dan menarik sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada peserta didik”.²⁶ Video animasi dapat menampilkan informasi melalui gambar dan suara sekaligus.²⁷ Dengan menggunakan video animasi maka akan sangat memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan guru, karena video dapat mempengaruhi emosi dan pikiran seseorang. Video animasi dapat menampilkan gambar atau suasana yang akan membuat peserta didik merasa seolah olah ada dalam suasana tersebut.²⁸

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arif Yudianto media video memiliki manfaat, yaitu “dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memperjelas materi atau pesan sehingga peserta didik dapat memahami, menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran”.²⁹ Robert Heinich, dkk. dalam Benny A. Pribadi juga menyampaikan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media video, yaitu “a) menampilkan gambar yang bergerak, b) menampilkan suatu proses dan prosedur, c) sarana observasi yang aman, d) sarana untuk mempelajari dan mengetahui pengetahuan tertentu, e) menampilkan contoh Tindakan yang dapat dipelajari, f) mendorong munculnya penghayatan terhadap budaya dan seni, dan g) menciptakan kesamaan pengalaman”.³⁰ Keunggulan media video juga disampaikan oleh Erikson dan Curl dalam BennyA. Pribadi menurutnya ada tujuh keunggulan dari penggunaan video sebagai sarana pembelajaran, yaitu “a) menambah wawasan

²⁶ Andika Apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al-‘Adli di Palembang*, (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h.24.

²⁷ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta:Prenamedia Group:2019), h. 135.

²⁸ Arif Yudianto, *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*, (Universitas Mihammadiyah Sukabumi, 2017), h. 235-236.

²⁹ Arif Yudianto, *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*, (Universitas Mihammadiyah Sukabumi, 2017), h. 234.

³⁰ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta:Prenamedia Group:2019), h. 140.

pengalaman, b) menyediakan informasi yang bermanfaat, c) merangsang timbulnya minat belajar, d) membimbing respons peserta didik dalam proses belajar, e) mengatasi keterbatasan fisik, f) mendorong upaya pemecahan masalah, dan g) mengungkapkan kesalahan dalam proses belajar dan mengatasi masalah tersebut”.³¹ Andi Krisanto dalam bukunya juga mengemukakan hal yang serupa tentang kelebihan media video, yakni “a) video dapat digunakan berkali-kali tanpa kehilangan kualitas gambar dan suara, b) media video dapat mempersingkat atau mempercepat suatu peristiwa atau proses sehingga tidak memakan waktu yang banyak, c) menarik perhatian, d) dapat menyajikan pesan yang mendekati atau mirip dengan obyek aslinya, e) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, dan f) dapat menampilkan animasi yang memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran”.³² Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya media video dianggap cukup efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi atau semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta memiliki banyak kelebihan yang dapat menguntungkan guru maupun peserta didik.

Tampilan video yang memperlihatkan peristiwa dan objek akan meningkatkan daya tarik peserta didik karena hal ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata atau konkret bagi peserta didik. Misalnya, dalam pelajaran sejarah peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai peristiwa yang terjadi di masa lalu tanpa harus kembali ke masa lalu dan contoh lain misalnya peserta didik dapat melihat kondisi atau situasi di negara lain tanpa harus ke negara tersebut. Jadi penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat

³¹ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group:2019), h. 142.

³² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 64.

mengatasi kesulitan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang terhambat oleh faktor ruang, waktu dan fisik.³³

Penayangan video animasi pada peserta didik bisa menggunakan *smartphone* dan *laptop* saja, akan tetapi pada penelitian ini peneliti menggunakan teknologi *projector* dan *laptop*, karena peneliti menganggap hal ini lebih efektif dikarenakan semua peserta didik dapat melihat tampilan video tersebut ketimbang hanya menggunakan *smartphone* saja dan tidak semua peserta didik memiliki *smartphone*.

2. Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat dan fungsi yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun manfaat dan fungsi media video animasi sebagai berikut.

Manfaat media video animasi dalam pembelajaran :

- a. Memudahkan dalam menyampaikan sesuatu yang sulit.
- b. Mampu memperlihatkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata.
- c. Mampu menjelaskan suatu langkah prosedural dengan jelas.
- d. Menunjukkan objek dengan ide.

Fungsi media video animasi dalam pembelajaran:

- a. Membangkitkan semangat dan mencegah atau meminimalisir kebosanan peserta didik dalam menerima pelajaran.
- b. Penyajian materi lebih bervariasi.
- c. Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.³⁴

³³ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta:Prenamedia Group:2019), h. 143.

³⁴ Andika Apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al-'Adli di Palembang*, (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h. 24.

Karakteristik media video animasi:

- a. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat.
- b. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
- c. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- d. Peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun kurang pandai.
- e. Memperjelas sesuatu yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih nyata.
- f. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- g. Dapat diulangi apabila suatu saat diperlukan lagi atau untuk menambah kejelasan.
- h. Pesan atau materi yang disampaikan mudah diingat dan cepat.
- i. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- j. Mengembangkan pendapat dan pikiran peserta didik.
- k. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.³⁵

3. Jenis-Jenis Video berdasarkan Tujuan Pembuatannya

Jenis-jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya, yaitu :

a. Video cerita

Video ini merupakan video yang dibuat untuk menyajikan suatu alur cerita. Cerita yang disajikan berupa cerita fiksi yang kemudian ditayangkan di internet maupun TV.

b. Video dokumenter

Video dokumenter merupakan video yang mendokumentasikan atau merekam kejadian sesuai dengan kenyataan atau fakta yang telah terjadi.³⁶

³⁵ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 64.

³⁶ Andi Tejawati dkk, "Pengembangan Video Dokumenter Wanita dan Informatika di Lingkungan FKTI Universitas Mulawarman", (*Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika* Vol. 2/No. 2019), h. 72.

c. Video berita

Video berita merupakan video yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan berita kepada orang banyak dan berita tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

d. Video presentasi

Video presentasi adalah video yang dibuat untuk menyampaikan gagasan atau ide kepada orang lain atau kelompok dengan tujuan untuk dikomunikasikan atau dibicarakan.

e. Video pembelajaran

Video pembelajaran berupa video yang berisi tentang materi pelajaran yang bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir dan kemauan peserta didik untuk belajar.³⁷

Pada penelitian ini jenis video yang digunakan yakni video pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

C. *Motivasi Belajar*

Motivasi adalah dorongan psikis seseorang untuk melakukan atau berbuat sesuatu. Semakin tinggi motivasi seseorang maka tingkat keberhasilan untuk mencapai tujuan akan semakin tinggi pula. Karena setiap kegiatan atau aktivitas seseorang pada dasarnya dilandasi oleh dorongan untuk terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya suatu tujuan. Dan daya pendorong inilah yang disebut dengan motivasi.

Mc Donald dalam Yudrik Jahja mengatakan bahwa,

Motivation is a energy change with in the person characterized by affective a rousal and antisipatory goal reaction,

³⁷ Putu Darma Wisada dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter", (*Jurnal of Education Technology* Vol. 3/No. 3, 2019), h. 141.

Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.³⁸

Menurut Hellriegel dan Slocum dalam Nyayu Khodijah motivasi atau dorongan ini dirangsang oleh adanya berbagai kebutuhan, seperti a) tujuan, b) keinginan yang hendak dipenuhi, c) tingkah laku, dan d) umpan balik. Morgan dkk dalam Nyayu Khodijah menggambarkan motivasi sebagai kekuatan yang mendorong dan menggerakkan terjadinya perilaku yang mengarah pada tujuan tertentu. Eggen dan Kauchak dalam Nyayu Khodijah juga menggambarkan motivasi sebagai kekuatan yang menjaga kelangsungannya, memberi energi dan mengarahkan perilaku terhadap tujuan tertentu³⁹. Sedangkan menurut Asrori dalam Wahyudin Nur Nasution motivasi diartikan sebagai “dorongan yang timbul pada diri seseorang baik itu disadari atau tidak disadari serta suatu usaha yang menyebabkan atau mendorong seseorang melakukan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu”.⁴⁰ Woodwory dalam Syifa Fauzyah, dkk menyatakan bahwa, “motivasi adalah sesuatu yang membuat seseorang melakukan usaha untuk mencapai tujuan atau hasil”.⁴¹ Jadi, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan yang mendorong dan menggerakkan seseorang untuk memenuhi dan mencapai tujuan tertentu.

Sejalan dengan motivasi Abraham Maslow mengatakan bahwa manusia mempunyai tujuh hierarki motif, yakni sebagai berikut:

- a. Kebutuhan fisiologis yakni berupa udara, makan, minum, seks dan tidur.
- b. Kebutuhan aktualisasi.
- c. Kebutuhan estetik berupa keindahan, keteraturan dan keserasian.

³⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Cet. 4; Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 362-363.

³⁹ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok:PT RajaGrafindo Persada:2019), h.250.

⁴⁰ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Cet. 1; Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 45.

⁴¹ Syifa Fauzyah dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas”, (*Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 4/No. 1, 2019), h. 806.

- d. Kebutuhan cinta dan rasa memiliki.
- e. Kebutuhan rasa aman dan keselamatan.
- f. Kebutuhan kognitif.
- g. Kebutuhan akan penghargaan.⁴²

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nyayu Khodijah bahwa motivasi dapat diartikan sebagai pengaruh dari kebutuhan, sikap, minat, aspirasi, nilai dan perangsang.⁴³ Dan motivasi memiliki peranan yang sangat besar dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran, terutama motivasi belajar peserta didik. Adapun indikator atau ciri-ciri motivasi menurut Hamzah B. Uno dalam Aniyatul Vikriyah, yaitu :

a) Adanya keinginan berhasil : Keinginan berhasil biasanya dimiliki oleh peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Peserta didik yang mempunyai motivasi ini cenderung berusaha dan semangat mengerjakan tugasnya.

b) Adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar : Peserta didik yang memiliki motivasi ini belum tentu dapat dikatakan memiliki motivasi berprestasi yang tinggi karena boleh jadi peserta didik mengerjakan tugasnya karena semata-mata ingin naik kelas saja atau hanya ingin menjalankan kewajibannya sebagai peserta didik yaitu belajar.

c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan : Peserta didik yang memiliki motivasi ini cenderung semangat dalam menerima pelajaran karena menganggap bahwa jika belajar dengan sungguh-sungguh maka cita-cita akan mudah untuk dicapai.

⁴² Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Cet. 4; Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 364-365.

⁴³ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok:PT RajaGrafindo Persada:2019), h.151.

d) Adanya penghargaan atau apresiasi dalam belajar : Motivasi ini biasanya diberikan oleh guru kepada peserta didik baik itu verbal maupun nonverbal dengan tujuan peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

e) Adanya kegiatan yang menarik : Kegiatan yang menarik bisa dibuat oleh guru, misalkan dengan pengadaan *games*, *ice breaking*, media pembelajaran dan lain-lain.

f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif : Lingkungan belajar yang kondusif bisa diciptakan guru dengan menggunakan metode atau media yang sesuai dengan materi yang memungkinkan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.⁴⁴

Asrori dalam Wahyudin Nur Nasution juga mengemukakan beberapa indikator motivasi belajar, yaitu:

- a) Penuh semangat.
- b) Mempunyai rasa penasaran dan ingin tahu yang tinggi.
- c) Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.
- d) Memiliki konsentrasi yang tinggi.
- e) Tidak tergantung pada orang lain.
- f) Menyukai tantangan.
- g) Tingkat kepercayaan diri yang tinggi.
- h) Memiliki gairah yang tinggi.⁴⁵

Sardiman juga mengemukakan pendapatnya tentang indikator motivasi belajar, yakni:

- a) Tekun menghadapi tugas.

⁴⁴ Aniyatul Vikriyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di SMP Al-Ishlah Kota Cilegon)*, (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2018), h. 23-24.

⁴⁵ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Cet. 1; Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 47.

- b) Ulet menghadapi kesulitan.
- c) Menunjukkan minat.
- d) Menyukai kerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas rutin.
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya.⁴⁶

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah juga mempunyai ciri-ciri atau indikator, yaitu:

- a) Perhatian pada pelajaran kurang.
- b) Tergantung pada orang lain.
- c) Mudah pesimis dalam menghadapi sesuatu.
- d) Daya konsentrasi kurang.
- e) Menjadikan suatu pekerjaan seperti beban berat.
- f) Memiliki semangat juang yang rendah.⁴⁷

Jadi, indikator motivasi ini dapat terwujud bila peserta didik mempunyai kesadaran untuk belajar dan seorang guru juga dapat menstimulus motivasi peserta didik melalui metode, media atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sehingga motivasi belajar yang rendah dapat diminimalisir.

Jaynes dan Wlodkowski dalam Yolanda Febrita menyatakan bahwa,

Motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan belajar.

Menurut Clayton Alderfer dalam Yolanda Febrita “Motivasi belajar yaitu dorongan yang ada dalam diri peserta didik dengan tujuan untuk mencapai hasil dan

⁴⁶ Andika apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al-‘Adli di Palembang*. (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h. 30.

⁴⁷ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Cet. 1; Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 47-48.

prestasi belajar yang baik”.⁴⁸ Motivasi belajar peserta didik sangat menentukan tingkat keberhasilan atau hasil belajar peserta didik, karena semakin tinggi motivasinya maka akan semakin tinggi pula intensitas keberhasilannya. Maka dari itu seorang guru dituntut untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sardiman dalam Romalina Wahab mengemukakan pendapatnya tentang ara-cara yang dapat ditempuh seorang guru guna menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya:

- a) Memberi hadiah
- b) Memberi angka
- c) Kompetisi
- d) Memberi ulangan
- e) Ego
- f) Mengetahui hasil
- g) Memberi pujian
- h) Memberi hukuman.⁴⁹

Begitupun dengan Gage dkk, mereka menyarankan beberapa cara yang dapat ditempuh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya:

- a) Bijaksana dalam memberikan tes dan nilai
- b) Menstimulus rasa ingin tahu peserta didik
- c) Memanfaatkan apersepsi peserta didik
- d) Menstimulus Hasrat peserta didik
- e) Menggunakan pujian yang berupa kata-kata
- f) Menggunakan permainan yang menyenangkan

⁴⁸ Yolanda Febrita dkk., *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Universitas Indraprasta PGRI, 2019), h. 185.

⁴⁹ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Cet. 4: Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), h. 133.

g) Meminimalisir hal-hal yang membuat peserta didik merasa kurang senang, seperti: keadaan ruang kelas yang membuat peserta didik kurang nyaman, teguran guru yang menyakitkan, memberikan ujian yang belum pernah diajarkan pada mereka, membuat peserta tidak kehilangan kepercayaan diri karena gagal memahami atau menyampaikan suatu gagasan dan memberikan tugas yang banyak sedangkan waktunya sedikit.⁵⁰

Ada dua jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Macam-Macam Motivasi

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang ada dalam diri seseorang yang dapat berupa kesadaran tentang pentingnya sesuatu, seperti belajar. Motivasi ini bisa terbentuk karena seseorang itu merasa mampu mengerjakannya atau karena hal itu menyenangkannya. Menurut Nyayu Khodijah seseorang yang secara intrinsik termotivasi maka akan melakukan kegiatan itu karena dapat memenuhi kebutuhannya, menyenangkan dan tidak tergantung pada ganjaran ataupun paksaan dari orang lain.⁵¹

Menurut Hasibuan ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik, yaitu : “a) tanggungjawab; b) penghargaan; c) pekerjaan itu sendiri; d) pengembangan dan kemajuan”.⁵² Maka dari itu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibutuhkan inovasi dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

⁵⁰ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Cet. 4; Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020), h. 133-134.

⁵¹ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok:PT RajaGrafindo Persada:2019), h.152.

⁵² Fakhrian Harza Maulana dkk., “Pengaruh Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik dan Komitmen Organisasi terhadap Kinerja Karyawan pada Bank BTN Kantor Cabang Malang”, (*Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*) Vol. 22/No. 1, 2015), h. 3.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang bersumber dari luar diri seseorang yang dapat berupa adanya seseorang yang memaksanya, menyuruhnya atau mengajaknya melaksanakan pekerjaan itu. Misalnya karena gaji, naik jabatan dan karena perintah bos atau guru jika di sekolah.⁵³ Dan contoh lain, seperti seorang peserta didik mengerjakan tugas karena takut dihukum oleh guru atau karena ingin mendapatkan hadiah. Serta motivasi belajar di sekolah bisa muncul karena salah satunya lingkungan sekolah, seperti guru, teman dan media belajar.

Menurut Manullang faktor-faktor yang dapat membentuk motivasi ekstrinsik adalah “a) gaji; b) kebijakan; c) hubungan kerja; d) lingkungan kerja; dan e) supervise”.⁵⁴ Jika hanya motivasi ekstrinsik yang dimiliki maka akan kurang efektif dalam mencapai hasil yang optimal karena motivasi tersebut tidak berasal dalam diri seseorang.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Menurut Suryono dan Haryanto dalam Syifa Fauzyah,

Motivasi yaitu sebagai faktor-faktor internal dan eksternal yang mendorong keinginan dan energi manusia untuk secara kontinyu menaruh minat dan perhatian terhadap pekerjaan, peranannya atau kepada suatu sebyek tertentu, serta memberikan upaya yang sungguh-sungguh dan persistem dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut.⁵⁵

Jadi motivasi dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal ini terbagi menjadi dua aspek, yakni aspek fisik dan aspek psikis.

⁵³ Aditya Kamajaya Putra dkk., “Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Kepuasan Kerja”, (*Jurnal Bisnis dan Manajemen* Vol. 6/No. 1, 2013), h. 60.

⁵⁴ Fakhrian Harza Maulana dkk., “Pengaruh Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik dan Komitmen Organisasi terhadap Kinerja Karyawan pada Bank BTN Kantor Cabang Malang”, (*Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol. 22/No. 1, 2015), h. 3-4.

⁵⁵ Syifa Fauzyah dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas”, (*Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 4/No. 1, 2019), h. 806.

Pertama, aspek fisik meliputi kondisi tubuh atau kebugaran tubuh, jika kondisi tubuh kurang sehat maka semangat dalam menerima pembelajaran akan menurun. Kedua, aspek psikis terdiri dari sikap, minat, bakat dan kecerdasan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Seperti dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Misalnya peserta didik yang lingkungan keluarganya baik maka akan mempengaruhi semangat atau motivasinya dalam belajar. Teman di sekolah, materi pembelajaran dan strategi guru dalam pembelajaran juga mempengaruhi motivasi peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan.⁵⁶

3. Teori-Teori Motivasi

a. Teori Dorongan (*Drive Theory*)

Teori ini menggambarkan motivasi sebagai dorongan yang ada dalam diri seseorang yang jika digerakkan akan membuat orang tersebut melakukan tindakan-tindakan yang membuatnya mencapai tujuan. Yang dimana motivasi tersebut meliputi adanya pendorong, pencapaian tujuan, berkurangnya keadaan dorongan dan tercapainya kepuasan subjektif.

b. Teori Insentif

Teori ini menyatakan bahwa seseorang akan melakukan suatu Tindakan apabila mendapat stimulus yang membuat dirinya untuk melakukan sesuatu atau adanya objek-objek tujuan yang membuatnya berbuat. Misalnya, gaji, bonus, penghargaan dan liburan.

⁵⁶ Aniyatul Vikriyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di SMP Al-Ishlah Kota Cilegon)*, (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2018), h. 27-29.

c. *Opponent-Process Theory*

Teori ini menyatakan bahwa seseorang akan termotivasi melakukan sesuatu apabila hal tersebut mempengaruhi emosinya yang membuatnya merasa senang dan teori ini digolongkan sebagai teori emosi. Misalnya perasaan senang, sedih, Bahagia dan takut.

d. *Teori Tingkat Optimal (Optimal-Level Theory)*

Teori ini menyatakan bahwa ada tingkat kesenangan yang optimal dimana seseorang akan termotivasi melakukan sesuatu untuk mempertahankan tingkat optimal tersebut.⁵⁷

D. *Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang berkualitas. Gagne & Briggs dalam Muammar dkk mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, yang terdiri dari *tape recorder, film*, kaset, foto, gambar, grafik, komputer dan video. Serta menurutnya media adalah komponen atau kumpulan sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik.⁵⁸ Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan Andika Apriansyah pada penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.⁵⁹ Eka

⁵⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Cet. 4; Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 360-362.

⁵⁸ Muammar dkk, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak", (*Jurnal Kuriositas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* Vol. 11/No. 2, 2018), h. 183.

⁵⁹ Andika Apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al-'Adli di Palembang*, (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h. 86.

Amanda Febriani, dkk juga menyampaikan hal yang sama, yakni penerapan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁶⁰ Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ni Made Liana Candra Dewi & I Gusti Agung Oka Negara dalam penelitiannya, mereka menyatakan bahwa “penggunaan video animasi terbukti secara empiris efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan video animasi sangat cocok untuk tingkatan sekolah dasar dikarenakan animasi yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik”.⁶¹ Berdasarkan temuan dan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

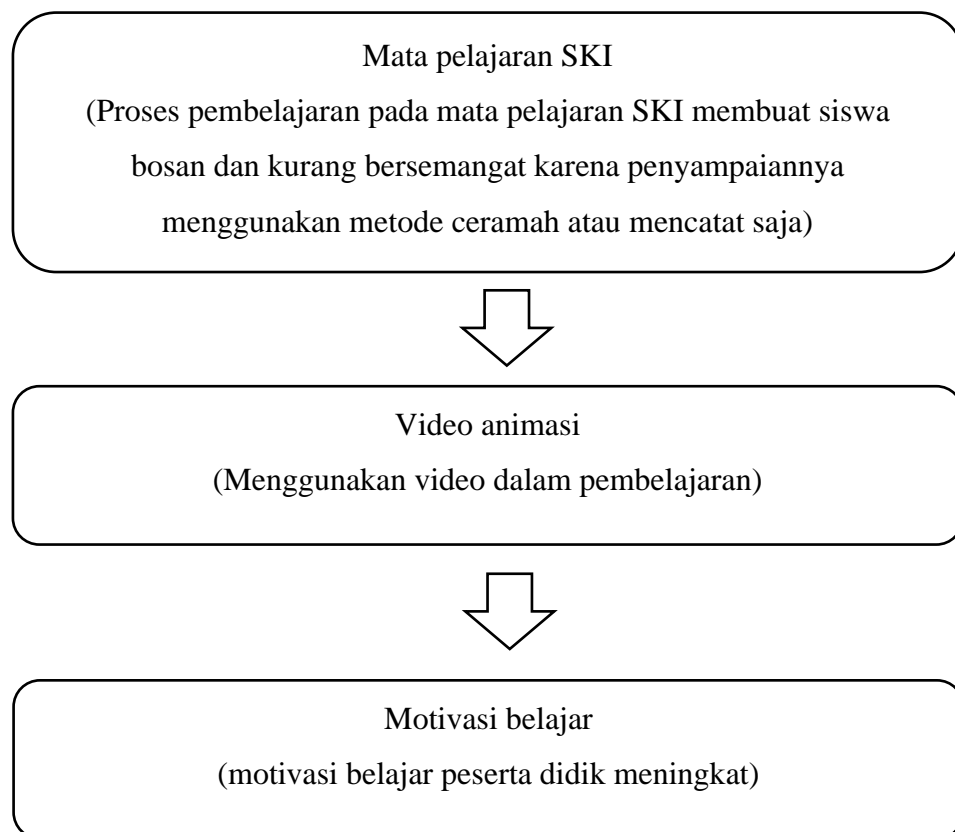
⁶⁰ Eka Amanda Febriani dkk, “Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair”, (*Jurnal Pendidikan Sains* Vol. 10/No. 1, 2022), h. 24.

⁶¹ Ni Made Liana Candra Dewi & I Gusti Agung Oka Negara, “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V”, (*Jurnal Edutech Undiksha* Vol. 8/No. 1, 2021), h. 124-125.

E. Kerangka Pikir

Berdasarkan sistematika pemikiran peneliti tentang obyek yang diteliti maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar. 1 Kerangka Pikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono dalam Aniyatul Vikriyah “penelitian eksperimen adalah metode yang bertujuan untuk menemukan atau mencari pengaruh dari suatu perlakuan atau tindakan tertentu terhadap sesuatu dalam keadaan yang terkendalikan”.¹ Jadi, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mempraktekkan langsung suatu tindakan sehingga dapat diketahui pengaruhnya atau efeknya terhadap objek yang diberi tindakan. Dalam hal ini yang mempraktekkan langsung adalah peneliti yakni menerapkan video animasi dalam pembelajaran dan yang diberi tindakan adalah peserta didik guna mengetahui apakah ada pengaruh dari penerapan video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok tunggal dengan pra dan pascates (*tipe one group pretest-posttest design*). Bentuk desain penelitian ini yakni sebelum dan setelah perlakuan peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui apakah ada perubahan yang dialami sebelum dan setelah adanya perlakuan. Adapun gambar desain kelompok tunggal dengan pra dan pascates seperti di bawah ini.

Gambar. 2 Desain Penelitian

A₁= Angket awal

X= Perlakuan

A₂= Angket akhir



¹ Aniyatul Vikriyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di SMP Al-Ishlah Kota Cilegon)*, (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2018), h. 28.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS DDI Lipu Tahun ajaran 2022/2023 dengan proses pembelajaran tatap muka. Penelitian ini diterapkan hanya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) dan pada materi tertentu saja.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell dalam Syafdinawati “pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang meneliti masalah berdasarkan pada pengujian teori terhadap variabel-variabel dan diukur dengan menggunakan data atau angka serta dianalisis dengan statistik untuk mengetahui apakah teori itu benar”.² Jadi, pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang memperoleh data dari angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik dan kemudian menjelaskan perbedaan, hubungan, pengaruh maupun kemungkinan-kemungkinan yang terjadi.

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah penerapan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, sebab peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan data subjek yang akan diteliti. Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh kelas VI MI DDI Lipu yang berjumlah 18 orang. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. Namun, dalam penelitian ini jenis sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yakni semua jumlah populasi karena jumlah populasi kurang dari 30 orang.

²Syafnidawati, *Penelitian Kuantitatif*, (Universitas Raharja, 2020), <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kuantitatif/>, Diakses pada tanggal 16 Juli 2022 pada pukul 17:58 WITA.

D. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara “membagikan angket, wawancara, observasi serta menggabungkan semuanya”.³Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode membagikan angket kepada peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan pada penelitian ini adalah angket.

1. Angket

Angket adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari seseorang. Angket diberikan kepada responden guna mengetahui sesuatu tentang dirinya atau hal lainnya dan skala yang digunakan adalah skala likert dengan jawaban yang bertingkat. Adapun bentuk jawaban angket sebagai berikut :

Tabel. 2 Jawaban Angket

Jawaban angket	Bobot	
	Pernyataan (+)	Pernyataan (-)
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

³ Novia Intan, *Teknik Pengumpulan Data, Pengertian dan Jenis*, (deepublish, 2022), <https://penerbitbukudeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/amp/>, Diakses pada tanggal 16 Juli 2022 pada pukul 18:33 WITA.

Adapun jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup dengan kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel. 3 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Variabel	Indikator	Pernyataan
Motivasi belajar	Adanya keinginan berhasil	1. Saya berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 2. Saya tepat waktu mengumpulkan tugas kepada guru.
	Adanya kebutuhan dalam belajar	3. Saya bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar SKI. 4. Saya memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan materi. 5. Jika saya tidak mengerjakan tugas saya menyontek kepada teman agar tetap mendapat nilai.
	Adanya penghargaan atau apresiasi dalam belajar	6. Saat guru memberikan pujian saya jadi lebih semangat mengikuti pembelajaran. 7. Saya giat mengerjakan tugas meskipun guru tidak memuji pekerjaan saya.
	Adanya kegiatan yang menarik	8. Saya malas mengikuti pembelajaran SKI karena membosankan. 9. Saya semangat belajar ketika guru membagi kelompok
	Adanya lingkungan belajar yang	10. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya mudah memahami pelajaran SKI.

	kondusif	
--	----------	--

F. *Validasi dan Reabilitas Instrumen*

1. Validitas Instrumen

Azwar menyatakan bahwa,

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.⁴

Jenis validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas konstruk. Yang dimana validitas konstruk adalah validitas yang mencari tahu sampai dimana butir-butir pertanyaan atau tes dapat mengukur apa yang betul-betul ingin diukur berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan.⁵ Dalam hal ini adalah motivasi belajar peserta didik.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan Y

\sum_{xy} = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat distribusi Y

n = Banyak data.⁶

⁴ Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian", (*Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* Vol. 6/No. 1, 2009), h. 89.

⁵ Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian", (*Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* Vol. 6/No. 1, 2009), h. 90.

⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014), h.252.

2. Reabilitas Instrumen

Reabilitas berarti sampai dimana suatu tes dapat dipercaya. Menurut Arifin sesuatu dapat dikatakan reliabel apabila menampilkan hasil yang selalu sama jika dilakukan tes pada orang yang sama tapi pada waktu yang berbeda.⁷

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_i = Nilai koefisien alfa-cronbach
- K = Banyaknya item instrumen yang valid
- S_i^2 = Variansi item
- S_t^2 = Variansi total

Dengan,

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2}$$

Keterangan:

- JK_i = Jumlah kuadrat item
- JK_s = Jumlah kuadrat subjek
- X_t = Jumlah skor item yang valid.⁸

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pengolahan dan analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Data dari variabel yang telah diperoleh akan dideskripsikan ke dalam bentuk persentase dan distribusi frekuensi menggunakan rumus hipotetik. Adapun rumus-rumusnya sebagai berikut:

⁷ Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian", (*Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* Vol. 6/No. 1, 2009), h. 93.

⁸ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014), h. 57-58.

Rumus persentase,

$$\text{Persentase (P)} = \text{Skor Perolehan} / \text{Jumlah Skor} \times 100 \%$$

Untuk mencari distribusi frekuensi, maka terlebih dahulu akan menentukan,

- a. Menentukan range (jangkauan)

$$R = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}$$

Keterangan:

R = Range

- b. Menentukan mean hipotetik

$$\text{Mean} = (\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}) / 2$$

- c. Menentukan standar deviasi hipotetik

$$\text{SD Hipotetik} = (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}) / 6$$

2. Analisis Statistik Inferensial

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro wilk* dengan bantuan *software SPSS*.

- b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji *t* (*paired sample t-test*) jika data berdistribusi normal dengan nilai kemaknaan lebih besar dari (p) 0,05, sebaliknya apabila data tidak berdistribusi normal maka akan digunakan uji non-parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Gambaran Umum MI DDI Lipu*

1. Identitas Madrasah

- a. NSM : 60724331
- b. Nama madrasah : MI DDI Lipu
- c. Alamat : Jl. Lanto Daeng Pasewang No. 27 Lipu
- d. Desa / Kelurahan : Labuang Utara
- e. Kecamatan : Banggae Timur
- f. Kabupaten : Majene
- g. Provinsi : Sulawesi Barat
- h. Status Madrasah : Milik Yayasan
- i. Status Lokasi : Hibah
- j. Jarak dari
 - 1) Ibu kota kabupaten : 0 km
 - 2) Ibu kota kecamatan : 0 km¹

2. Biografi Madrasah dan Latar Belakang Lahirnya

Madrasah Ibtidaiyah DDI Lipu merupakan pendidikan formal setingkat Sekolah Dasar yang terletak tengah-tengah kota Majene, yang dikelola oleh Yayasan Darud Da'wah Wal-Irsyad Kabupaten Majene. Pembangunan gedung Madrasah adalah hasil kerjasama dan secara gotong royong oleh masyarakat, bantuan dari para dermawan, dan tokoh masyarakat sesuai dengan ke ikhlasannya. Akhirnya pada tahun 1946 berdirilah gedung Madrasah.

Mensikapi aturan pendidikan yang digariskan oleh Pemerintah, Yayasan mendaftarkan legalisasi MIS DDI Lipu di Departemen Agama, dengan lahirnya

¹ Amaliah dkk, *Laporan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan MI DDI Lipu*, (STAIN majene, 2022), h. 5.

Piagam Madrasah tertanggal 1 November 1979. Sejalan dengan berbagai kemajuan yang ada baik fisik maupun non fisik, mulai tanggal 9 September 2019 MIS DDI Lipu telah mendapat status diakui terakreditasi B dengan nomor 754/BAN-SM/SK/2019 dan sampai saat ini status masih tetap.²

3. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

Terbentuknya Pendidikan yang berkualitas, berakhlakul karimah, berjiwa nasionalisme, serta peduli lingkungan.

b. Misi

- 1) Mewujudkan pembentukan karakter islami yang mampu membentuk budi pekerti yang baik, berjiwa nasionalisme serta mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- 2) Membina dan mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu terampil dan kreatif dalam menghadapi tuntutan masa depan.
- 3) Mewujudkan lingkungan madrasah yang Clean dan Green serta dan sehat.
- 4) Mewujudkan warga madrasah yang peduli lingkungan.³

² Amaliah dkk, *Laporan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan MI DDI Lipu*, (STAIN Majene, 2022), h. 5-6.

³ Amaliah dkk, *Laporan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan MI DDI Lipu*, (STAIN Majene, 2022), h. 6.

4. Keadaan Guru

Tabel 4. Daftar Nama Guru

No.	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir	Ket.
1.	Hj. Kamila, S.Pd.I	P	S.1	Kepala Sekolah
2.	M. Syahid, S.Pd.I	L	S.1	Guru
3.	Asma, S.Ag	P	S.1	Guru
4.	Husniah, S.Pd.I	P	S.1	Guru
5.	Muhammad Aswan, S.Pd	L	S.1	Guru
6.	Arpadinah, S.Pd.I	P	S.1	Guru
7.	Fithriyati, S.Pd.I	P	S.1	Guru
8.	Hasni, S.Pd.I	P	S.1	Guru
9.	Nuhiddin Bua, S.Pd.I	L	S.1	Guru
10.	Asmar Hamzah, S.Pd.I	L	S.1	Guru
11.	Nurpadilah Adil, S.Pd.I	P	S.1	Guru
12.	Raslihah, S.Pd.I	P	S.1	Guru
13.	Fajriah, S.Pd	P	S.1	Guru
14.	Suhada, S.Pd	P	S.1	Guru
15.	Nursakina, S.Pd.	P	S.1	Guru
16.	Asriani	P		Staf
17.	Irhamnia	P		Staf
18.	Muh. Riyadh	L		OB

5. Keadaan Peserta Didik

Tabel 5. Daftar Peserta Didik

Rombel	Jumlah Laki-laki	Jumlah Perempuan	Total
I	5 Siswa	6 Siswi	13 Siswa
II	9 Siswa	13 Siswi	22 Siswa
III	12 Siswa	10 Siswi	22 Siswa
IV	10 Siswa	5 Siswi	15 Siswa
V	16 Siswa	8 Siswi	24 Siswa
VI	12 Siswa	6 Siswi	18 Siswa
Jumlah			114 siswa

6. Sarana dan Prasarana Madrasah

- a. Jumlah lokal gedung : 1 lokal
- b. Jumlah kelas : 7 RKB Rombel
- c. Jumlah bangku meja : 144 unit
- d. Alat elektronik
 - 1) 2 unit LCD
 - 2) 1 unit speaker aktif
 - 3) 1 unit computer
 - 4) 4 unit kipas angin
 - 5) 1 unit mesin air
 - 6) 1 unit bel⁴

⁴ Amaliah dkk, *Laporan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan MI DDI Lipu*, (STAIN Majene, 2022), h. 6-7.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut:

- Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2023 dengan membagikan *pretest* kepada peserta didik guna mengetahui motivasi belajar sebelum penerapan video animasi.
- Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023 dengan menerapkan media video animasi dalam proses pembelajaran.
- Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2023 dengan menerapkan media video animasi dalam proses pembelajaran.
- Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023 dengan membagikan *posttest* kepada peserta didik guna mengetahui motivasi belajar setelah penerapan video animasi. Angket tersebut dibagikan kepada peserta didik kelas VI MI DDI Lipu.

Tabel 6. Nama Peserta Didik Kelas VI

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Muh. Risky Rasyid	Laki-Laki
2.	Muh. Berkah Jamaluddin	Laki-Laki
3.	Muh. Fajar Aqsha	Laki-Laki
4.	Muh. Khulqin Adzhim	Laki-Laki
5.	Muh. Randi Adi	Laki-Laki
6.	Muh. Trifaat	Laki-Laki
7.	Sultan	Laki-Laki
9.	Syamir Syam	Laki-Laki
10.	Zaqy Muqaddimun Izza Noer Yadin	Laki-Laki

11.	Alif Irman	Laki-Laki
12.	Nabilah Nur Putri	Perempuan
13.	Salsabila Madhiaya Al-Kautsar	Perempuan
14.	Aura Putri Lestari	Perempuan
15.	Hikma Aulia Rahel	Perempuan
16.	Inayah Nur Indah	Perempuan
17.	Indriani	Perempuan
18.	Muhammad Fikri Pratama	Laki-Laki

Data yang kemudian diperoleh akan disajikan pada bagian ini yakni data dari motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan video animasi pembelajaran. Data yang akan disajikan menggunakan teknik pengolahan analisis statistik deskriptif.

1. Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

Peneliti telah menyebar angket kepada responden yang berjumlah 18 orang dan telah memperoleh data yang kemudian dimasukkan dalam bentuk angka. Hasil angket yang telah diperoleh kemudian ditabulasikan dalam bentuk tabel yang menampilkan jawaban dari peserta didik.

Tabel 7. Tabulasi Data Motivasi Belajar Sebelum Penerapan

Responden	Motivasi Belajar Sebelum										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	24
2	2	1	3	2	3	2	1	3	1	2	20
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	26
5	4	2	2	2	1	2	2	1	2	2	20
6	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	23

7	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	25
8	4	2	3	2	4	2	4	4	2	2	29
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
11	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	26
12	1	3	2	4	2	4	3	1	2	4	26
13	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	16
14	4	2	4	2	2	3	2	2	3	3	27
15	4	2	4	4	2	4	2	3	4	2	31
16	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	15
17	2	2	2	1	1	1	2	1	3	1	16
18	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	17

a. Menentukan rentang data

$$R = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}$$

$$= 40 - 10$$

$$= 30$$

b. Menentukan mean hipotetik

$$\text{Mean} = (\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}) / 2$$

$$= (40 + 10) / 2$$

$$= (50) / 2$$

$$= 25$$

c. Menentukan standar deviasi hipotetik

$$\text{SD Hipotetik} = (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}) / 6$$

$$= (40 - 10) / 6$$

$$= (30) / 6$$

$$= 5$$

Tabel 8. Kategori Motivasi Belajar Sebelum Penerapan

No.	Pedoman	Kriteria	Kategori
1.	$X > M + 1 SD$	> 30	Sangat tinggi
2.	$M < X \leq M + 1 SD$	26 – 30	Tinggi
3.	$M - 1 SD < X \leq M$	21 – 25	Rendah
4.	$X \leq M - 1 SD$	≤ 20	Sangat rendah

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sebelum Penerapan

No.	Kriteria	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	> 30	1	Sangat tinggi	5.5 %
2.	26 – 30	5	Tinggi	27.7 %
3.	21 – 25	3	Rendah	16,6 %
4.	≤ 20	9	Sangat rendah	50 %
TOTAL		18		99,8 %
				100 % (Dibulatkan)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 18 peserta didik terdapat 1 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dengan persentase 5,5 %, sebanyak 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan persentase 27,7 %, sebanyak 3 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang sedang dengan persentase 16,6 %, dan sebanyak 9 peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat rendah dengan persentase 50 %. Berdasarkan pada data yang diperoleh dan telah dihitung rata-ratanya, maka nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 22,27 (dibulatkan 22). Dari rata-rata yang diperoleh sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah.

2. Motivasi Belajar Setelah Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

Berikut ini adalah data dari motivasi belajar peserta didik setelah penerapan video animasi.

Tabel 10. Tabulasi Motivasi Belajar Setelah Penerapan

Responden	Motivasi Belajar Setelah										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	2	29
2	3	2	4	2	4	3	3	1	2	4	28
3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	2	24
4	2	2	1	2	2	3	3	4	4	4	27
5	3	1	3	2	1	4	4	3	4	3	28
6	2	2	3	1	3	4	1	3	4	2	25
7	2	2	4	2	3	4	2	4	4	3	30
8	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	20
9	3	2	4	4	3	4	2	4	4	3	33
10	2	1	2	2	2	4	1	2	4	3	23
11	2	3	2	2	3	2	4	4	4	2	28
12	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	35
13	2	2	2	2	2	2	1	3	4	3	23
14	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	34
15	2	2	2	1	3	3	2	3	3	3	24
16	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
17	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	20
18	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	32

a. Menentukan rentang data

$$R = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}$$

$$= 40 - 10$$

$$= 30$$

b. Menentukan mean hipotetik

$$\text{Mean} = (\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}) / 2$$

$$= (40 + 10) / 2$$

$$= (50) / 2$$

$$= 25$$

c. Menentukan standar deviasi hipotetik

$$\text{SD Hipotetik} = (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}) / 6$$

$$= (40 - 10) / 6$$

$$= (30) / 6$$

$$= 5$$

Tabel 11. Kategori Motivasi Belajar Setelah Penerapan

No.	Pedoman	Kriteria	Kategori
1.	$X > M + 1 \text{ SD}$	> 30	Sangat tinggi
2.	$M < X \leq M + 1 \text{ SD}$	26 – 30	Tinggi
3.	$M - 1 \text{ SD} < X \leq M$	21 – 25	Rendah
4.	$X \leq M - 1 \text{ SD}$	≤ 20	Sangat rendah

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Setelah Penerapan

No.	Kriteria	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	> 30	4	Sangat tinggi	22,2 %
2.	26 – 30	6	Tinggi	33,3 %
3.	21 – 25	5	Rendah	27,7 %
4.	≤ 20	3	Sangat rendah	16,6 %
TOTAL		18		99,8 %
				100 % (Dibulatkan)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 18 peserta didik terdapat 4 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dengan

persentase 22,2 %, sebanyak 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan persentase 33,3 %, sebanyak 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang sedang dengan persentase 27,7 %, dan sebanyak 3 orang yang memiliki motivasi belajar yang sangat rendah dengan persentase 16,6 %. Berdasarkan pada data yang diperoleh dan telah dihitung rata-ratanya, maka nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 26,72 (dibulatkan 27). Dari rata-rata yang diperoleh setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi.

3. Analisis Uji Validitas Angket

Hasil analisis uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Validitas Angket

No.	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	0,586	0,468	0,011	Valid
2.	0,490	0,468	0,039	Valid
3.	0,715	0,468	0,001	Valid
4.	0,629	0,468	0,005	Valid
5.	0,654	0,468	0,003	Valid
6.	0,720	0,468	0,001	Valid
7.	0,478	0,468	0,045	Valid
8.	0,553	0,468	0,017	Valid
9.	0,535	0,468	0,022	Valid
10.	0,605	0,468	0,008	Valid

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa seluruh item soal yang berjumlah 10 item dengan 18 responden dinyatakan valid dengan taraf signifikansi 5 % = 0,05 dan untuk r tabel = 0,468. Item instrument dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05.⁵

4. Analisis Uji Reabilitas Angket

Hasil analisis uji reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 3. Hasil Reabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.798	10

Berdasarkan hasil uji reabilitas yang telah dilakukan dengan jumlah item soal 10 item pada 18 responden telah diperoleh hasil *cronbach's alpha* sebesar 0,798 dan dinyatakan reliabel karena 0,798 lebih besar dari 0,60.

5. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis bahwasanya penerapan video animasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk membuktikan hipotesis tersebut maka akan dilakukan uji hipotesis, tetapi sebelum itu akan dilakukan uji normalitas pada data yang telah diperoleh.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dan uji normalitas merupakan uji prasyarat agar

⁵ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & Spss*, (Cet. 4, Jakarta : Kencana, 2017), h. 55.

dapat dilakukan uji hipotesis.⁶ Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 4. Hasil Uji Normalitas Angket

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.185	18	.106	.947	18	.386
Posttest	.101	18	.200*	.969	18	.775

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* dan data *posttest* berdistribusi normal menggunakan *shapiro wilk*. Pada uji normalitas ini diperoleh nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,386 dan data *posttest* sebesar 0,775. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari nilai 0,05 dan pada data *pretest* dan *posttest* nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal dan uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji T (*paired sample t-test*).

⁶ Andika Apriansyah, *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al- 'Adli di Palembang*. (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2021), h. 70

b. Uji T (*paired sample t-Test*)

Hasil uji T (*paired sample t-Test*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 5. Hasil Uji T
Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-4.44444	5.86337	1.38201	-7.36023	-1.52866	-3.216	17	.005

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005 kurang dari 0,05, maka dapat diketahui terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel (*pretest* dan *posttest*). Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penerapan video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Pembahasan

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan telah diperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi. Data tersebut dibagi menjadi 4 kategori yakni sangat tinggi, tinggi, sedang dan sangat rendah. Hasil dari keempat kategori itu menunjukkan bahwa dari 18 peserta didik terdapat 1 peserta didik dengan persentase 5,5 % berada pada kategori motivasi belajar yang sangat tinggi, sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 27,7 % berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi, sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 16,6 % berada pada kategori motivasi belajar yang sedang, dan sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 50 % berada pada kategori

motivasi belajar sangat rendah. Dari rata-rata yang diperoleh sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 22,27 (dibulatkan 22) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah. Menurut Mujiono dalam Lisma Warni hal-hal yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar termasuk motivasi belajar adalah bahan ajar, suasana belajar, guru, sumber belajar dan media.⁷ Jadi semua komponen di atas dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Hasil penelitian tentang motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi juga dibagi kedalam kategori yang sama. Hasil dari kategori tersebut menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik dengan persentase 22,2 % berada pada kategori motivasi belajar yang sangat tinggi, sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 33,3 % berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi, sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 27,7 % berada pada kategori motivasi belajar yang sedang, dan sebanyak 3 dengan persentase 16,6 % berada pada kategori motivasi belajar yang sangat rendah. Berdasarkan pada data yang diperoleh dan telah dihitung rata-ratanya, maka nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 26,72 (dibulatkan 27). Dari rata-rata yang diperoleh setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 26,72 (dibulatkan 27) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar dari sebelum dan setelah penerapan. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arif Yudianto media video dalam pembelajaran memiliki manfaat, yaitu “dapat

⁷ Lisma Warni, *Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPSdDi Kelas IV MIS Langgugob Kota Banda Aceh*, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2021), h. 66.

meningkatkan motivasi peserta didik dan memperjelas materi atau pesan sehingga peserta didik dapat memahami, menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran”.⁸

Berdasarkan pada data yang telah diperoleh yaitu dengan membagikan angket kepada peserta didik atau responden telah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji T (*paired sample t-test*) yang menunjukkan bahwa penerapan video animasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, artinya H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Diketahui bahwasanya jika nilai signifikansi (*2 tailed*) kurang dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak begitu pun sebaliknya. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,005 kurang dari 0,05, maka hal itu menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehubungan dengan itu ada banyak pernyataan yang mengungkapkan bahwasanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya pendapat dari Ni Made Liana Candra Dewi & I Gusti Agung Oka Negara dalam penelitiannya, mereka menyatakan bahwa “penggunaan video animasi terbukti secara empiris efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan video animasi sangat cocok untuk tingkatan sekolah dasar dikarenakan animasi yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik”.⁹ Dan hal tersebut juga terbukti dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁸ Arif Yudianto, *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*, (Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 2017), h. 234.

⁹ Ni Made Liana Candra Dewi & I Gusti Agung Oka Negara, “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V”, (*Jurnal Edutech Undiksha* Vol. 8/No. 1, 2021), h. 124-125.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan video animasi pembelajaran dapat dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan bahwa terdapat bahwa terdapat 1 peserta didik dengan persentase 5,5 % berada pada kategori motivasi belajar yang sangat tinggi, sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 27,7 % berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi, sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 16,6 % berada pada kategori motivasi belajar yang sedang, dan sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 50 % berada pada kategori motivasi belajar sangat rendah. Dan motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi berada pada tingkat rendah.
2. Motivasi belajar peserta didik setelah penerapan video animasi pembelajaran juga dapat dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik dengan persentase 22,2 % berada pada kategori motivasi belajar yang sangat tinggi, sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 33,3 % berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi, sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 27,7 % berada pada kategori motivasi belajar yang sedang, dan sebanyak 3 dengan persentase 16,6 % berada pada kategori motivasi belajar yang sangat rendah. Dan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi berada pada tingkat tinggi.
3. Berdasarkan dari data yang telah diolah dan dilakukan uji hipotesis, maka diperoleh hasil bahwa penerapan video animasi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan nilai

signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005 kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. *Saran*

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah diharapkan dapat melihat dan mengontrol semua komponen yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar mulai dari sarana prasarana, guru, media dan lain-lain. Karena hal tersebut berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.
2. Guru diharapkan kreatif dan terampil salah satunya yaitu pada penggunaan media pembelajaran karena hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar yang akan berimbas pada hasil belajar peserta didik serta dan media video animasi dapat menjadi pilihan atau pertimbangan.
3. Guru diharapkan dapat mempertimbangkan media video animasi dalam pembelajaran karena media tersebut terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Lizra dkk. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*, (Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8/No. 3), 2022.
- Anggraini, Irmalia Susi. *Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa*, (IKIP PGRI Madiun).
- Apriansyah, Andika. *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al- 'Adli di Palembang*. (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang), 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Cet. 22; Depok: PT Grafindo Persada, 2020.
- Asmuri. *Prinsip Memberikan Kemudahan dan Menyenangkan dalam Proses Pendidikan (Suatu Tinjauan dalam Perspektif Hadits)*, (Kependidikan Islam Vol. 1/No. 2), 2015.
- Budiman, Agus dkk. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen dalam Pembelajaran Tari*, (Jurnal Of Education, Humaniora And Social Sciences Vol. 4/No. 2), 2021.
- Dewi, Ni Made Liana Candra dkk. *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V*, (Jurnal Edutech Undiksha Vol. 8/No. 1), 2021.
- Fauzyah, Syifa, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Cimaragas*, (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4/No. 1), 2019.
- Febriani, Eka Amanda dkk. *Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair*, (Jurnal Pendidikan Sains Vol. 10/No. 1), 2022.
- Febriani, Corry. *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*, (Jurnal Prima Edukasia Vol. 5/No. 1), 2017.
- Febrita, Yolanda, dkk. *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Universitas Indraprasta PGRI), 2019.
- Ghufron, Moh dkk. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Metode Bimbingan Klasikal Berbasis Media Audio Visual dalam Literatur Review*, (Jurnal Konseling Pendidikan Islam Vol. 3/No. 2), 2022.
- Handayani, Meri. *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam al-Falah Kota Jambi*, (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi), 2020.
- Handayani, Rif'ati Dina. *Analisis Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik Mahasiswa Calon Guru Fisika*, (Jurnal Kependidikan Vol. 1/No. 2), 2017.
- Intan, Novia. *Teknik Pengumpulan Data, Pengertian dan Jenis*, (deepublish), <https://penerbitbukudeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/amp/>, diakses pada tanggal 16 Juli 2022 pada pukul 18:33 WITA, 2022.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*, Cet. 4; Jakarta: Prenamedia Group, 2015.
- Kahfi, Martin. *Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jurnal Ilmiah Mandala Education Vol. 7/No. 1), 2021.

- Koswara, Iwan. *Revitalisasi Pembangunan Pendidikan Melalui Pendekatan Komunikasi Pendidikan*, (Agregasi Vol. 6/No. 1), 2018.
- Khodijah, Nyayu. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Depok:PT RajaGrafindo Persada.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*, Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Maryam, Dewi dkk. *Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Audio Visual*, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 7/No. 1), 2020.
- Matondang, Zulkifli. *Validitas dan Reabikitas Suatu Instrumen Penelitian*, (Jurnal Tabularasa PPS UNIMED Vol. 6/No. 1), 2019.
- Maulana, Fakhrian Harza, dkk. *Pengaruh Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik dan Komitmen Organisasi terhadap Kinerja Karyawan pada Bank BTN Kantor Cabang Malang*, (Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 22/No. 1), 2015.
- Muammar dkk. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak*, (Jurnal Kuriositas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan Vol. 11/No. 2) 2018.
- Naibaho, Dorlan. *Peranan Guru sebagai Fasilitator dalam Perkembangan Peserta Didik*, (Christian Himaniora Vol. 2/No. 1), 2018.
- Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, Cet. 1; Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Nurfadhillah, septy dkk. *Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI al-Hikmah 1 Sepatan*, (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Social Vol. 3/No. 1), 2021.
- Putra, Aditya Kamajaya, dkk. *Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik terhadap Kepuasan Kerja*, (Jurnal Bisnis dan Manajemen Vol. 6/No. 1), 2013.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, Jakarta:Prenamedia Group, 2019.
- Vikriyah, Aniyatul. *Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di SMP Al-Ishlah Kota Cilegon)*, (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten), 2018.
- Salsabila, Unik Hanifah Dkk. *Urgensi Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*, (Jurnal Insania Vol. 25/No. 2), 2020.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode dan Prosedur)*, Jakarta:Prenamedia Group, 2013.
- Siregar, Sofyan. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual &SPSS*, Jakarta: PrenadaMedia Group, 2014.
- Setiawati, Imas. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta*, (Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta), 2012.
- Syafnidawati. *Penelitian Kuantitatif*, (Universitas Raharja), <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kuantitatif/>, Diakses pada tanggal 16 Juli 2022 pada pukul 17:58 WITA, 2020.
- Setiawan, M. Andi. *Belajar dan Pembelajaran*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Tejawati, Andi dkk. *Pengembangan Video Documenter Wanita dan Informatika di Lingkungan FKTI Universitas Mulawarman*, (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika Vol. 2/No.), 2019.
- Wahab, Romalina. *Psikologi Belajar*, Cet. 4; Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.

- Wahyudiyati, Iis. *Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Media Audiovisual Siswa Kelas IV B SDN Gondangrejo Windusari Magelang*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang), 2020.
- Widhayanti, Andina dkk. *Peningkatan Motivasi Belajar melalui Media Audiovisual Berbantuan Power Point pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*, (Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3/No. 4), 2021.
- Wisada, Putu Darma dkk. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*, (Jurnal of Education Technology Vol. 3/No. 3), 2019.
- Yaumi, Muhammad. *Media Pembelajaran*, (Tesis, UIN Alauddin Makassar), 2017.
- Yudianto, Arif. *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*, (Universitas Muhammadiyah Sukabumi), 2017.

Lampiran 1. Surat Telah Selesai Penelitian



YAYASAN DARUL DA'WAH WAL-IRSYAD
MADRASAH IBTIDAIYAH DDI LIPU
KECAMATAN BANGGAE TIMUR KABUPATEN MAJENE
Jl. Lanto Daeng Pasewang No. 27 Lipu

SURAT KETERANGAN

Nomor.: *MI. 21. 22. 07 / 19. 04 / 88 / 08 / 2023*

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MI DDI Lipu, menerangkan bahwa:

Nama : **Nihla Israwati**
 Nomor Induk Mahasiswa : 10156119218
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Mahasiswi STAIN Majene
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Alamat : Jl. K.H. Nuhung Desa Buttu Baruga Kecamatan Banggae
 Timur Kabupaten Majene

Benar yang tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di MI DDI Lipu dengan judul penelitian: **"Penerapan Video Animasi Pembelajaran terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MI DDI Lipu"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Majene, 15 Agustus 2023

Kepala Madrasah




Hj. Kamila, S.Pd.I
NIP. 198112162007012014

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPM-PTSP)
Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar



IZIN PENELITIAN

Nomor: 275/IP/DPM-PTSP/MM/VII/2023

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/289/VII/2023 Tanggal 03 Juli 2023 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :


N a m a	: NIHLA ISRAWATI
Pekerjaan	: Mahasiswi
N I M	: 10156119218
Program Study/Jurusan	: S1 Pendidikan Agama Islam
Universitas	: STAIN Majene
Alamat	: Lingk. Sibunoang Desa Buttu Baruga Kec. Banggae Timur Kab. Majene

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **"PENERAPAN VIDEO ANIMASI KISAH TELADAN TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS V MI DDI LIPU"** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 2 (dua) Exemplar copy hasil Penelitian kepada Bupati Majene Cq. Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 06-07-2023



NIHLA ISRAWATI THAHIR, S.Sos, M.AP
Pangkat: Pembina Utama Muda
Nip. 196809281992032011

Lampiran 3. Lembar Angket

Angket Motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan video animasi

Angket ini merupakan instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan video animasi pada mata pelajaran SKI di MI DDI Lipu. Data diri responden dan semua informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya, oleh sebab itu dimohon untuk mengisi dengan sebenar-benarnya.

A. Identitas Siswa

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

1. Bacalah tiap pernyataan dengan seksama.
2. Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata saudara/i pada masing- masing pernyataan dengan mengacu pada empat alternatif jawaban di bawah ini dan berilah tanda silang (X) pada **a**, **b**, **c**, dan **d** yang sesuai dengan jawaban anda.

C. Angket Motivasi Belajar

1. Saya berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
2. Saya tepat waktu mengumpulkan tugas kepada guru

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
3. Saya bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar SKI

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
4. Saya memperhatikan dengan seksama saat guru menjelaskan materi

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
5. Jika saya tidak mengerjakan tugas saya menyontek kepada teman agar tetap mendapat nilai

a. Selalu	c. Kadang-kadang
b. Sering	d. Tidak pernah
6. Saat guru memberikan pujian saya jadi lebih semangat mengikuti pembelajaran

- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
7. Saya giat mengerjakan tugas meskipun guru tidak memuji pekerjaan saya
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Saya malas mengikuti pembelajaran SKI karena membosankan
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Saya semangat belajar ketika guru membagi kelompok
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya mudah memahami pelajaran SKI
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

	Sig. (2-tailed)	.559	.071	.008	.000	.619		.343	.911	.228	.003	.001
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Y07	Pearson Correlation	.185	.543*	.098	.187	.359	.238	1	.141	.142	.228	.478*
	Sig. (2-tailed)	.463	.020	.699	.459	.143	.343		.576	.575	.362	.045
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Y08	Pearson Correlation	.453	-.106	.346	.060	.813*	.028	.141	1	.146	.106	.553*
	Sig. (2-tailed)	.059	.675	.160	.812	.000	.911	.576		.564	.674	.017
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Y09	Pearson Correlation	.457	.340	.343	.209	.093	.299	.142	.146	1	.177	.535*
	Sig. (2-tailed)	.057	.167	.163	.405	.715	.228	.575	.564		.481	.022
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Y10	Pearson Correlation	-.040	.475*	.247	.562*	.386	.667*	.228	.106	.177	1	.605**
	Sig. (2-tailed)	.876	.046	.323	.015	.113	.003	.362	.674	.481		.008
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
TOTAL	Pearson Correlation	.586*	.490*	.715*	.629*	.654*	.720*	.478*	.553*	.535*	.605*	1
	Sig. (2-tailed)	.011	.039	.001	.005	.003	.001	.045	.017	.022	.008	
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 5. Nilai r tabel

N (df)	The Level of Significance	
	5%	1%
3	0.997	0.999
4	0.950	0.990
5	0.878	0.959
6	0.811	0.917
7	0.754	0.874
8	0.707	0.834
9	0.666	0.798
10	0.632	0.765
11	0.602	0.735
12	0.576	0.708
13	0.553	0.684
14	0.532	0.661
15	0.514	0.641
16	0.497	0.623
17	0.482	0.606
18	0.468	0.590
19	0.456	0.575
20	0.444	0.561
21	0.433	0.549
22	0.432	0.537
23	0.413	0.526
24	0.404	0.515
25	0.396	0.505

Lampiran 6. Membagikan Angket *Pretest*



Lampiran 7. Menerapkan Video Animasi dalam Pembelajaran



Lampiran 8. Menerapkan Video Animasi dalam Pembelajaran



Lampiran 9. Membagikan *Posttest*



Lampiran 10. Dokumentasi



Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Satuan Pendidikan : MI DDI Lipu
 Mata Pelajaran/Tema : SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)
 Kelas/Semester : VI/Ganjil
 Materi Pokok : Maulana Malik Ibrahim
 Alokasi Waktu : 2X 35 Menit

PERTEMUAN PERTAMA	
<p>A. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan menonton peserta didik dapat mengetahui tentang biografi dari Maulana Malik Ibrahim. 2. Melalui kegiatan menonton peserta didik dapat menjelaskan hal-hal yang ditampilkan dari video tersebut. 	<p>G. Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Salam dan do'a b. Apersepsi c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. b. Guru menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari. c. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya atau menanggapi. d. Guru memperlihatkan video animasi yang telah disiapkan. e. Siswa menonton video tersebut. f. Guru meminta peserta didik untuk menganalisis video tersebut. g. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan hasil analisisnya. h. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan tentang biografi Maulana Malik Ibrahim. i. Guru menjelaskan kembali. 3. Penutup <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi bersama. b. Doa penutup dan salam.
<p>B. Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Menganalisis biografi Maulana Malik Ibrahim dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia 	
<p>C. Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Peserta didik dapat menjelaskan tentang biografi Maulana Malik Ibrahim. 	
<p>D. Materi Esensi Biografi Maulana Malik Ibrahim</p>	
<p>E. Metode Ceramah dan tanya jawab.</p>	

<p>F. Media/Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E-book SKI Kelas VI MI 2. Proyektor 3. Laptop 4. Video animasi 	<p>H. Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan: tulis, lisan
PERTEMUAN KEDUA	
<p>A. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan menonton peserta didik dapat mengetahui tentang peran dari Maulana Malik Ibrahim dalam mengembangkan Islam di Indonesia. 2. Melalui kegiatan menonton peserta didik dapat menjelaskan hal-hal yang ditampilkan dari video tersebut. 	<p>G. Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Salam dan do'a b. Apersepsi c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. b. Guru menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari. c. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya atau menanggapi. d. Guru memebagi peserta didik menjadi tiga kelompok. e. Guru memperlihatkan video animasi yang telah disiapkan. f. Peserta didik menonton video tersebut. g. Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan apa yang diperoleh atau dilihat dari video tersebut. h. Guru menjelaskan kembali. 3. Penutup <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi bersama. b. Doa penutup dan salam.
<p>B. Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Menganalisis biografi Maulana Malik Ibrahim dan perannya dalam mengembangkan Islam di Indonesia.</p>	
<p>C. Indikator</p> <p>3.1.2 Peserta didik dapat menjelaskan tentang peran Maulana Malik Ibrahim dalam mengembangkan Islam di Indonesia.</p>	
<p>D. Materi Esensi</p> <p>Peran Maulana Malik Ibrahim</p>	
<p>E. Metode</p> <p>Ceramah, tanya jawab dan berkelompok.</p>	
<p>F. Media/Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E-book SKI Kelas VI MI 2. Proyektor 3. Laptop 4. Video animasi 	<p>H. Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan: tulis, lisan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nihla Israwati salah satu mahasiswa STAIN Majene yang lahir pada tanggal 26 Desember 2000 di Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene, merupakan anak pertama dari enam bersaudara. Ayah bernama Salim (alm.) dan Ibu bernama Nadirah. Beralamat di Desa Buttu Baruga yang merupakan satu-satunya desa yang ada di Kecamatan Banggae Timur. Penulis memulai pendidikannya sejak umur 7 tahun di SDN 15 Segeri pada tahun 2007, setelah selesai dari pendidikan dasar penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP pada tahun 2013 di SMP Neg. 8 SATAP Majene, setelah itu penulis kembali melanjutkan pendidikannya ke jenjang SMK pada tahun 2016 tepatnya di SMK Neg. 1 Majene dan mengambil jurusan busana.

Setelah penulis menyelesaikan pendidikan di Bangku SMK, pada akhir tahun 2019 penulis kembali melanjutkan pendidikannya pada salah satu perguruan tinggi yang ada di Majene tepatnya di STAIN Majene dan merupakan mahasiswa angkatan ketiga. Penulis mengambil jurusan Taribyah dan Keguruan dengan program studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

