

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS XI MIPA 2
SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA**



OLEH

**DEFRI JUNIANSA
NPM: 200307018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya” yang ditulis oleh Defri Juniansa, NPM. 200307018 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

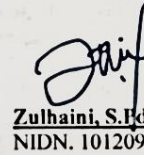
Teluk Kuantan, 9 September 2025

Menyetujui

Pembimbing I


Bustanur S. Ag., M. Us
NIDN. 2120067501

Pembimbing II


Zulhaini, S. Pd. I., MA
NIDN. 1012098004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



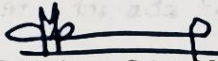

Alhairi, S. Pd. I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PENGESAHAN TIM PENGUJI

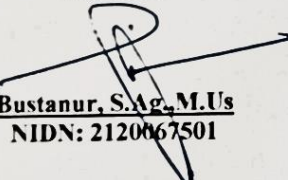
Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya” yang ditulis oleh Defri Juniansa, NPM. 200307018 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 20 Oktober 2025. Skripsi sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 20 Oktober 2025

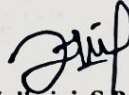
Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN: 2117027602

Moderator


Bustanur, S.Ag., M.U.s
NIDN: 2120067501

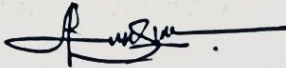
Sekretaris


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN: 1012098004

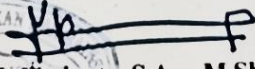
Penguji I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN: 1022108801

Penguji II


Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN: 2111108301

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN: 2117027602


ABSTRAK

Defri Juniansa : “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya“

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta literatur bahwa pengaruh multimedia guru yang baik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sebagai variable dependen. Namun berdasarkan hasil pra penelitian di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, ditemukan adanya kesenjangan antara fakta literature tersebut dengan gejala yang terjadi di lapangan, dimana Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti sudah menunjukkan kompetensi professional yang ideal namun terdapat gejala penggunaan multimedia yang bermasalah. Di antaranya adalah: (1) ditemukan siswa yang tidak menyelesaikan dan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan di dalam kelas; (2) Adanya siswa yang menyontek atau menunggu temannya tuntas dalam mengerjakan ulangan atau ujian; (3) Adanya siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran ketika menemukan kesulitan terkait dan materi dan tugas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Adapun jenis penelitian ini adalah kuantitatif aosiatif kausal dengan jumlah sampel sebanyak 91 orang. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, observasi dan dokumentasi dengan Regresi Linier sederhana sebagai teknik analisis datanya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai $t\text{-hitung}$ $6,826 > t\text{-tabel}$ $1,288$ dan nilai signifikansi $0,208 < \text{nilai probabilitas (Alpha)}$ $0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Kata Kunci : Pengaruh Penggunaan Multimedia, Motivasi Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teoritis.....	13
1. Multimedia.....	13
a. Pengertian Multimedia	13
b. Komponen Multimedia	14
c. Manfaat Multimedia	18
d. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia.....	19
e. Pembelajaran Berbasis Multimedia	20
f. Indikator Penggunaan Multimedia	22
2. Motivasi Belajar	23

a. Pengertian Motivasi Belajar.....	23
b. Cici-Ciri Motivasi Belajar	25
c. Kedudukan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran.....	25
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	26
e. Indikator Motivasi Belajar.....	27
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	31
D. Definisi Operasional.....	33
E. Definisi Operasional.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisis Data	42
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	49
a. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Sentajo Raya	49
2. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Sentajo Raya	51
3. Identitas SMA Negeri 1 Sentajo Raya.....	52
B. Penyajian Data.....	60
C. Analisa Data.....	89
BAB V PENUTUP	99
A. KESIMPULAN.....	99
B. SARAN.....	99
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang mempunyai peran yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan siswa. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana Pasal 1 Ayat 1 menerangkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan hingga saat ini masih dipercaya sebagai sarana penting untuk membangun kecerdasan dan kepribadian bangsa Indonesia yang secara terus menerus harus dikembangkan agar dalam pelaksanaannya menghasilkan siswa-siswa lulusan yang unggul dan berkualitas. Sebagai pendidik, hendaknya pandai-pandailah dalam memilih dan memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Seiring dengan perkembangan zaman, maka kegiatan pembelajaran saat ini banyak didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang semakin berkembang. Berkembangnya media pembelajaran tentunya dapat

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301), Pasal 1 Ayat 1, hal. 1.

mempermudah dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dengan bantuan media pembelajaran atau aplikasi-aplikasi pembelajaran yang ada maka dengan mudah seorang siswa dapat belajar dan menerima pembelajaran yang pendidik berikan.²

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³ Penggunaan media yang bervariasi akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran tersebut benar-benar disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.⁴

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penggunaan media, baik yang bersifat visual, audia, audio-visual, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama-sama atau serempak melalui satu alat yang disebut dengan multimedia.⁵

² Muhammad Arya Arjuna dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP PAB 1 Klumpang”, dalam *Maslahah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No.1, Tahun 2021, hal.11.

³ Aviva Aurora dan Hansi Effendi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran ELearning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”, dalam *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, Vol.5, No.2, Tahun 2019, hal.12.

⁴ Purbatua Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19” dalam *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No. 1, Januari-Juni 2020.

⁵ Euis Karwati Dan Donni Juni Priansa, “Manajemen Kelas (*Classroom Management*)”, cetakan ke-2, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 242.

Menurut Saprudin dkk, multimedia merupakan Kombinasi paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Menggunakan berbagai media dengan mengkombinasikan beberapa elemen tersebut dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁶

Pembelajaran multimedia merupakan sebuah alternatif efektif dan tepat guna yang sangat potensial dan prospektif dalam memperbaiki dan meningkatkan iklim pembelajaran modern baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Membangkitkan motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi saji. Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar ini, pembelajaran multimedia mempunyai peran yang sangat besar seperti rasa ingin tahu, rasa ingin memahami dan berhasil, membangkitkan kegairahan belajar yang ada dalam diri siswa dapat dimunculkan apabila menggunakan multimedia pembelajaran dalam penyajian materi pelajaran.⁷

Oleh karena menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran yang memiliki lebih dari satu elemen media akan menjadi daya tarik pada proses pembelajaran dan dapat dijadikan sarana pembelajaran yang bertujuan untuk menambah motivasi belajar siswa.⁸

⁶ Purbatua Manurung, “*Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19*”..., hal. 9.

⁷ M. Samsul Fadli, Hastuti Diah Ikawati, “*Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*” dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No. 2, Oktober 2017, hal. 37.

⁸ Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Raja Wali Press, 2017), hal. 150.

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁹

Pengaruh Penggunaan media digital sebagai media interaktif dalam pembelajaran sudah menjadi tren yang meningkat dalam beberapa tahun terakhir ini. Terutama di tingkat pendidikan dasar, media digital memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.

Pendekatan ini memungkinkan penggunaan teknologi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan minat serta gaya belajar siswa. Pembelajaran digital bagi siswa SMA memerlukan faktor pendukung seperti motivasi dari guru dan faktor penghambat seperti koneksi internet yang tidak stabil. Namun, pembelajaran dengan media digital juga bisa menumbuhkan minat maupun motivasi untuk belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media digital menawarkan beragam konten yang menarik dan bervariasi.

Siswa SMA dapat belajar melalui permainan edukatif, video animasi, presentasi multimedia, aplikasi interaktif, dan banyak lagi. Keberagaman ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, menjauhkan mereka dari pengalaman belajar yang monoton dan membosankan. Pemanfaatan teknologi digital

⁹ Dhiya Rahma, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

secara baik serta efektif dapat memperlancar sebuah pencarian informasi, serta dapat meningkatkan kecakapan hidup sebagai modal kerja, dan memudahkan guru dalam membuat Rancangan pembelajaran. Teknologi digital juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berinovasi.¹⁰

Motivasi merupakan dorongan atau penggerak diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas untuk belajar. Menurut Sardiman seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya motivasi terdapat dorongan di dalam diri seseorang untuk mampu meningkatkan minat melakukan sesuatu, sehingga akan mendorong melakukan sebuah pekerjaan dengan baik, begitupun juga dalam proses pembelajaran.¹¹

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri yaitu dengan adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil dalam hidupnya, memiliki dorongan dan memiliki rasa pentingnya belajar yaitu peserta didik merasa belajar itu adalah kebutuhan pokok yang kapan pun, dimana

¹⁰ Ibid

¹¹ Rita Widiasih dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”, dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Vol. 11, No. 2, Tahun 2017, ISSN 1907-9990, E-ISSN 2548-7175, DOI: 10.19184/jpe.v11i2.6454.

pun, dan sampai kapan pun tetap dibutuhkan dan diperlukan. Dengan belajar maka peserta didik memiliki harapan dan cita-cita masa depan, dengan adanya motivasi yang dimiliki oleh peserta didik akan lebih senang mengerjakan tugas, akan semangat dalam memulai dan menjalani aktivitas belajar baik disekolah atau dimanapun itu, peserta didik juga akan menunjukkan minat terhadap masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga peserta didik menginginkan tugas yang baru dan juga senang memecahkan masalah dan mencari soal-soal, peserta didik memiliki motivasi akan senang dalam belajar dan menyediakan waktu untuk mengulang pelajaran.¹²

Dari uraian di atas, dapat dimaknai bahwa perangkat multimedia dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan informasi tentang materi yang akan disampaikan dan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan perangkat multimedia dengan tepat dan sesuai maka dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Setelah dilakukannya observasi pada kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional seperti penggunaan papan tulis dan buku sebagai bahan ajar, dan sangat jarang menggunakan multimedia pembelajaran berupa komputer melalui aplikasi berupa *powerpoint* dalam

¹² Marlyana Panggabean, “Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai”, (Yogyakarta: 2022), hal. 5.

bentuk *slide* (halaman) yang ditampilkan didepan kelas menggunakan alat berupa proyektor.

Dari hasil observasi yang telah saya lakukan pada bulan Januari tahun 2024, penggunaan media pembelajaran konvensional berakibat kepada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang masih kesulitan menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang ditandai dengan sikap, tingkah laku, dan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran, seperti kurang antusias, kurang aktif, cuek, keluar masuk ruangan kelas, melamun dan mengerjakan pekerjaan lain.¹³

Dari uraian permasalahan tersebut perlu aktif diadakannya penggunaan multimedia yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk membuktikan ada atau tidak **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya”**.

¹³ Observasi di Kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya pada 12 April 2024

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu *multi* dan *medium*. *Multi* berarti bermacam-macam atau banyak. *Medium* berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Secara terminologi (menurut istilah) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media yang berbeda untuk membawa atau menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video dan atau gabungan dari beberapa komponen tersebut.¹⁴

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (teks, audio, grafik, animasi, video, dan *interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (musik, video, film, gim, entertainment, dan lain-lain) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda sehingga memungkinkan menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and *interactivity*) dengan cara baru untuk tujuan komunikasi.

¹⁴ Hamzah Pagarra dkk, “*Media Pembelajaran*”, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hal. 78.

Menurut Saprudin dkk, multimedia artinya Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Sedangkan Menurut Atmawarni mendefinisikan multimedia adalah sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.¹⁵

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk yang mudah dimengerti, menarik, menyenangkan.

b. Komponen Multimedia

Multimedia memiliki beberapa komponen didalamnya yang dapat memperkuat informasi yang akan diberikan, yaitu sebagai berikut:¹⁶

1. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

¹⁵ Purbatua Manurung, “*Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19*”..., hal. 3.

¹⁶ Hamzah Pagarra dkk, “*Media Pembelajaran*”..., hal. 78.

2. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).¹⁷

3. Gambar (Images atau Visual Diam)

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual diam. Menurut Agnew dan Kellerman gambar ada dalam berbagai bentuk yaitu bentuk garis (line drawing), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

4. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak

¹⁷ Ibid

dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.¹⁸

6. Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi

¹⁸ Ibid

pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Jika personal komputer (PC) multimedia tanpa bunyi, maka bukan multimedia namanya melainkan hanya disebut unimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik, atau efek-efek suara.¹⁹

7. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan

¹⁹ Ibid

untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*.

c. Manfaat Multimedia

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mengandung manfaat atau nilai tertentu, yaitu:²⁰

1. Multimedia dapat memahami siswa mempelajari bahan pelajaran yang luas, yang membuat berbagai konsep, fakta, prinsip, sikap, keterampilan, disamping banyak macam ragamnya juga sangat bervariasi, sehingga memerlukan berbagai media untuk menyampaikannya.
2. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif, serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.
3. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional suatu bidang studi, yang didukung secara multidisipliner, masing-masing itu mengandung banyak bahan yang harus dipelajari.
4. Multimedia turut meningkatkan kepuasan dan keberhasilan sesuai dengan keinginan masing-masing guru. Guru yang baik ingin agar siswanya merasa puas dan berhasil, dan dianggap multimedia dapat memenuhi keinginan tersebut.

²⁰Rizka Lathifah Husna, Skripsi "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Pab-1 Helvetia," Medan, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2021.

5. Multimedia membantu siswa yang umumnya berkecendrungan mempelajari banyak hal dan sekaligus mendalaminya. Belajar “banyak” dan “mendalam” merupakan ciri belajar berhasil.
6. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses instruksional untuk memenuhi tuntutan kurikulum, yang senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan IPTEK serta dinamika masyarakat.

d. Keunggulan dan kelemahan multimedia

Multimedia memiliki keunggulan dan kelemahan.

Keunggulan multimedia dalam pembelajaran antara lain:²¹

1. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
2. Kemampuan untuk mengakses informasi secara uptodate dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
3. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
4. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
5. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.

²¹ Hamzah Pagarra dkk, “*Media Pembelajaran*” ..., hal. 84.

6. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
7. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.²²

Adapun kelemahan yang menyertai media ini antara lain:

1. Untuk membuat sendiri, guru perlu keterampilan yang tinggi tentang software atau aplikasi pembuatan multimedia, selain itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.
2. Memerlukan piranti yang kompleks, misal perlu seperangkat computer yang lengkap, bahkan spesifikasi yang tinggi agar proses pemutaran multimedia menjadi tidak terkendala.
3. Memerlukan keterampilan penggunanya terutama keterampilan komputer baik dari sisi siswa maupun sisi guru.
4. Sangat ketergantungan pada energi listrik karena menggunakan peralatan elektronik.

e. Pembelajaran Berbasis Multimedia

²² Ibid

Pengembangan multimedia yang dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan variasi alat bantu beberapa media. Dalam penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar tentu saja tidak sembarangan, tapi ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual dan mendorong anak didik untuk belajar.²³

Pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan diintegrasikan dengan sarana penunjang multimedia yaitu komputer, yang dimaksud dengan pembelajaran multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa, pengajar menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media/alat peraga ataupun media elektronik. Media cetak sudah sangat lazim bagi pengajar maupun siswa, media cetak meliputi buku paket, buku referensi, majalah, tabloit, koran, atlas/peta atau media-media cetak lainnya. Alat peraga meliputi model/bentuk, globe, relief, gambar bagan, alat musik, dan

²³ M. Samsul Fadli, Hastuti Diah Ikawati, “*Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*”..., hal. 36.

lain-lain. Sedang media elektronik meliputi TV, radio, tape recorder, OHP, komputer, LCD proyektor, slide, dan lain-lain.²⁴

f. Indikator Penggunaan Multimedia

Dalam penggunaan media pembelajaran guru hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip media pembelajaran antara lain:²⁵

1. Menentukan jenis media dengan tepat, Guru memilih media sesuai tujuan pembelajaran. Media yang dipilih selaras dengan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subyek dengan tepat, Media disesuaikan dengan tingkat kematangan peserta didik. Media sesuai dengan kemampuan anak didik.
3. Menyajikan media dengan tepat, Teknik dan metode penyajian media sesuai tujuan pembelajaran. Penyajian media sesuai bahan, metode, waktu, dan sarana yang tersedia.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, Media digunakan pada saat dan situasi yang tepat saat mengajar. Tidak selalu menggunakan media sepanjang proses belajar mengajar, hanya ketika relevan.

²⁴ Marlyana Panggabean, “*Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai*”..., hal. 13.

²⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, “*Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*”, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), hal. 104.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian, memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.²⁶

Motivasi menurut Mc. Donald dalam Syaiful adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Teori ini menekankan bahwa motivasi disebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang dapat dilihat dari emosi dan reaksi sebagai akibat terjadinya perubahan energi yang ada di dalam diri seseorang.²⁷

Sedangkan pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan

²⁶ Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management)...*, hal. 164.

²⁷ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*, (CV Abe Kreatifindo, 2015), hal.12.

belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan itu, maka tujuan yang akan dicapai oleh siswa akan tercapai.²⁸ Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas untuk belajar. Menurut Sardiman seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Adanya motivasi belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal. Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga afektif dan juga psikomotorik siswa yang mengalami perubahan.²⁹

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan tentang motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah perilaku yang berbentuk dorongan yang mempengaruhi peserta didik untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dapat dilihat dari intensitas peserta didik dalam mencapai arah dan tujuan proses belajar yang dialaminya.

²⁹ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, Cetakan ke-1, (Perdana Publishing, 2018), hal. 46.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi yang dimiliki oleh siswa antara lain:³⁰

1. Tekun menghadapi tugas dalam waktu yang lama.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang berulang atau rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

c. Kedudukan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran

Motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, lebih dari itu dengan memotivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dikarenakan:³¹

1. Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya;
2. Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.

³⁰ Sadirman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*” ..., hal. 83.

³¹ Kompri, “*Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*), (Bandung: PT Rosda Karya, 2018), hal. 233.

Sedangkan pentingnya motivasi belajar bagi siswa antara lain:³²

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
3. Mengarahkan kegiatan belajar.
4. Membesarkan semangat dalam belajar.
5. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.

d. **Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi belajar**³³

1. Motivasi Internal (*Intrinsic Motivation*)

Motivasi Internal adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan, tanpa rangsangan atau bantuan dari orang lain. Motivasi intrinsik biasanya lebih efektif karena berasal dari dalam diri seseorang. Apabila siswa yang telah memiliki motivasi internal dalam dirinya, maka secara sadar daya dorong seseorang individu sebagai kekuatan untuk melakukan aktivitas belajar yang berhubungan dengan kebutuhan.

³² *Ibid.*, hal. 234.

³³ Marlyana Panggabean, Skripsi “Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Aisyiyah Binjai”..., hal. 40.

2. Motivasi Eksternal (*Ekstrinsik Motivation*)

Motivasi Eksternal adalah dorongan yang berasal dari luar diri, tindakan atau perbuatan yang didasari oleh dorongan-dorongan yang bersumber dari luar pribadi seseorang (lingkungan) untuk melakukan sesuatu karena adanya paksaan dari luar. Jenis motivasi ini timbul akibat pengaruh individu, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya seseorang mau melakukan sesuatu atau belajar.

e. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardirman A disebutkan bahwa Motivasi yang ada pada diri setiap siswa, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³⁴

1. Tekun menghadapi tugas, Mengerjakan tugas secara terus menerus dalam waktu lama.
2. Ulet menghadapi kesulitan belajar, Tidak mudah menyerah saat menemukan hambatan. Berusaha mencari solusi ketika menghadapi masalah.
3. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, Tertarik untuk mempelajari hal baru. Suka mencari tahu tentang persoalan yang dihadapi.
4. Senang belajar mandiri, Mengerjakan tugas tanpa selalu menunggu arahan guru. Mengatur waktu belajar sendiri.

³⁴ Suharni, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, dalam *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 3 No. 1, 2021, p-ISSN : 2541-6782, e-ISSN : 2580-6467, hal.139.

5. Cepat bosan pada tugas rutin, Tidak menyukai pekerjaan yang berulang-ulang. Lebih tertarik pada tugas yang menantang dan kreatif.
6. Mempertahankan pendapat yang diyakini, Memiliki alasan kuat atas pendapat yang disampaikan. Tidak mudah terpengaruh jika sudah yakin.
7. Senang mencari dan memecahkan masalah, Menyukai kegiatan analisis dan pemecahan soal. Mencari alternatif jawaban dari suatu permasalahan.

Berdasarkan kajian teori diatas, maka indikator motivasi belajar adalah Tekun menghadapi tugas, Ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, mandiri, yakin dalam mempertahankan pendapat dan senang dalam memecahkan masalah yang belum diketahui.

B. Penelitian Relevan³⁵

Penelitian ini berjudul Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian kuantitatif berjenis eksperimen berupa *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

³⁵ Ibid

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Ini
1	Marlyana Panggabean (2022)	Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai	1) Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan perangkat multimedia memiliki nilai rata-rata 75,34. 2) Motivasi belajar siswa setelah menggunakan perangkat multimedia memiliki nilai rata-rata 98,97. ³⁶ 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan perangkat multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai.	Perbedaan: - tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan perangkat multimedia dan bagaimana pengaruh penggunaan perangkat multimedia terhadap motivasi belajar, sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar. - Subyek penelitiannya adalah Siswa Kelas VII-B MTs Aisyiyah Binjai, sedangkan subyek penelitian ini adalah Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. - Penelitiannya pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak, sedangkan penelitian ini pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. - Indikator instrumen variabel bebas dan variabel terikat berbeda. Persamaan: - Sama-sama membahas

³⁶ Ibid

				pengaruh tentang penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa; - Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif berjenis eksperimen berupa <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk <i>One-Group Pretest-Posttest</i>.
2	Hana Nur Romadhoni (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022/2023 ³⁷	1) Terdapat perbedaan kondisi awal dan akhir kelas kontrol dengan hasil perhitungan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dimana motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media visual, 2) Terdapat perbedaan kondisi awal dan akhir kelas eksperimen dengan hasil perhitungan nilai signifikansi	Perbedaan: - Penelitiannya pada Mata Pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. - Variabel bebas penelitiannya berupa media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel bebas berupa multimedia pembelajaran. - Subyek penelitiannya adalah Siswa Kelas V (5.1 dan 5.2) SD Muhammad diyah 16 Surakarta, sedangkan subyek penelitian ini adalah Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. - Penelitiannya menggunakan metode penelitian kuantitatif berjenis eksperimen berupa <i>Quasi Experimental Design</i> dengan bentuk

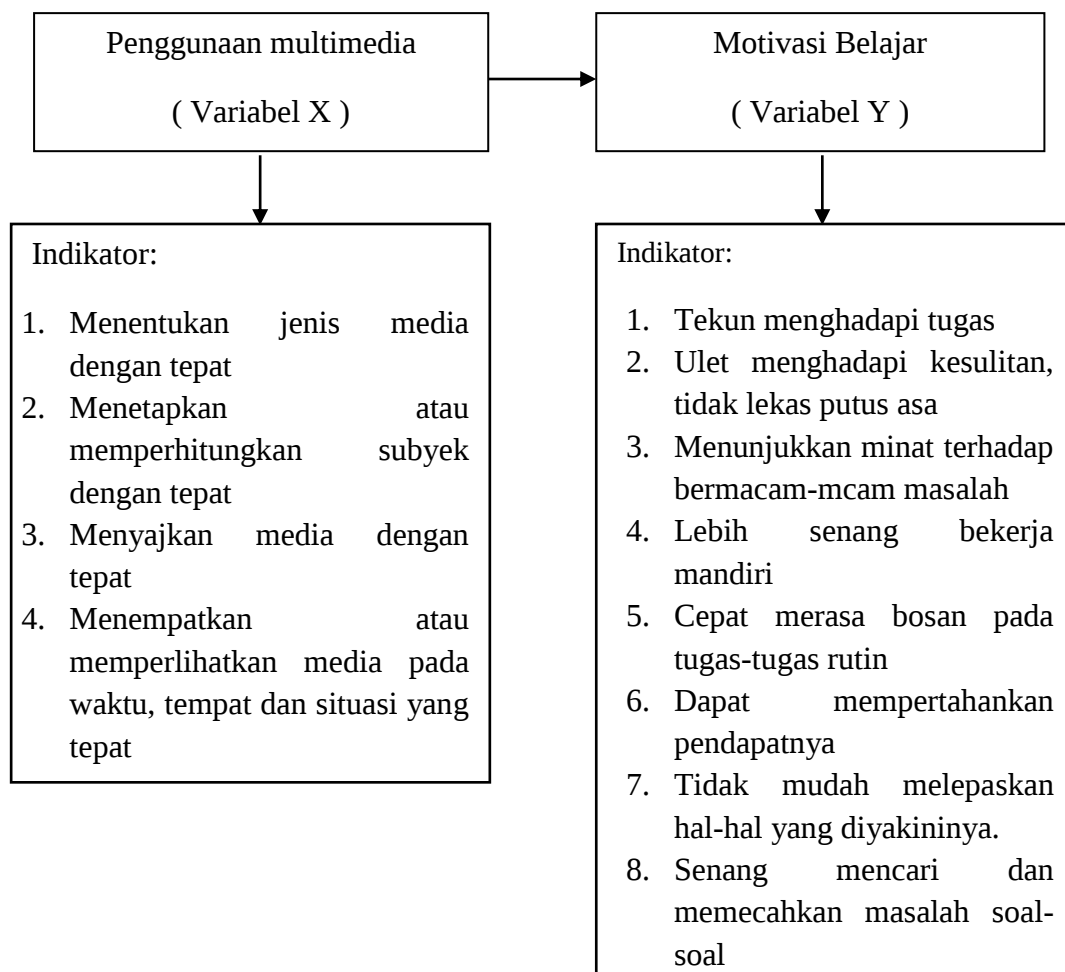
³⁷ Ibid

			0,000<0,05, maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan dimana motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media visual, 3) Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar dengan hasil perhitungan uji <i>independent sample t-test</i> menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000<0,05, maka H_0 ditolak, artinya pengaruh media pembelajaran audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022/2023.	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berjenis eksperimen berupa <i>Pre-Experimental Design</i> dengan bentuk <i>One-Group Pretest-Posttest</i>. Persamaan: -Sama-sama memiliki variabel terikat berupa motivasi belajar siswa.
--	--	--	--	---

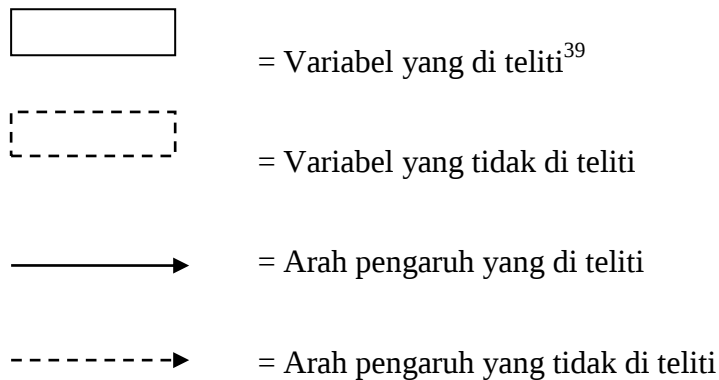
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah sebuah bentuk kerangka berfikir yang dapat digunakan secara konseptual sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah penelitian. Kerangka konseptual ini berisi tentang hubungan berbagai variabel sebagai masalah yang penting. Kerangka konseptual akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.³⁸

Dari uraian diatas maka kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



³⁸ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 108.

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**Keterangan:****D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁰ Adapun hipotesis yang penulis lakukan adalah hipotesis asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.

- 1) Hipotesis kerja (H_a) Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI MIPA 2 di SMAN 1 Sentajo Raya.
- 2) Hipotesis nihil (H_o) Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI MIPA 3 di SMAN 1 Sentajo Raya.

³⁹ Ibid

⁴⁰ Ibid..., hal. 99

E. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap penelitian ini, maka defenisi yang lebih dikemukakan yang lebih dikemukakan perlu dioperasionalkan agar lebih terarah maksud dan tujuannya, sehingga kebenarannya dapat diuji. Maka dapat dikembangkan dan dicari kebenarannya.

Tabel 2. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1	Penggunaan multimedia (Variabel X)	- Menentukan jenis media dengan tepat.⁴¹ - Guru memilih media sesuai tujuan pembelajaran. - Media yang dipilih selaras dengan bahan pelajaran yang akan diajarkan. - Menetapkan atau memperhitungkan subyek dengan tepat. - Media disesuaikan dengan tingkat kematangan peserta didik. - Media sesuai dengan kemampuan anak didik. - Menyajikan media dengan tepat. - Teknik dan metode penyajian media sesuai tujuan pembelajaran. - Penyajian media sesuai bahan, metode, waktu, dan sarana yang tersedia. - Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat. - Media digunakan pada saat dan situasi yang tepat saat mengajar. - Tidak selalu menggunakan media sepanjang proses belajar mengajar, hanya ketika relevan.
2	Motivasi Belajar (Variabel Y)	- Tekun menghadapi tugas. - Mengerjakan tugas secara terus menerus dalam waktu lama. - Bekerja dengan sungguh-sungguh sampai selesai. - Ulet menghadapi kesulitan belajar. - Tidak mudah menyerah saat menemukan hambatan. - Berusaha mencari solusi ketika menghadapi masalah. - Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah. - Tertarik untuk mempelajari hal baru. - Suka mencari tahu tentang persoalan yang dihadapi. - Senang belajar mandiri - Mengerjakan tugas tanpa selalu menunggu arahan

⁴¹ Ibid

		guru. b. Mengatur waktu belajar sendiri. 5. Cepat bosan pada tugas rutin a. Tidak menyukai pekerjaan yang berulang-ulang. b. Lebih tertarik pada tugas yang menantang dan kreatif. 6. Mempertahankan pendapat yang diyakini. a. Memiliki alasan kuat atas pendapat yang disampaikan. b. Tidak mudah terpengaruh jika sudah yakin. 7. Senang mencari dan memecahkan masalah a. Menyukai kegiatan analisis dan pemecahan soal. b. Mencari alternatif jawaban dari suatu permasalahan.
--	--	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik.⁴²

Metode penelitian kuantitatif digunakan bila:⁴³

1. Masalah yang merupakan titik tolak penelitian sudah jelas
2. Peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas dari suatu populasi
3. Ingin diketahui pengaruh perlakuan/*treatment* tertentu terhadap yang lain
4. Peneliti bermaksud menguji hipotesis penelitian
5. Peneliti ingin mendapatkan data yang akurat, berdasarkan fenomena empiris dan dapat diukur
6. Ingin menguji terhadap adanya keragu-raguan tentang validitas pengetahuan, teori dan produk tertentu.

⁴² Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”..., hal. 8.

⁴³ *Ibid*, hal. 23.

Berdasarkan salah satu dari kegunaan metode penelitian kuantitatif diatas, yaitu bila ingin diketahui pengaruh perlakuan/*treatment* tertentu terhadap yang lain, maka berdasarkan judul penelitian ini yang berupa Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, maka digunakanlah metode eksperimen (*experimental method*) untuk meneliti Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Motivasi Siswa. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁴⁴

Eksperimen memiliki arti *sebagai percobaan yang bersistem dan berencana untuk membuktikan kebenaran atas suatu teori atau sebagainya*. perlu diketahui bahwa istilah “*eksperimen*” ini merupakan padanan bahasa asing (inggris) yakni “*experiment*”, yang ternyata juga dalam bahasa latin adalah “*experiri*” yang berarti *menguji coba*.⁴⁵

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono pada desain ini dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.⁴⁶ Pada design ini kegiatan penelitian memberikan tes

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 72.

⁴⁵ Dedeng. 2022. Peningkatan Pemahaman Siswa Melalui Penggunaan Metode Eksperimen Kabupaten Katingan.

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 74.

awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*).

Tabel 3. 1 Design Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

- O₁ : Nilai tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan
- O₂ : Nilai tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan
- X : Perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan perangkat multimedia

Jadi dari uraian di atas, dalam metode penelitian eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* ini ada yang dipengaruhi (motivasi belajar siswa) dan ada yang mempengaruhi (perangkat multimedia).⁴⁷ Untuk mencari seberapa besar pengaruh penggunaan perangkat multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, maka harus membandingkan motivasi belajar siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan perangkat multimedia (X).

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

⁴⁷ Ibid

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan selama tiga bulan setelah proposal diseminarkan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang bertempat di Jalan Pelajar Nomor 08 RT 003 RW 001 Desa Muaro Sentajo Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁸ Berdasarkan uraian tersebut populasi berupa sejumlah obyek yang akan diteliti secara keseluruhan, baik seluruh karakteristik maupun sifat dari obyek/subyek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Kelas XI SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang berjumlah 91 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri Sentajo Raya

⁴⁸ *Ibid.*, hal. 80.

Kelas	Jumlah Siswa
IPS	34
MIPA 1	26
MIPA 2	31
Jumlah	91

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁹ Bila populasi besar, dan karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka dapat digunakan sampel yang diambil dari populasi. Apa yang dipelajari dari sampel kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi, sehingga sampel harus betul-betul representatif (mewakili) dari populasi tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 2, yang berjumlah 31 orang dengan rincian:

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI MIPA 2	20	11	31

⁴⁹ *Ibid.*, hal. 81.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa kuisisioner, wawancara, dokumentasi dan observasi.

1. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵⁰

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan perangkat multimedia dan motivasi belajar dalam bentuk *multiple chooise* (pilihan ganda) dengan skala pengukuran berupa skala pengukuran interval atau **Skala Likert**. Skala likert adalah skala yang dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terkait fenomena yang sedang terjadi.⁵¹ Skala likert digunakan untuk mengukur tanggapan positif atau negatif terkait suatu pernyataan, dimana dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) skala pilihan sebagai alternatif jawabannya.

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Kuisisioner Skala Likert

⁵⁰ *Ibid.*, hal. 142.

⁵¹ *Ibid.*, hal. 152.

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-kadang (KD)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

2. Wawancara

Wawancara di gunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan wawancara yang telah disusun secara sistematis. Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁵² Wawancara ini dilakukan kepada guru PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Sentajo Raya.

3. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik yang tidak terbatas hanya pada orang, tetapi juga pada obyek-obyek alam yang lain.⁵³ Metode observasi digunakan untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung ke SMA Negeri 1

⁵² *Ibid.*, hal .198.

⁵³ *Ibid.*, hal. 145.

Sentajo Raya dan juga dengan bantuan guru yang bersangkutan di Kelas XI MIPA 2.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.⁵⁴

Dengan adanya dokumentasi sebagai pelengkap dari dari penggunaan metode kuisioner, penelitian akan mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada. Seperti mengenai pendidik, jumlah peserta didik, denah lokasi, struktur organisasi, sarana dan prasarana, yang dalam penelitian ini berupa foto-foto beserta data tentang siswa, guru, karyawan maupun data tentang SMA Negeri 1 Sentajo Raya itu sendiri.

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan menganalisis

⁵⁴ *Ibid.*, hal. 476

apakah instrumen yang disusun memang benar-benar tepat untuk mengukur variabel penelitian.⁵⁵

Penelitian ini menggunakan uji validitas berupa *Pearson Product Moment* yang menggunakan SPSS 2023. Uji *Pearson Product Moment* merupakan salah satu jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan 2 variabel. Ketika menggunakan uji korelasi *Pearson* ini perlu memperhatikan koefisien yang didapat, dimana nilainya berkisar antara -1,0 dan 1. Nilai -1 artinya terdapat korelasi negatif yang sempurna, nilai 0 artinya tidak ada korelasi, dan nilai 1 artinya terdapat korelasi positif yang sempurna. Artinya apabila semakin mendekati nilai -1 atau 1 maka hubungan semakin erat, sedangkan jika semakin mendekati 0 maka hubungan semakin lemah.⁵⁶

Tabel 3. 5 Klasifikasi Koefisien Pearson

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup Kuat
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Rumus yang digunakan:

Rumus Uji Validitas Pearson Product Moment

⁵⁵ Duwi Priyatno, *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017. hal 63.

⁵⁶ *Ibid*

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi *r pearson*

n = jumlah sampel

x = variabel bebas

y = variabel terikat

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu item instrumen penelitian dikatakan valid apabila:⁵⁷

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka item tersebut dinyatakan valid. Namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid.
- 2) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas adalah “suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan”. Ketika menggunakan uji reliabilitas ini perlu

⁵⁷ *Ibid...*, hal 68.

memperhatikan koefisien yang didapat, dimana kategori koefisien reliabilitas terbagi atas 5 (lima) bagian yaitu:⁵⁸

Tabel 3. 6 Kategori Koefisien Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup Kuat
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Sedangkan untuk menghitung koefisien uji reliabilitas tersebut digunakan rumus Rumus *Cronbach's Alpha* berupa:

Rumus III. 2 Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha

$$r_{1.1} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$R_{1.1}$ = koefisien reliabilitas

n = banyaknya item instrumen

s_i^2 = varians skor item ke-i

s_t^2 = varians skor total

Suatu penelitian dikatakan reliabel apabila:⁵⁹

⁵⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*” ..., hal. 125.

⁵⁹ *Ibid*

- 1) Nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ maka instrumen variabel reliabel atau dapat dipercaya dan konsisten;
- 2) Nilai *Cronbach's Alpha* $\leq 0,6$ maka instrumen variabel tidak reliabel atau tidak dapat dipercaya dan tidak konsisten.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebaran sebuah data. Penelitian ini menggunakan uji normalitas berupa *Kolmogrov Smirnov* dan *Shapiro Wilk* dengan diagram *Normal QQ Plot*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Program SPSS Versi 20.⁶⁰

Kriteria hasil uji *kolmogrov smirnov* dan uji *shapiro wilk* antara lain:⁶¹

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal;
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varian dari dua atau lebih sampel dianggap sama atau homogen. Tujuan utama dari uji homogenitas adalah untuk memastikan bahwa perbedaan dalam hasil pengukuran antara dua atau lebih sampel tidak disebabkan oleh variasi yang signifikan dalam sampel tersebut. Dengan kata lain, jika varian di antara sampel terlalu besar, perbedaan

⁶⁰ *Ibid.*, hal. 126..

⁶¹ *Ibid*

yang teramati antara sampel mungkin tidak mencerminkan perbedaan yang sebenarnya dalam populasi yang diwakili oleh sampel. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Program SPSS Versi 23.

Kriteria hasil uji homogenitas antara lain:

- 1) Jika nilai signifikansi pada *Based on Mean* $> 0,05$, maka distribusi sampel homogen;
- 2) Jika nilai signifikansi pada *Based on Mean* $< 0,05$ maka distribusi sampel tidak homogen.

5. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji t adalah uji statistik yang dilakukan untuk melihat pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t_{hitung} . Uji t yang digunakan pada penelitian ini berupa Uji *Paired Sample T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* merupakan uji komparatif atau uji perbandingan perbedaan antara dua pengukuran (sebelum dan setelah) yang dilakukan pada obyek/subyek yang sama.⁶² Pengujian dilakukan dengan menggunakan Program SPSS Versi 23.

⁶² *Ibid.*, hal. 127.

Rumus Uji Paired Sample T-Test

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{n}}\right)}$$

Keterangan:

- t = Nilai t_{hitung}
 $\bar{D}$ = Rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2
 SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2
 n = Jumlah sampel

Untuk mengintepretasikan *Paired Sample T-Test* terlebih dahulu harus menentukan:

- 1) Nilai α (alpha)
- 2) Df (degree of freedom) = $n-k$, dimana untuk *Paired Sample T-Test* df = $n-1$
- 3) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

Dasar pengambilan keputusan Uji *Paired Sample T-Test* dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dan melihat kolom signifikansi pada t_{hitung} yaitu sebagai berikut:⁶³

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap

⁶³ *Ibid*

Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya;

- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Ada Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan *software* SPSS di mana persamaan yang didapat melalui rumus Regresi Linier Sederhana adalah $Y = 40.488 + 0.302 X$. Maka terdapat pengaruh positif (+) “Pemahaman Materi Pengaruh Multiedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti” sebagai variabel X terhadap “Pengaruh Multiedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa” di kelas XI SMA Negeri 1 Sentajo Raya sebagai variabel Y. Sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan. Pada uji signifikansi pun ditemukan persamaan bahwa nilai (Sig.) 0,208 lebih besar dari probabilitas 0,05 dengan model = $0,302 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh “Pemahaman Materi Pengaruh Multiedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti” sebagai variabel X terhadap “Sikap Siswa dalam Pengaruh Multiedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa” di kelas XI SMA Negeri 1 Sentajo Raya sebagai variabel Y. Selain itu, pada Uji-t didapatlah persamaan nilai t^{hitung} 6,826 lebih besar > dari pada nilai t^{tabel} 1,288; maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam penelitian ini. Adapun faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pembentukan motivasi belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu berasal dari faktor internal siswa berupa pembelajaran dalam mengajar yang diberikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Badaruddin. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Arianti Arianti, “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 12, No. 2 (20 Juni 2019).
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsini. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Arikunto, Suharsini. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2010.
- Aviva Aurora dan Hansi Effendi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran ELearning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang”, dalam *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, Vol.5, No.2, Tahun 2019.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Danim Sudarwan , *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Duwi Priyatno, 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Euis Karwati Dan Donni Juni Priansa. 2021. *Manajemen Kelas (Classroom Management*. cetakan ke-2, Bandung: Alfabeta.
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. “Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (24 Juli 2019).

- Gintoro. 2018. *Pengaruh Pemahaman Perilaku Taat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Sikap Siswa Dalam Mentaati Tata Tertib Sekolah di SMA Negeri Olahraga Provinsi Riau* [Skripsi] Pekanbaru. UIN Suska Riau.
- Hamalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hamzah Pagarra. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kemendikbud RI. 2017. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kompri, *Motivasi pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Kompri. 2018. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- M. Samsul Fadli, Hastuti Diah Ikawati, “Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No. 2, Oktober 2017.
- Mardawati. 2015. *Ketaatan Siswa dalam Mentaati Sekolah*. (Studi Kasus Pada Siswa SMA Nusantara Indah Sintang), *Jurnal Edukasi* Vol 6, No 1.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: rineka Cipta, 2010.
- Martono Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Rajawali pers, 2012.
- Marlyana Panggabean. 2022. *Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai*. [Skripsi]. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Musdansi, Dwi Putri. 2016. *Buku Ajar Untuk Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. (Kuantan Singingi: Universitas Islam Kuantan Singingi).

- Muhammad Arya Arjuna dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP PAB 1 Klumpang”, dalam *Maslahah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No.1, Tahun 2021.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, Suriani. 2020. *Pengaruh Pemahaman Materi Hidup Berkah Dengan Menghormati dan Mematuhi Orangtua dan Guru Terhadap Akhlak Siswa Kepada Guru di Madrasah Aliyah Masmur Pekanbaru*. [Skripsi]. Pekanbaru. UIN Suska Riau.
- Oktiani, Ifni. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (24 November 2017).
- Purbatua Manurung, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19” dalam *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No. 1, Januari-Juni 2020, p-ISSN 1978-1326 , e-ISSN 2721-4397.
- Prasetyawati, Indah. 2013. *Pendidikan Kesehatan Sekolah Sebagai Proses Perubahan Perilaku Siswa*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 9, No.11.
- Pratiwi, Asa. Susi Damayanti. Nurita Primastya. 2022. *Pengembangan Media Booklet pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 1.
- Prawira Armaja Purwa, *Psikologi Pendidikan Dalam Persepektif Baru*, Cet ke 1 Maguhorjo: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Rahmadani, Rezzku. 2020. *Hubungan Tingkat Pemahaman Moral dengan Perilaku Taat Terhadap Aturan Peserta Didik di SMAN 11 Enrekang* [Skripsi] Makassar. UIN Alauddin.
- RPP Kelas XI Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sentajo Raya.
- Rita Widiastih dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”, dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Vol.

11, No. 2, Tahun 2017, ISSN 1907-9990, E-ISSN 2548-7175, DOI: 10.19184/jpe.v11i2.6454

Rizka Lathifah Husna. 2021. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS Islam Di Mts Pab -1 Helvetia*. [Skripsi]. Medan, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah.

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

Sadirman A.M,. 2016. “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*” Jakarta: PT. Rajawali Pers.

Sabri T. 2018. *Kepatuhan Siswa Terhadap Tata Tertib Sekolah (Studi Pada Siswa SMP Negeri 1 Siompu)*. Jurnal Selami IPS, Vol 3. No1.

Siregar Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Sugiyono. 2017. *Metode Peneliitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta).

Suharni, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, dalam *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 3 No. 1, 2021, p-ISSN : 2541-6782, e-ISSN : 2580-6467

Sudijono Anas, *Pengantar Evauasi Pendidikan* Jakarta: Rajawali Pers, 2020. Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, Bandung: Alfabeta, 2016.

Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Sudjana Nana Dan Ahmad Rifai, *Media pengajaran: Penggunan Dan Pembuatan* Bandung: Sinar Baru Agensindo Bandung, 2011.

Suprihatin Siti, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 3, No. 1 (2015): 2.

Suralaga Fadhilah, *Psikologi Pendidikan*, Cet 1 Depok: Rajawali Pers, 2021. Suralaga Fadhilah, *Psikologi Pendidikan*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2021.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo Soenarto. 2019. “Multimedia Interaktif dan Implementasinya”, dalam *Makalah Pelatihan Multimedia Pembelajaran*. P3AI UNY.
- Trihendradi, C. Step by Step, 2012. *SPSS 20 Analisis Data Statistik*. Cet -1, (Yogyakarta: ANDI SOFT).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301).
- Varia Winarsih. 2009. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Wahidmurni. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. (Yogyakarta: Nuha Litera).
- Wahyudin Nur Nasution. 2018. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Cetakan ke-1. Jakarta: Perdana Publishing.
- Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media group, 2012.
- Yulianti, Siska. 2017. Analisa Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X,XI Dan XII di SMA Bhakti Yasa Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol.9 No.44.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group).