

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI SMP NEGERI 3 CERENTI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*



OLEH

**LUCIANTI
NPM: 220307047**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
1448 H / 2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lucianti
Tempat/Tanggal Lahir : Sikakak, 01 Januari 2003
NPM : 220307047
Alamat : Sikakak, Cerenti
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan PAI-BP Di SMP Negeri 3 Cerenti”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat didalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 30 Juli 2026

Hormat Saya,



Lucianti
NPM.220307047

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara.

Nama	: Lucianti
NPM	: 220307047
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul	: Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMP Negeri 3 Cerenti

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 30 Juli 2026

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 21111083001

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMP Negeri 3 Cerenti” yang ditulis oleh **Lucianti, NPM.220307047**, telah diterima dan disetujui untuk di ajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 15 Juli 2026

Menyetujui,

Pembimbing I



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

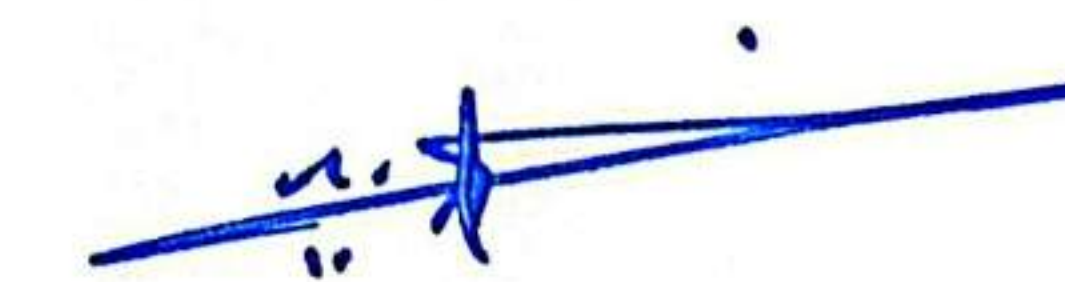
Pembimbing II



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 21111083001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam**



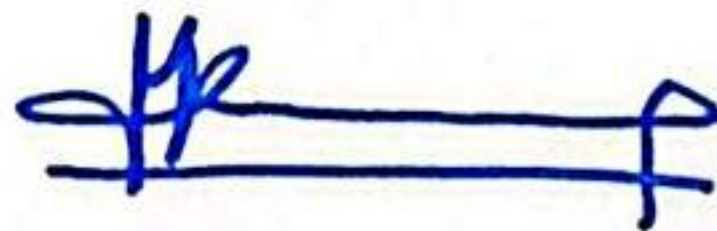
Alhairi, S.Pd.I., M. Pd. I
NIDN.1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMP Negeri 3 Cerenti” yang ditulis oleh LUCIANTI, NPM.220307047, telah dimunaqasyahkan pada tanggal 10 September 2026 dan dapat diterima untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 15 September 2026

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua



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

Moderator



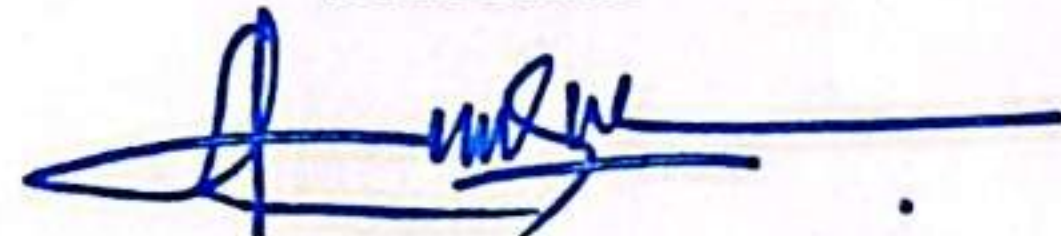
Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Penguji I



A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Sekretaris



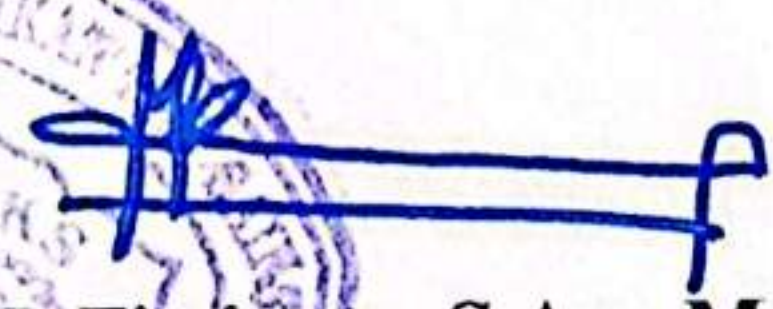
Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 21111083001

Penguji II



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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



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

MOTTO

-Bismillahirrahmanirrahim-

Seandainya kamu mengetahui betapa besarnya nikmat Allah yang sedang kamu keluhkan, niscaya kamu akan menangis karena malu kepada-Nya.

إِنَّمَا أَمْرُهُ إِذَا أَرَادَ شَيْئًا أَنْ يَقُولَ لَهُ كُنْ فَيَكُونُ

“ Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu Dia hanya berkata kepadanya, ‘Jadilah’ maka jadilah sesuatu itu ”¹

¹ Al – Qur’an, *Terjemah perkata transliterasi latin Waqf Ibtida’ Gharib, Musykilat & Tanbih* (Gresik: PT.Dinamika Cahaya Pustaka)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah *Subahanu Wa Ta'ala* atas limpahan nikmat-Nya. Betapa banyak nikmat yang Allah berikan hingga tidak mampu menghitungnya, Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad *Sallallahu 'alaihi wa sallam*, beliau telah menengemban amanah untuk menjadi teladan bagi umat ini dan beliau jalankan amanah itu dengan sempurna, beliau yang membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Segenap Civitas Akademika Almamater Tercinta Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam.

Orang Tua

Sebagai tanda bakti dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, saya persembahkan karya kecil ini kepada cinta pertama saya yaitu ayahanda tercinta Suhardi Rahimahullah yang semasa hidupnya telah memberikan kasih sayang beserta cinta, dukungan dan semua dirayakan, dan untuk Ibunda tersayang Astuti yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, restu dan doa hebat yang selalu menyertai, yang mungkin tidak dapat dibalas hanya dengan selembarnya kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ayah dan ibu bahagia, karena penulis sadar bahwa selama ini penulis belum bisa berbuat lebih kecuali berdoa untuk kebahagiaan dunia dan akhirat.

Terima kasih, karena selalu mengajarkan menjadi manusia yang baik, mengingatkan rasa syukur, selalu menasehati, serta meridhoi penulis melakukan hal baik lainnya, dan untuk ayah tercinta jika Allah mempertemukan kita kembali tidak lain yang penulis inginkan adalah bertemu di Syurga-NYA..

Abang Tercinta

Peneliti persembahkan karya kecil ini untuk abang Salman yang telah memberikan dukungan sejak awal pendidikan ini hingga sekarang, memberi kasih sayang dan inspirasi dalam menyelesaikan perkuliahan ini, terima kasih untuk waktu yang dihabiskan dan tenaga yang telah abang berikan meski sulit untuk mengatakannya di dunia nyata.

Keluarga Tercinta

Peneliti persembahkan karya kecil ini untuk abang Gustiranda, kakak Indah dan adek tercinta Pindarma yang senantiasa memberikan semangat dan do'a. Terima kasih dan semoga Allah membalas kebaikan yang telah diberikan, peneliti persembahkan ucapan terimakasih untuk kakak ipar Erien dan kak Tutis yang selalu memberikan nasehat, selalu memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang luar biasa. Peneliti persembahkan ribuan terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang tidak bisa peneliti tulis namanya satu per satu dalam lembar skripsi ini.

Diriku Sendiri

Untuk gadis manis, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak pernah benar-benar menyerah, meski berkali-kali dihampiri rasa lelah, keraguan, dan lelap yang tertunda. Terima kasih karena selalu memilih untuk bangkit setiap kali merasa ragu dengan kemampuan diri sendiri.

Untuk setiap malam panjang yang dilalui dalam sunyi, untuk setiap tangis yang ditenangkan sendiri, dan untuk setiap langkah kecil yang tetap diayunkan saat ingin berhenti karya ini adalah bukti nyata dari keberanian dan ketangguhanmu. Kamu telah membuktikan bahwa kamu jauh lebih kuat dari apa yang pernah kamu bayangkan.

Teman seperjuangan

Teruntuk manusia hebat yang selalu membersamai penulis, selalu menjadi pendengar yang baik, yang menginginkan kebaikan untuk penulis yang selalu memberikan nashat dan dukungan serta doa, terima kasih Dini septianur yang selalu menjadi teman yang selalu ada disaat sedih maupun bahagia, terima kasih untuk semua pengalaman yang telah diberikan.

Jazakumullahu Khairan

ABSTRAK

Lucianti (2026): Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SMP Negeri 3 Cerenti.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kondisi tersebut ditandai dengan sikap siswa yang mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah pemanfaatan media video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan media video animasi dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional, serta mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang sangat signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan, dibuktikan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) serta nilai *Z*-hitung sebesar -5,424. Kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai (*mean*) motivasi belajar dari 38,47 pada *pre-test* menjadi 39,00 pada *post-test* dengan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,030. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional mengalami penurunan nilai rata-rata dari 26,81 menjadi 25,52 dengan skor *N-Gain* sebesar -0,044 yang berarti menurun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Cerenti.

Kata Kunci: *Video Animasi, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

Lucianti (2026): *The Effect of Animated Video Learning Media on Student Learning Motivation in Islamic Religious and Character Education (PAI-BP) for Eighth-Grade Students at SMP Negeri 3 Cerenti.*

This research is backgrounded by the low level of student learning motivation in Islamic Religious and Character Education. This condition is characterized by students' tendencies to become easily bored, pay little attention to the teacher's explanations, and remain passive during the learning process. One effort to address this issue is the utilization of animated video learning media. This study aims to determine the difference in learning motivation between students taught using animated video media and those taught using conventional methods, as well as to measure the extent of the effect of using animated video media on student learning motivation. This study employed a quantitative research approach. The results indicated a highly significant difference in learning motivation between the control class and the experimental class following the treatment, as evidenced by an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$), and a calculated Z-value of -5.424. The experimental class experienced an increase in the mean learning motivation score from 38.47 on the pre-test to 39.00 on the post-test, obtaining an N-Gain score of 0.030. Conversely, the control class using conventional methods experienced a decrease in the mean score from 26.81 to 25.52, with an N-Gain score of -0.044, indicating a decline. Therefore, it can be concluded that the use of animated video-based learning media has a positive and significant effect on the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 3 Cerenti.

Keywords: *Animated Video, Learning Motivation*

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala , yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “ **Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di Smp Negeri 3 Cerenti** ”. Selanjutnya penulis bersholawat serta salam kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi Wasallam beserta para keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulisan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (SI) pada Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam (FIPSI) Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS). Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya karena penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak Bustanur, S.Ag., M.Us selaku wakil rektor 1 sekaligus dosen pembimbing 1, Terimakasih atas arahan dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penulisan skripsi ini.

3. Bapak H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Bapak Andrizal, S.Psi., M.Pd.I selaku dosen pembimbing 2. Terimakasih atas arahan, dukungan dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda suhardi (Rahimahullah) dan ibunda Astuti yang telah memberikan segala dukungan, yang tidak pernah lupa memberikan Do'a, motivasi, dan semangat, sehingga penulis selalu semangat dan sebaik mungkin dalam kuliah dan menimba ilmu di kampus. Terimakasih atas apa yang telah diberikan kepada penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya.
8. Saudara kandung penulis, abang tercinta, Salman, yang telah memberikan nasihat, dukungan, perhatian, serta pengorbanan tenaga, waktu, dan biaya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala doa dan bantuan yang telah diberikan.

9. Kepada saudara kandung abang tercinta dan kakak tersayang yang telah melindungi, menasehati, memberikan do`a, dukungan yang tidak didapatkan dimanapun, memberikan saran saat penulis mengalami kesulitan, membantu untuk memenuhi keperluan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman dalam segala hal yang selalu menemani masa perkuliahan penulis, Dini Septianur, Alin Syirah, Widia Elsa Putri, Seski Febi Yenri Dan Annisa dan Rita beauty, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan saya, terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan proposal skripsi ini, tenaga, waktu, maupun materi.
11. Ibu Eni Candra Ningsih, S.H., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Cerenti yang telah memberikan izin penelitian dengan tangan terbuka, serta mengizinkan penulis menggunakan ruang multimedia beserta fasilitas sekolah (laptop, proyektor, dan Smart TV) demi kelancaran pelaksanaan eksperimen media video animasi ini.
12. Bapak Heri Saputra, S.Pd., Gr., selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) sekaligus Wali Kelas VIII SMP Negeri 3 Cerenti, yang telah meluangkan banyak waktu di tengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, serta membagikan data kondisi awal motivasi belajar siswa yang sangat berharga bagi kelancaran penelitian ini.
13. Seluruh Bapak dan Ibu Guru serta Staf Tata Usaha SMP Negeri 3 Cerenti yang telah memberikan bantuan administratif dan moral, serta

senantiasa menyambut kehadiran penulis dengan sangat ramah selama masa penelitian.

14. Siswa-siswi Kelas VIII SMP Negeri 3 Cerenti, khususnya kelas VIII.1 selaku kelas eksperimen dan kelas VIII.2 selaku kelas kontrol, atas kerja sama yang luar biasa, keceriaan, dan partisipasi aktif mereka yang berharga selama proses uji coba dan pengisian angket motivasi belajar berlangsung

Meskipun sudah berusaha menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin, penulis masih menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Teluk Kuantan, 23 Mei 2026

Penulis,



LUCIANTI
NPM: 220307047

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
SURAT PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teoritis	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Motivasi Belajar.....	26
3. Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.....	36
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Konseptual	42
D. Hipotesis	42
E. Defenisi Operasional	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
1. Waktu Penelitian.....	54
2. Lokasi Peneitian.....	
C. Populasi dan Sampel.....	50
1. Populasi.....	54
2. Sampel.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data	52
1. Observasi.....	56
2. Wawancara.....	57
3. Angket.....	58
4. Dokumentasi.....	59
E. Instrumen Penelitian	55
F. Prosedur Penelitian	58
G. Teknik Analisis Data	61
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	67
A.Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	67
B.Penyajian Data	75
C.Analisis Data	99
BAB V PENUTUPAN	115
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran	115
DAFTAR KEPUSTAKAAN	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	39
Tabel 2.2 Defenisi Operasional.....	45
Tabel 3.1 Jumlah Populasi	54
Tabel 3.2 Skala Likert.....	58
Tabel 3.3 Kriteria Peningkatan Skor N- Gain.....	61
Tabel 4.1 Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan	81
Tabel 4.2 Jumlah siswa/i SMP N 3 Cerenti	83
Tabel 4.3 Sarana Sekolah.....	83
Tabel 4.4 Prasarana Sekolah	84
Tabel 4.5 Deskripsi Responden.....	89
Tabel 4.6 Data Pretest dan Posttest kelas kontrol	90
Tabel 4.7 Hasil jawaban Pretest (positif) kelas kontrol	92
Tabel 4.8 Hasil jawaban Pretest (Negatif) kelas kontrol.....	93
Tabel 4.9 Hasil jawaban Posttest (positif) kelas kontrol.....	95
Tabel 4.10 Hasil jawaban Posttest (Negatif) kelas kontrol.....	97
Tabel 4.11 Data Pretest dan Posttest kelas Eksperimen.....	98
Tabel 4.12 Hasil jawaban Pretest (positif) kelas eksperimen	100
Tabel 4.13 Hasil jawaban Pretest (Negatif) kelas eksperimen.....	101
Tabel 4.14 Hasil jawaban Posttest (positif) kelas eksperimen.....	102
Tabel 4.15 Hasil jawaban Posttest (Negatif) kelas kontrol	104

Tabel 4.16 Hasil Uji Statistik Deskriptif kelompok kontrol	106
Tabel 4.17 Hasil Uji Statistik Deskriptif kelompok eksperimen	107
Tabel 4.18 Hasil Uji Validitas instrumen angket motivasi belajar	112
Tabel 4.19 Uji Reabilitas Variabel Motivasi Belajar	113
Tabel 4.20 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reabilitas Variabel	114
Tabel 4.21 Hasil Output Uji Normalitas	115
Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas.....	116
Tabel 4.23 Hasil Output Uji Homogenitas.....	117
Tabel 4.24 Hasil Uji Homogenitas.....	118
Tabel 4.25 Output Uji Pretest independent sampel T-Test	120
Tabel 4.26 Hasil Uji Pretest independent sampel T-Test.....	121
Tabel 4.27 Output Uji Posttest Mann Whitney U	123
Tabel 4.28 Hasil Output Uji Posttest Mann Whitney U.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	44
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Jadwal Masuk
- Lampiran 2: Modul Ajar
- Lampiran 3: Pedoman Observasi
- Lampiran 4: Angket motivasi belajar siswa
- Lampiran 5: Pedoman wawancara guru
- Lampiran 6: Pedoman Wawancara siswa
- Lampiran 7 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital menuntut lembaga pendidikan untuk mampu menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan zaman.² Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Siswa pada era sekarang merupakan generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital, sehingga mereka cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, menarik, dan mudah dipahami.³

Islam sebagai agama yang sangat menekankan pentingnya pendidikan dan penguasaan ilmu pengetahuan telah memberikan perhatian besar terhadap proses belajar.⁴ Sebagaimana firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11:

² Sri rahayu dkk, 'Model Strategi Pembelajaran PAI Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0', *Journal of Instructional and Development Researchers*, Vol 5 No 1 (February, 2025), Hal. 98.

³ Ira Fatmawati, 'Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z', *Jurnal Revorma*, Vol 5 No 1 (Mei 2025), Hal. 25.

⁴ Riski Ananda Syafitri and Ahmad Sopian, 'Etika Ilmu Dan Pengetahuan Dalam Islam', *Jurnal Studi Islam Indonesia*, Vol 4 No 1 (April, 2026), Hal. 3.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



Artinya :

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan".⁵

Ayat tersebut menunjukkan bahwa menuntut ilmu merupakan hal yang sangat penting dan memiliki kedudukan yang mulia dalam Islam. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara sungguh-sungguh demi mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih aktif, fokus, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan tidak optimal dalam memahami materi pelajaran.

⁵ Al – Qur'an, *Terjemah perkata transliterasi latin Waqf Ibtida' Gharib, Musykilat & Tanbih* (Gresik: PT.Dinamika Cahaya Pustaka)

⁶ Sakrani dkk, 'Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Al-Zayn Jurnal Ilmu Sosial Dan Hukum*, Vol 4 No 3 (Mei, 2026), Hal. 5054.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter, akhlak, dan spiritualitas siswa. Salah satu materi penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMP adalah materi tentang mukjizat nabi dan rasul Allah. Materi ini bertujuan untuk memperkuat keimanan siswa kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta menanamkan keteladanan terhadap perjuangan para nabi dan rasul. Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ⁷

Artinya :

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik.”⁷

Ayat tersebut menegaskan bahwa penyampaian ilmu harus dilakukan dengan cara yang bijaksana dan menggunakan metode yang baik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif merupakan salah satu bentuk implementasi dari metode penyampaian yang baik.

Namun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam masih tergolong

⁷ Al – Qur'an, *Terjemah perkata transliterasi latin Waqf Ibtida' Gharib, Musykilat & Tanbih...*

rendah. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang peneliti lakukan pada tanggal 03 maret 2026 (10.29) observasi kelas dan wawancara bersama Bapak Heri Saputra selaku guru penanggung jawab pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VIII, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu siswa mudah merasa bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, cenderung pasif, serta menunjukkan gejala kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih belum mampu sepenuhnya menarik perhatian dan keterlibatan siswa secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.⁸ Ditemukan beberapa gejala yang mengindikasikan rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya:

1. Siswa mudah merasa bosan, terlihat dari sikap siswa yang menunjukkan tanda-tanda kurang tertarik terhadap pembelajaran. Misalnya, siswa terlihat melamun, siswa memainkan alat tulis dan mengantuk.
2. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kondisi ini nampak ketika siswa sering menguap, meletakkan kepala dimeja, kurang fokus saat guru menjelaskan materi.

⁸ Hasil obervasi kelas dan wawancara dengan Bapak Heri Saputra, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Cerenti, 03 maret 2026 (10.29).

3. Siswa cenderung pasif, Sikap pasif siswa dapat dilihat ketika siswa jarang bertanya, tidak memberikan pendapat, dan hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah cenderung membuat siswa cepat merasa jenuh, terutama bagi siswa generasi digital yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi visual dan interaktif.¹⁰ Video animasi merupakan media audio visual yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak, suara, teks, dan ilustrasi yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.¹¹

Penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan daya tarik pembelajaran, pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lizra Afrilia bahwa media video animasi yang berisi cerita membuat belajar lebih menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah

⁹ Data diperoleh langsung pada saat observasi dan wawancara... 03 maret 2026 (10.29).

¹⁰ Ida nurul huda dkk, 'Analisis Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Ips Disekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol 12 No 01 (Maret, 2026).Hal 132.

¹¹ Alya nabila dkk, 'Pemanfaatan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 11 No 01 Maret, 2026).Hal. 432.

memahami informasi.¹² Selain itu penelitian Khusnul Khotimah juga menyatakan bahwa media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.¹³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pada materi mukjizat nabi dan rasul Allah, penggunaan video animasi sangat relevan karena mampu menampilkan visualisasi peristiwa-peristiwa mukjizat secara lebih nyata dan menarik. Hal ini juga sejalan dengan pandangan yang menegaskan bahwa dengan menggunakan media siswa akan berminat, termotivasi untuk giat saat proses pembelajaran, media juga dapat mengatasi kebosanan di kelas.¹⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan, khususnya terkait rendahnya motivasi belajar siswa serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Cerenti. Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik

¹² Lizra afrilia dkk, 'Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No. 3 (juli, 2022), Hal. 718.

¹³ khusnul Khotimah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Edukasi Terintegrasi Video Animasi Untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Papeda*, Vol. 8 No. 1 (Maret, 2026), Hal. 91.

¹⁴ Febby Rahmanda and Sintia Maharani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Vol. 8 No.1 (April, 2022), Hal. 41.

melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP Materi Mukjizat Nabi dan Rasul Allah di SMP Negeri 3 Cerenti.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil pra-penelitian di kelas VIII di SMP Negeri 3 Cerenti, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang mudah merasa bosan, melamun, serta kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.
2. Rendahnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari kurangnya fokus siswa saat guru menjelaskan materi, seperti sering menguap, meletakkan kepala di meja, serta tidak memperhatikan penjelasan guru secara optimal.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, yang ditandai dengan sikap siswa yang cenderung pasif, jarang bertanya, tidak mengemukakan pendapat, serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis

media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dalam mempelajari materi mukjizat nabi dan rasul Allah. Fokus penelitian hanya diarahkan pada motivasi belajar siswa yang muncul pada saat media video animasi ini dilakukan dengan metode pendamping yang interaktif, khususnya perasaan senang siswa saat belajar, perhatian siswa dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta keaktifan siswa saat belajar. Dengan demikian, penelitian ini secara khusus menilai sejauh mana pengaruh media media video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada materi yang diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VIII?
2. Apakah media media video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 3 Cerenti?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi (kelas eksperimen) dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan media media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Negeri 3 Cerenti.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, baik teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis media video animasi yang digunakan oleh guru berkaitan dengan upaya menghasilkan motivasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dalam proses pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh kepala sekolah sebagai dasar membuat kebijakan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu sekolah dengan mencetak generasi atau dalam hal ini adalah siswa yang berprestasi dalam dunia pendidikan.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh seorang guru pendidikan agama islam dan budi pekerti sebagai wawasan tambahan dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, memungkinkan guru untuk secara aktif dalam meningkatkan motivasi siswa agar memiliki semangat dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan mampu membawa perubahan pada diri siswa baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga termotivasi untuk belajar.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan untuk referensi atau pegangan dalam menyusun sebuah penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran berbasis video animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran berbasis video animasi

Pengembangan media pembelajaran terus dilakukan oleh para ahli, terdapat macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi di kelas, salah satunya dengan media berbasis video animasi. Video adalah gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat atau didengar. *Media audio motion visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini terbentuk berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui proyektor dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).¹⁵ Video dapat menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit,

¹⁵ Subhan Adi Santoso, *Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (yogyakarta:cv Budi utama, 2020) Hal. 124

mengajarkan keterampilan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Menurut Dweyr, “video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat menghasilkan mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain”.¹⁶

Sedangkan Hidayatullah mengatakan Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Menurut Munir, animasi berasal dari bahasa Inggris *animation* dari kata *to anime* yang berarti menghidupkan animasi merupakan gambar tetap atau *still image* yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera.¹⁷

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar

¹⁶ *Ibid.*, Hal.124-125

¹⁷ *Ibid.*, Hal.111

2D maupun 3D sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh sekumpulan gambar ini berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial effect.¹⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, sehingga mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.¹⁹

Menurut utami dalam jurnal Ulfa Nur Afifah Utami menyatakan bahwa pemanfaatan animasi dalam media pembelajaran didasarkan pada dua pertimbangan utama.²⁰

- 1) Pertama, animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Bentuk animasi ini biasanya berupa teks atau gambar yang bergerak, serta tampilan yang lucu atau unik sehingga mampu memikat perhatian siswa, meskipun sering kali tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran.

¹⁸ *Ibid.*, Hal.111

¹⁹ Ulfah Nur Afifah, 'Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 5 No. 2 (Desember, 2021), Hal. 185.

²⁰ *Ibid.*, Hal.185

- 2) Kedua, animasi dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk membantu siswa memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

b. Indikator Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Indikator media video animasi adalah aspek-aspek yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media video animasi dalam pembelajaran. Indikator ini biasanya digunakan dalam instrumen angket penelitian. Berikut indikator media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Tampilan yang menarik, Tampilan yang menarik adalah tampilan video yang mampu membuat siswa tertarik untuk melihat dan memperhatikan pembelajaran sampai selesai. Ciri-ciri tampilan yang menarik adalah warna yang tidak membosankan, gambar jelas, animasi bergerak dengan baik, susunan video yang rapi.
- 2) Suara yang jelas, Suara yang jelas adalah audio dalam video dapat didengar dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Ciri-ciri nya adalah suara narator tidak peah, pengucapan jelas, volume tidak terlalu kecil dan musik latar tidak mengganggu penjelasan.
- 3) Materi yang mudah dipahami berarti isi pembelajaran disampaikan dengan bahasa sederhana dan penjelasan yang runtut sehingga siswa tidak bingung. Ciri-cirinya adalah bahasa

yang sederhana, penjelasan yang bertahap, isi video sesuai kemampuan siswa.

4) Membantu siswa memahami pelajaran, Artinya video animasi benar-benar membantu siswa memahami isi materi pelajaran dengan lebih baik. Ciri-cirinya adalah siswa lebih cepat mengerti, lebih mudah mengingat materi, dan hasil belajar meningkat.²¹

c. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran disekolah memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dari jenis media pembelajaran yang lainnya. Menurut Widyawardani dkk (dalam jurnal Ani Nurani dkk, 2022), video animasi sebagai media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, di antaranya dirancang dengan komposisi tampilan yang seimbang sehingga mampu menarik perhatian siswa secara visual. Media ini memanfaatkan perpaduan gambar, audio, dan animasi untuk mempermudah proses visualisasi serta penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, penyajian materi biasanya dikemas dalam bentuk cerita yang melibatkan tokoh-tokoh animasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.²²

²¹ Muhammad arif dirmansya dkk, 'Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi WAN Kelas XI SMKN 1 Wakatobi', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 5 No 3 (Desember, 2025), Hal. 1015,

²² Ani Nurani dkk. 'Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis KineMaster Bagi Guru SD', *"Seminar nasionalpendidikan"*, Vol. 4 No. 4 (Oktober, 2022), Hal. 79.

Adapun karakteristik media video animasi menurut Jerry video animasi pembelajaran yang dikembangkan, dirancang secara sistematis sehingga mampu mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar berwarna, audio (suara), serta animasi dalam satu kesatuan penyajian. Perpaduan unsur-unsur tersebut menjadikan video animasi sebagai media audiovisual yang menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.²³

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi dapat dirancang secara kreatif dengan menggabungkan berbagai elemen visual dan audio, seperti gambar, teks, dan suara, sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan penyajian yang interaktif dan komunikatif, materi yang disampaikan melalui media video animasi lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Selain ciri diatas, media video animasi juga memiliki ciri lain yang perlu diketahui. Karakteristik atau ciri yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki beberapa media yang menyatu dengan menggabungkan elemen audio visual, Dengan memadukan visual yang menarik dan

²³ *Ibid.*, Hal.79-80

audio yang mendukung, media video animasi dapat menyajikan konsep secara sederhana dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

- 2) Mandiri dalam arti memberikan kemudahan dan kelengkapan konten, memungkinkan pengguna untuk menggunakan konten tanpa bimbingan orang lain. Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran audiovisual yang memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan media-media lainnya.²⁴
- 3) penggunaan teks yang jelas dan gambar yang relevan dapat memperkuat pemahaman, sementara narasi yang menarik dan musik latar yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kombinasi karakteristik tersebut tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami tetapi juga meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa selama proses belajar.²⁵

d. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

Penggunaan media video animasi memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang relevan dengan minat belajar siswa. Berdasarkan

²⁴ Diantika widyahasabsari dkk. 'Media Video Animasi Materi Bangun Ruang', *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1 (Agustus, 2023), Hal. 590.

²⁵ Fatimatus Zahroh dkk. 'Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, Vol. 3 No. 1 (Februari, 2025), Hal. 636.

penelitian terdahulu, megaskan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.²⁶ media audio visual animasi telah menjadi salah satu yang paling menarik perhatian karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain, seperti teks cetak, gambar statis, atau audio saja. Berikut adalah pembahasan tentang keunggulan media video animasi :

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar, animasi memiliki daya tarik visual yang sangat kuat dan mampu menarik perhatian siswa dengan mudah. Berbagai warna yang cerah, gerakan, dan elemen audio yang mendukung membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dibandingkan dengan teks atau gambar statis, animasi memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa, terutama anak-anak, yang cenderung mudah bosan dengan media konvensional.
- 2) Membantu memvisualisasikan konsep abstrak, beberapa konsep pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti sains, matematika, atau teknologi, sering kali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau gambar. Media animasi memungkinkan siswa untuk melihat simulasi proses, seperti pergerakan molekul, rotasi planet, atau operasi matematika

²⁶ Suherman dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, Vol. 6 No. 1 (Juli, 2022), Hal. 3.

kompleks, kisah-kisah nabi sehingga konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

- 3) Menyediakan Interaktivitas, banyak media audio visual animasi modern yang dirancang dengan elemen interaktif, seperti kuis, simulasi, atau permainan edukasi. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka dibandingkan hanya menjadi penerima informasi pasif.
- 4) Meningkatkan daya ingat, menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi audio dan visual lebih mudah diingat dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu media tersebut. Animasi yang menarik dan relevan dapat menciptakan kesan yang mendalam pada siswa, membantu mereka mengingat informasi lebih lama.
- 5) Fleksibilitas dalam penyampaian materi, media audio visual animasi dapat digunakan di berbagai platform, seperti komputer, tablet, atau bahkan ponsel, sehingga memudahkan akses kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan mereka masing-masing.
- 6) Relevan dengan era digital, generasi saat ini adalah generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan media interaktif.

Media animasi sangat relevan dengan cara mereka menerima informasi, menjadikannya media yang lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan metode tradisional.²⁷

Meskipun media video animasi memiliki berbagai kelebihan, media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Adapun kekurangan dari media video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Tingginya biaya produksi, pengembangan animasi memerlukan perangkat lunak khusus, peralatan, dan tenaga ahli yang tentunya membutuhkan dana yang tidak sedikit.
- 2) Durasi pengerjaan yang memakan waktu juga menjadi kendala, mengingat proses pembuatan animasi, mulai dari perancangan hingga penyelesaian akhir, membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Ketergantungan terhadap penggunaan media, di mana akses ke perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, atau koneksi internet seringkali menjadi syarat utama. Hal ini dapat menjadi hambatan, terutama di daerah yang minim fasilitas teknologi.²⁸

²⁷ Fatimatus Zahroh dkk. 'Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar'... Hal. 638-639.

²⁸ *Ibid.*, Hal.641-642

e. Langkah-Langkah Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran yang memanfaatkan media video animasi dapat dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut dirancang untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menumbuhkan motivasi belajar mereka. Berikut adalah langkah-langkah yang bisa diikuti: ²⁹

1. Kegiatan Pendahuluan

- **Mindful Learning:** Guru membuka pelajaran dengan salam, mengajak siswa berdoa, dan melakukan absensi.
- **Apersepsi:** Guru memberikan pengantar singkat terkait topik yang akan dibahas, bisa berupa pertanyaan atau masalah yang memicu rasa ingin tahu siswa.
- **Tujuan pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan dari penggunaan media video animasi.
- **Motivasi:** Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memperhatikan video animasi yang ditampilkan, misalnya dengan memberikan petunjuk bahwa setiap kelompok akan diminta untuk menjawab pertanyaan dan guru akan memberikan hadiah kepada

²⁹ Maunah Laviana aunil, 'Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung', *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, Vol. 2 No. 3 (Desember, 2023), Hal. 208

kelompok apabila bisa menjawab soal dengan benar.

2. Penyajian Video

- **Persiapan** : Guru akan menyiapkan Laptop, LCD, proyektor, layar proyektor, dan juga materi pembelajaran tentang mukjizat nabi dan rasul Allah (misalnya, “Kisah Nabi Ibrahim Alaihissalam pencari kebenaran dan ayah para Nabi” dari channel Youtube kabi yang sudah siap untuk diputar).

<https://youtu.be/UOHbIgy0Drs?si=u7wFOF83vllASStBx>

- **Tayangan video** : Guru akan meminta siswa untuk duduk dengan tenang dibangku masing-masing agar kondisi tetap kondusif.
- **Tonton Bersama** : Guru dan siswa menonton bersama, guru juga mengajak siswa merenung tentang keajaiban yang mereka lihat dari video animasi tersebut, Setelah itu guru menayangkan video animasi tentang mukjizat nabi.

3. Diskusi dan Tanya Jawab

- **Tanya Jawab** : Setelah menonton, guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait video yang sudah ditonton untuk mengecek pemahaman siswa.
- **Diskusi Kelompok** : Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan hikmah dari mukjizat yang mereka tonton. Setelah itu peneliti memberikan waktu beberapa menit untuk mempersiapkan masing-masing kelompok agar bisa mempresentasikan hasil yang telah didiskusikan.

- **Umpan Balik** : Setiap kelompok diberi Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang berisi tugas:
 - 1) Apa yang dimaksud dengan mukjizat? Jelaskan menurut pemahaman kalian!
 - 2) Sebutkan dua contoh mukjizat nabi dan rasul Allah yang kalian ketahui! Jelaskan makna sifat rasul yang menjadi fokus kelompokmu!
 - 3) Dari video animasi yang telah ditonton, mukjizat nabi apa yang ditampilkan? Jelaskan secara singkat!
 - 4) Apa hikmah atau pelajaran yang dapat kalian ambil dari kisah mukjizat tersebut?
 - 5) Bagaimana cara kalian meneladani sikap para nabi dan rasul dalam kehidupan sehari-hari?

Guru berperan sebagai fasilitator, berkeliling untuk membimbing diskusi dan mengarahkan siswa jika mereka membutuhkan bantuan untuk mencari sumber informasi yang relevan, kelompok yang bisa menjawab dengan benar akan diberi hadiah.

4. Kegiatan Lanjutan (Aplikasi)

- **Praktik / Tugas** : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Setiap kelompok menyusun hasil diskusinya dalam bentuk paparan digital (misalnya 2-3 slide presentasi, infografis, atau *mind map* digital). Paparan harus berisi: (1) Makna mukjizat, (2)

contoh mukjizat nabi, (3) tujuan mukjizat, dan (4) hikmah mukjizat. Setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

- **Refleksi:** Guru meminta setiap siswa untuk menuliskan kisah mukjizat nabi yang mereka ketahui dengan bahasa mereka sendiri di buku catatan mereka.

5. Kegiatan Penutup

- **Kesimpulan:** Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, khususnya mengenai pesan utama yang terdapat dalam video animasi tentang mukjizat Nabi Musa, serta keterkaitannya dengan materi yang dipelajari.
- **Doa :** Guru menutup pelajaran dengan doa kafaratul majelis dan salam.

Langkah-langkah tersebut bertujuan agar penggunaan media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan maupun mengantuk selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara umum, motivasi dapat dipahami sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk menumbuhkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku individu sehingga individu tersebut terdorong untuk

melakukan tindakan tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan.³⁰ Banyak para ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan bermacam-macam sudut pandang mereka. Namun intinya sama, yakni sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

Streer mengemukakan bahwa istilah motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*” yang artinya “*to move*” yang berarti bergerak. Sedangkan menurut suryobobroto mengemukakan bahwa:” motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, sedangkan motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan yang diinginkan.³¹ Menurut Fillmore H. Standford mengatakan bahwa “*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*” (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu).³²

Motivasi seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari luar diri individu, terutama apabila faktor tersebut dipandang sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Hal ini sejalan dengan pendapat Buford yang menyatakan bahwa motivasi timbul karena adanya dorongan, keinginan, serta tekanan tertentu yang berkaitan dengan kebutuhan individu. Oleh karena itu,

³⁰ Fernando dkk. ‘Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar’, jurnal inspirasi pendidikan, Vol. 2 No. 3 (Juli, 2024), Hal.62-63.

³¹ Subhan Adi Santoso, *Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam*...Hal.155.

³² Dedi Dwi Cahyono dkk, ‘Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar’, *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, Vol. 6 No. 1 (April, 2022), Hal. 42.

seseorang akan terdorong untuk melakukan suatu aktivitas apabila aktivitas tersebut dianggap mampu memenuhi kebutuhan yang dimilikinya. Selain itu, Ardhana menjelaskan bahwa motivasi merupakan komponen yang sangat penting, baik dalam proses pendidikan maupun dalam pelaksanaan berbagai tugas dalam kehidupan sehari-hari, karena motivasi berperan dalam mendorong seseorang untuk bertindak dan mencapai tujuan yang diharapkan.³³

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi merupakan keseluruhan kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang bersifat tidak tampak, namun mampu mendorong individu untuk menggerakkan tenaga dan energinya dalam melakukan suatu aktivitas secara lebih baik guna mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau penggerak yang terdapat dalam diri individu sehingga ia terdorong untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam pengertian yang lebih luas, motivasi dapat dipahami sebagai suatu kondisi dalam diri seseorang yang mencakup kebutuhan, keinginan, dorongan, maupun tekanan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri individu, yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. Seseorang akan mencapai keberhasilan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat kemauan atau keinginan untuk belajar. Prinsip ini menjadi dasar penting dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran.³⁴ Dorongan atau

³³ Subhan Adi Santoso, *Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam*...Hal.155-156

³⁴ Syaiful bahri, *Psikologi Belajar*, (jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2019), Hal.148.

keinginan untuk belajar tersebut dikenal sebagai motivasi belajar. Semakin besar motivasi seseorang untuk mencapai tujuan, maka semakin besar pula peluang untuk keberhasilan tersebut.

Sumber motivasi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri individu (intrinsik) dan motivasi yang berasal dari luar diri individu (ekstrinsik).

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari pihak luar. Dorongan ini timbul karena dalam diri individu telah terdapat keinginan atau kesadaran untuk melakukan suatu tindakan. Oleh karena itu, motivasi intrinsik dapat dipahami sebagai bentuk motivasi yang membuat seseorang memulai dan mempertahankan suatu aktivitas berdasarkan dorongan internal yang berkaitan langsung dengan kegiatan yang dilakukan, termasuk dalam aktivitas belajar.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul karena adanya pengaruh atau rangsangan dari luar diri individu. Dengan kata lain, seseorang melakukan suatu kegiatan karena adanya faktor eksternal.³⁵

³⁵ Sopiatus Nahwiyah dkk, 'Problematika Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Dan BP Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMAN 1 Teluk

b. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, motivasi belajar siswa memiliki beberapa indikator, sebagai berikut :³⁶

1. Tekun menghadapi tugas, siswa mampu mengerjakan tugas secara terus-menerus sampai selesai.
2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran.
4. Lebih senang bekerja secara mandiri, siswa mampu menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada orang lain.
5. Dapat mempertahankan pendapatnya, siswa berani menyampaikan dan mempertahankan ide atau pendapatnya.
6. Senang mencari dan memecahkan masalah, siswa tertarik untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Uno, motivasi belajar siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator. Indikator tersebut antara lain sebagai berikut:³⁷

Kuantan', *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4 No. 2 (Desember, 2022), Hal. 155.

³⁶ Dedi Dwi Cahyono dkk. 'Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar'...Hal. 42.

³⁷ *Ibid.*, Hal. 42-43

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasrat untuk mencapai keberhasilan dalam belajar sering disebut sebagai motif berprestasi. Motif ini merupakan dorongan yang mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi biasanya akan berusaha menyelesaikan tugas dengan baik dan tidak menunda-nunda pekerjaan yang diberikan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dalam beberapa situasi, penyelesaian tugas tidak hanya didorong oleh keinginan untuk berhasil, tetapi juga oleh kebutuhan atau dorongan untuk menghindari kegagalan. Misalnya, siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh karena tidak ingin memperoleh nilai yang rendah, mendapatkan teguran dari guru, atau kritik dari lingkungan sekitarnya.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan atau tujuan yang ingin dicapai di masa depan dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat. Siswa yang memiliki cita-cita tertentu biasanya akan berusaha memperoleh hasil belajar yang baik, misalnya dengan belajar secara tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan optimal.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pemberian penghargaan, seperti pujian atau bentuk apresiasi lainnya

terhadap hasil belajar siswa, dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penghargaan tersebut dapat mendorong siswa untuk mempertahankan bahkan meningkatkan prestasi yang telah dicapai.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar antara lain terlihat dari ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas, minat dalam menghadapi dan memecahkan masalah, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar juga dapat ditingkatkan melalui pemberian penghargaan, penggunaan kegiatan pembelajaran yang menarik, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar di kelas.

c. Hubungan Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian dan fokus siswa dalam proses belajar adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi merupakan media yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dipadukan dengan unsur suara sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan komunikatif.³⁸ Penggunaan media

³⁸ Suharni, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 6 No. 1 (Desember, 2021), Hal. 175.

ini dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa karena materi disajikan secara visual dan audio sekaligus, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.³⁹

Penggunaan media video animasi juga dapat memberikan respon positif dari siswa karena penyajian materi yang menarik mampu menumbuhkan minat belajar. Melalui media ini, siswa dapat memperoleh suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Media video animasi dapat diibaratkan seperti sebuah film pembelajaran yang memadukan unsur gambar dan suara sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan efektif.⁴⁰

Furoida dalam jurnal Tia irawan mengatakan bahwa animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara. Tujuan penggunaan animasi dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan tampilan yang lebih hidup serta memudahkan penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa. Selain itu, media video animasi juga memiliki

³⁹ Sopian nur alyah Dkk, 'Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Qur ' an Hadits' ... Hal.391.

⁴⁰ Nola sri Ayuni and Febrina Dafit, 'Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indoneia Siswa Kelas Ii Di Sdn 116 Pekanbaru', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 9 No 4, (Desember, 2024), Hal. 1204.

kelebihan karena dapat digunakan kapan saja sebagai sarana untuk menyampaikan materi atau tujuan pembelajaran tertentu.⁴¹

Dengan adanya tampilan video yang menarik dan bervariasi, siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama materi yang sulit dijelaskan secara verbal.⁴² Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan faktor penting dalam proses belajar karena berfungsi sebagai pendorong yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Magdelina motivasi dalam kegiatan belajar berfungsi untuk mendorong individu agar memiliki minat dan semangat dalam belajar sehingga timbul keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, Siti Suprihatin juga menjelaskan bahwa motivasi merupakan sumber energi dalam diri seseorang yang dapat mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar.⁴³

⁴¹ Tia dkk Irawan, 'Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 7 No. 1 (Juni, 2021), Hal. 214.

⁴² *Ibid.*, Hal. 213

⁴³ *ibid.*, Hal.214.

Berdasarkan beberapa kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat abstrak, yang menceritakan kisah-kisah atau sejarah. Media ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menarik. Selain itu, media video animasi juga membantu siswa memahami materi yang sulit serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.⁴⁴

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian pendidikan agama islam dan budi pekerti

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik secara utuh. Pendidikan ini tidak hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif atau intelektual semata, tetapi juga menekankan pembinaan aspek spiritual dan akhlak peserta didik. Melalui Pendidikan Agama Islam, nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan moralitas ditanamkan secara sistematis dan berkelanjutan agar peserta didik mampu memahami serta mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu

⁴⁴ *Ibid.*, Hal.641-642

fondasi utama dalam pembentukan karakter individu yang berintegritas, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia.⁴⁵

Selain berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan keagamaan, Pendidikan Agama Islam juga memiliki peran dalam proses internalisasi nilai-nilai Islam ke dalam diri peserta didik. Proses pembelajaran tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman teoritis mengenai ajaran Islam, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengaktualisasikannya dalam bentuk perilaku nyata. Nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, kepedulian sosial, dan tanggung jawab diharapkan dapat tercermin dalam sikap dan tindakan peserta didik baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.⁴⁶

Sedangkan Budi pekerti merupakan nilai-nilai luhur yang tercermin dalam sikap, perilaku, serta tindakan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Budi pekerti tidak hanya berkaitan dengan tata krama dan sopan santun, tetapi juga mencakup aspek moral dan etika yang menjadi pedoman individu dalam berhubungan dengan sesama manusia, lingkungan, maupun dengan Tuhan. Oleh karena itu, budi pekerti menjadi salah satu dasar penting dalam pembentukan kepribadian individu yang berkarakter dan berakhlak mulia.⁴⁷

Dalam konteks pendidikan, budi pekerti memiliki peranan yang strategis dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Penanaman nilai-

⁴⁵ Dianto Taznar, 'Peran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Karakter Siswa Yang Religius Di SMP Negeri 1 Mendo Barat', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 3 No 2 (April, 2026), Hal. 149.

⁴⁶ *Ibid.*, Hal.149

⁴⁷ *Ibid.*, Hal.149-150

nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan kepedulian sosial dilakukan agar peserta didik tidak hanya berkembang dalam aspek intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral yang baik. Dengan demikian, pendidikan budi pekerti diharapkan mampu membentuk peserta didik yang memiliki keseimbangan antara kecerdasan, sikap, dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁸

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah membentuk peserta didik yang memiliki keimanan, ketakwaan, serta akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan agar siswa mampu memahami ajaran Islam secara benar dan menerapkannya dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Secara umum, tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti meliputi:⁴⁹

1. Menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt.
2. Membentuk akhlak dan perilaku yang baik pada peserta didik.
3. Membimbing siswa agar mampu memahami ajaran Islam.
4. Membiasakan peserta didik mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan sikap toleransi, tanggung jawab, disiplin, dan jujur.

⁴⁸ *Ibid.*, Hal.150

⁴⁹ *Ibid.*, Hal.150

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mencakup beberapa aspek penting dalam ajaran Islam, yaitu:⁵⁰

1. Al-Qur'an dan Hadis, Materi yang berkaitan dengan membaca, memahami, dan mengamalkan isi Al-Qur'an serta Hadis sebagai pedoman hidup umat Islam.
2. Akidah, Pembelajaran tentang keimanan kepada Allah Swt., malaikat, kitab-kitab Allah, nabi dan rasul, hari akhir, serta qada dan qadar.
3. Akhlak dan Budi Pekerti, Materi yang membahas perilaku terpuji seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, hormat kepada orang tua dan guru, serta menjauhi perilaku tercela.
4. Fikih, Pembelajaran mengenai tata cara ibadah dan hukum Islam, seperti salat, puasa, zakat, dan ibadah lainnya.
5. Sejarah Peradaban Islam, Materi tentang sejarah nabi, rasul, sahabat, dan perkembangan Islam yang dapat dijadikan teladan bagi peserta didik.

d. Hubungan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan Media Video Animasi

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Video animasi mampu

⁵⁰ Agustian dkk, 'Analisis Kebijakan Dan Problematika Pendidikan Islam', *Jurnal Pelita Pendidikan, Hukum, Ekonomi Dan Teknologi*, Vol 2.no 1 february (2026), Hal. 52.

menampilkan gambar bergerak, suara, dan ilustrasi yang membuat siswa lebih fokus serta termotivasi dalam belajar. Pada materi mukjizat nabi dan rasul, video animasi dapat membantu siswa membayangkan peristiwa-peristiwa yang sulit dipahami apabila hanya dijelaskan melalui ceramah. Dengan demikian, penggunaan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.⁵¹

B. Penelitian Relevan

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat historis dan naratif seperti kisah-kisah para Nabi dan Rasul Allah.⁵² Penelitian lain juga membuktikan Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran video animasi menyediakan tampilan visual yang menarik dan interaktif, sehingga mampu merangsang perhatian

⁵¹ Nurhamida Dkk Rambe, 'Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Shalat Gerhana Dan Shalat Jenazah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Viii Di Uptd Smp Negeri 1 Sei Kanan', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10 No 2 (Juni, 2025), Hal. 355.

⁵² Winda dkk, 'Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Inat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 11 No 01 (Maret, 2026).Hal.89.

dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁵³ Berbagai temuan tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan penting dibandingkan penelitian sebelumnya. Pertama, Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada tingkat sekolah dasar atau pada mata pelajaran tertentu seperti Sejarah Kebudayaan Islam dan mata pelajaran umum lainnya. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMP kelas VIII masih terbatas. Kedua, beberapa penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran atau menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sehingga penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif masih perlu dilakukan. Ketiga, sebagian penelitian lebih fokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian mengenai motivasi belajar sebagai variabel utama masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya

⁵³ Brigita Wati and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Journal of Mathematics Education*, Vol 4 No 2 (Juli, 2025), Hal. 398.

penggunaan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan perbedaan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan media video animasi yang menarik, interaktif, dan berbasis audio-visual mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, fokus penelitian ini tidak hanya pada penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga pada dampaknya terhadap perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai upaya untuk memperkuat dasar konseptual penelitian, peneliti mengkaji sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan variabel yang diteliti. Kajian terhadap penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil-hasil penelitian sebelumnya serta sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yaitu sebagai berikut:

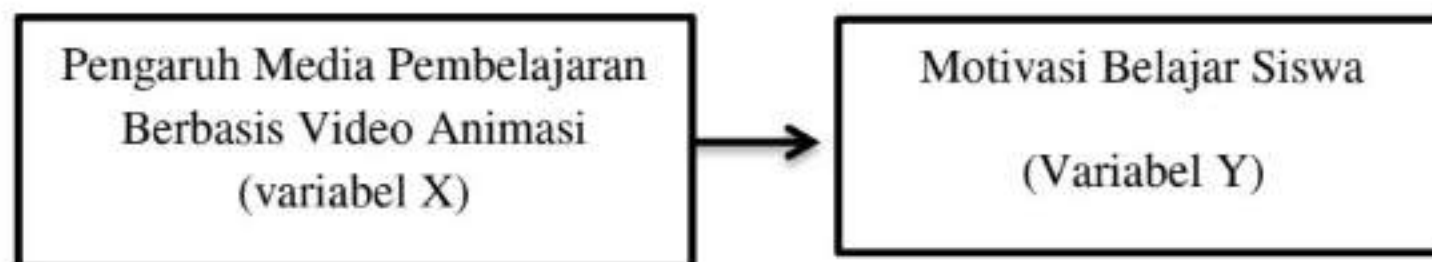
Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Peneliti & Tahun	Judul penelitian	Metode	Temuan penelitian	Relevansi dengan penelitian
1	Winda & Yudi kurniawan (2026)	Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah kebudayaan Islam Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi.	<i>PTK</i>	penggunaan media pembelajaran video animasi apabila dirancang dan diterapkan secara optimal, mampu meningkatkan minat belajar siswa secara menyeluruh.	Sama – sama menggunakan video animasi terhadap motivasi belajar siswa.
2	Jumriana h, Lukman, dan Wawan Krismanto (2023)	Penggunaan Media Video Animasi dalam Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS pada Siswa	<i>PTK</i>	penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru serta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	membahas penggunaan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun penelitian tersebut mengombinasikan media video animasi dengan model Project Based Learning, sehingga fokusnya tidak hanya pada media pembelajaran tetapi juga pada model pembelajaran.

No	Peneliti & Tahun	Judul penelitian	Metode	Temuan penelitian	Relevansi dengan penelitian
3	Muksalm ina, Daysra Abrar, dan Zubaidah (2024)	Ambivalensi Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran SKI: Dampak terhadap Motivasi dan Konsentrasi Belajar Siswa	PTK	penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara visual dan menarik.	Penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memerlukan strategi yang tepat.
4	Nola Sri Ayuni & Febrina Dafit (2024)	Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di SDN 116 Pekanbaru	KUAN TITATI F	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.	Sama-sama mengkaji pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Namun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
5	Lovandri Dwanda Putra dkk. (2023)	Pemanfaatan Video Animasi sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar	KUALI TATIF	penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama- pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bagan berfikir yang digunakan sebagai pedoman dalam memahami konsep pendekatan rumusan masalah penelitian yang akan dipecahkan. Kerangka ini berisi tentang variabel yang diteliti sekaligus arah penelitian yang dimaksud.⁵⁴ Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

Keterangan:



= variabel yang diteiti



= arah pengaruh yang diteliti

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan.⁵⁵ Namun, jawaban sementara baru didasarkan pada teori yang relevan daripada fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh

⁵⁴ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif, dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2019), Hal. 95.

⁵⁵ Ibid., Hal. 99

karena itu, hipotesis juga disebut sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan sebagai jawaban data

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian di atas dapat disusun Hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha . terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Cerenti.

Ho . tidak ada pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Cerenti.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya.⁵⁶ Konsep operasional yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi sebagai variabel bebas(X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat(Y).

⁵⁶ Ibid., Hal. 38

Tabel 2.2

Defenisi Operasional Penelitian

No	Variabel	Indikator
1	Media Pembelajaran Video Animasi (X)	1) Tampilan yang menarik, Tampilan yang menarik adalah tampilan video yang mampu membuat siswa tertarik untuk melihat dan memperhatikan pembelajaran sampai selesai. Ciri-ciri tampilan yang menarik adalah warna yang tidak membosanan, gambar jelas, animasi bergerak dengan baik, susunan video yang rapi. 2) Suara yang jelas, Suara yang jelas adalah audio dalam video dapat didengar dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Ciri-ciri nya adalah suara narator tidak peah, pengucapan jelas, volume tidak terlalu kecil dan musik latar tidak mengganggu penjelasan. 3) Materi yang mudah dipahami berarti isi pembelajaran disampaikan dengan bahasa sederhana dan penjelasan yang runtut sehingga siswa tidak bingung. Ciri-cirinya adalah bahasa yang sederhana, penjelasan yang bertahap, isi video sesuai kemampuan siswa. 4) Membuat siswa semangat belajar, Artinya media video animasi mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Ciri-cirinya adalah siswa lebih fokus, antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, dan tidak muda bosan.

No	Variabel	Indikator
2	Motivasi belajar(Y)	1. Tekun menghadapi tugas, siswa mampu mengerjakan tugas secara terus-menerus sampai selesai. 2. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan dalam belajar. 3. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran. 4. Lebih senang bekerja secara mandiri, siswa mampu menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada orang lain. 5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, siswa cenderung mencari tantangan baru dalam kegiatan belajar. 6. Dapat mempertahankan pendapatnya, siswa berani menyampaikan dan mempertahankan ide atau pendapatnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁷ Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya melalui pengukuran yang dinyatakan dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang terkontrol. Sejalan dengan itu, Cresswel mengatakan penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengendalikan berbagai variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, sehingga pengaruh yang muncul terutama

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...Hal.17*

berasal dari variabel independen yang diberikan sebagai perlakuan.⁵⁸ Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Metode eksperimen dianggap paling sesuai karena memungkinkan peneliti memberikan perlakuan secara langsung dan mengamati pengaruh yang ditimbulkan terhadap variabel yang diteliti.

Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan bentuk penelitian eksperimen yang tidak sepenuhnya menggunakan pengacakan (randomisasi) dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Meskipun demikian, penelitian ini tetap melibatkan pemberian perlakuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel yang diteliti.⁵⁹ penelitian ini menggunakan bentuk *Nonequivalent control group design*, desain ini melibatkan dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dialokasikan secara random, untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa/i kedua kelompok diberikan pretest dan posttest berupa angket/kuesioner.⁶⁰

⁵⁸ *Ibid.*, Hal. 110-111

⁵⁹ *Ibid.*, Hal. 118

⁶⁰ *Ibid.*, Hal. 155

Bentuk Desain Nonequivalent Control Group Design:

$$\begin{array}{ccc} O_1 & X & O_2 \\ \hline O_3 & & O_4 \end{array}$$

Keterangan:

O₁ : Nilai Pretest pada kelompok eksperimen

O₂ : Nilai Posttest pada kelompok eksperimen

O₃ : Nilai Pretest pada kelompok kontrol

O₄ : Nilai Posttest pada kelompok kontrol

X : Perlakuan (penggunaan media pembelajaran video animasi)

Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat diketahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam pendekatan kuantitatif metode eksperimen, peneliti melakukan beberapa langkah, yaitu :

1. Mengidentifikasi potensi dan masalah, penelitian diawali dengan menemukan potensi atau permasalahan yang terjadi di lapangan sebagai dasar dilakukannya penelitian.
2. Merumuskan masalah penelitian, permasalahan yang telah ditemukan kemudian dirumuskan secara jelas dalam bentuk pertanyaan penelitian.

3. Mengkaji teori yang relevan, Peneliti mengkaji berbagai teori yang berkaitan dengan variabel penelitian untuk memperkuat landasan teoritis.
4. Merumuskan hipotesis penelitian, berdasarkan kajian teori, peneliti merumuskan hipotesis yang berisi dugaan sementara mengenai pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.
5. Menentukan populasi dan sampel penelitian, peneliti menentukan populasi penelitian, kemudian memilih sampel yang mewakili populasi tersebut. Jika memungkinkan, pengambilan sampel dilakukan secara acak.
6. Menentukan kelompok eksperimen dan kelompok control, Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (treatment) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.
7. Melaksanakan pretest, kedua kelompok diberikan tes awal untuk mengetahui kondisi awal atau kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan.
8. Memberikan perlakuan (treatment), kelompok eksperimen diberikan perlakuan sesuai dengan variabel independen yang diteliti, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.
9. Melaksanakan posttest, setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali diberikan tes untuk mengetahui perubahan atau perbedaan hasil.

10. Menganalisis data dan menarik kesimpulan, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti, kemudian ditarik kesimpulan dari hasil penelitian.⁶¹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu di SMP Negeri 3 Cerenti yang beralamat di Jl. Poros Sikakak RT. 08/ RW. 011, Sikakak, Kec. Cerenti, Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Waktu Penelitian

Berdasarkan surat izin riset yang dikeluarkan oleh dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam penelitian dimulai pada tanggal 19 Mei sampai dengan 30 Juli 2026.

C. Populasi dan Sampel

Sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh Sugiyono dalam bukunya bahwa yang dimaksud dengan Populasi dan Sampel adalah sebagai berikut:

1. Populasi

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. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan

⁶¹ *Ibid.*, Hal. 121

benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. ⁶² Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cerenti.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VIII ¹	4	15	19
2	VIII ²	4	17	21
Total		8	32	40

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶³ Adapun teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu teknik sensus atau sampling total yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Penelitian yang dilakukan pada populasi dibawah 100, sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua sebagai subyek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi.⁶⁴ Guru memilih kelas VIII¹ sebagai kelas kontrol dan kelas VIII² sebagai

⁶² *Ibid.*, Hal. 126-127

⁶³ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif*, (Bandung:Alfabeta, 2022), Hal. 131.

⁶⁴ *Ibid.*, Hal. 140.

kelas eksperimen. Jumlah siswa sebagai sampel penelitian adalah 40 siswa yaitu 19 siswa kelas VIII¹ dan 21 siswa kelas VIII².

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan sebuah penelitian, untuk mengumpulkan data diperlukan teknik, penulis menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang paling penting adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik observasi digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, serta gejala-gejala alam, terutama jika jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar..⁶⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur, yaitu dengan cara menggunakan pengamatan langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh data tentang aktivitas guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dan siswa kelas VIII¹ dan VIII² sebanyak 40 orang untuk memperoleh data tentang motivasi siswa selama penerapan media video animasi.

Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi sekolah yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian, seperti jumlah kelas, jumlah siswa, serta fasilitas yang mendukung proses

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...* Hal.203.

pembelajaran. Hasil observasi ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian eksperimen yang akan dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab di dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang terdiri dari dua orang dengan bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam topik tertentu.⁶⁶

Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan informasi atau data penelitian adalah wawancara terstruktur, Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disusun secara sistematis.⁶⁷ Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh data pendukung terkait motivasi belajar dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi. Wawancara ini dilangsungkan dengan guru yang bersangkutan yaitu bapak Heri Saputra selaku guru pendidikan agama islam dan budi pekerti.

⁶⁶ *Ibid.*, Hal. 195

⁶⁷ *Ibid* Hal.195

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini dinilai efisien apabila peneliti telah mengetahui secara jelas variabel yang akan diukur serta informasi yang diharapkan dari responden. Kuesioner di gunakan sebagai instrument utama untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum perlakuan di (kontrol) dan sesudah perlakuan di (Eksperimen).⁶⁸ Peneliti ingin memastikan apakah peningkatan motivasi yang terlihat pada hasil angket juga sejalan dengan kenyamanan dan motivasi yang dirasakan oleh siswa selama proses pembelajaran media pembelajaran berbasis video animasi. Pengukuran pada angket akan menggunakan Skala Likert, Responden dalam angket tersebut yaitu seluruh siswa kelas VIII. Respon siswa di kuantifikasi menggunakan skala empat poin untuk menghindari jawaban netral/ragu-ragu.

⁶⁸ *Ibid.*, Hal. 199-200

Tabel 3.2
Skala Likert Motivasi Siswa

JAWABAN	SKOR
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (ST)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menunjang perlengkapan data lainnya seperti pengambilan gambar atau rekaman, dokumentasi pada penelitian ini meliputi data-data yang terkait, profil sekolah, sejarah sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, data guru, data siswa dan modul ajar mata pelajaran PAI-BP, serta foto-foto yang menggambarkan aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi dikelas.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar penelitian dapat berjalan secara sistematis dan menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan secara tepat dalam pengumpulan

datanya.⁶⁹ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan variabel penelitian dan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1) Instrumen observasi

Menurut Nasution observasi merupakan dasar dari seluruh ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat menjalankan pekerjaannya berdasarkan data, yaitu fakta-fakta tentang realitas dunia yang diperoleh melalui proses observasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi secara terus terang atau tersamar. Artinya, saat mengumpulkan data, peneliti secara jujur menyampaikan kepada sumber data bahwa sedang melakukan penelitian.⁷⁰ Dengan demikian, pihak yang diteliti telah mengetahui sejak awal hingga akhir seluruh aktivitas yang dilakukan oleh peneliti. Aspek yang diamati dalam observasi meliputi:

- a) Minat dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran,
- b) Perhatian siswa dalam proses pembelajaran,
- c) Keaktifan siswa dalam pembelajaran
- d) Usaha belajar serta ketekunan siswa dan,
- e) Respon siswa saat menggunakan video animasi.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...Hal. 293

⁷⁰ *Ibid.*, Hal. 297.

2) Instrumen wawancara

Wawancara merupakan proses pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab sehingga diperoleh pemahaman mengenai suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Instrumen wawancara ini ditujukan kepada siswa dan guru sebanyak 10 pertanyaan, aspek yang diamati dari wawancara meliputi:

- a) Ekpresi dan sikap responden
- b) Kejujuran jawaban
- c) Kesesuaian dengan kondisi nyata
- d) Cerita spontan dari responden keluhan dan pengalaman menarik.

3) Instrumen Angket motivasi belajar

Instrumen angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁷¹ Angket diberikan pada tahap pretest dan posttest dengan teknik pengumpulan data yang digunakan ialah dengan angket atau kuisisioner sebanyak 16 pernyataan dengan teknik penilaian menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) untuk pernyataan positif dan berbanding

⁷¹ *Ibid.*, Hal 199.

terbalik untuk pernyataan negatif. Instrumen disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, motivasi belajar termasuk dalam ranah afektif, terutama pada tingkat A3 (valuing) pada Taksonomi Bloom.⁷²

4) Instrumen Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah terjadi, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya tertentu. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data pendukung yang relevan. Data yang dikumpulkan meliputi daftar hadir siswa, kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran atau modul ajar berbasis video animasi, serta dokumen lain yang terkait dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat keabsahan data serta menjadi bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian tahapan sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pengumpulan data serta penyelesaian permasalahan penelitian.⁷³ Prosedur ini dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh tahapan penelitian berjalan secara terarah dan sesuai dengan kaidah ilmiah, sehingga hasil penelitian memiliki validitas dan

⁷² Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, And Merika Setiawati, 'Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas', *Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol 10 No 2 (oktober, 2022), Hal. 134 & 137.

⁷³ Muhammad Irfan Syahrani, 'Prosedur Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Al-Musthafa TIT Al-Aziziyah Lomok Barat*, Vol 2 No 3 (september, 2022), Hal. 43.

reliabilitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1) Tahapan Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan:

- a) Penyusunan proposal penelitian,
- b) Pengurusan izin penelitian ke pihak sekolah,
- c) Penyusunan perangkat pembelajaran (Modul ajar)
- d) Penyusunan instrument penelitian,
- e) Uji validitas dan reabilitas instrument angket motivasi belajar.

2) Tahap Pelaksanaan Pretest

Peneliti memberikan pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol saat diberi perlakuan, pretest diberikan menggunakan instrument angket yang sama pada kedua kelas agar hasil pengukuran dapat dibandingkan secara objektif.

3) Tahap Pemberian Perlakuan (Treatment)

Pada tahap ini dilakukan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, yaitu:

- a) Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi sesuai modul ajar yang telah disusun oleh peneliti.

- b) Kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional yang biasa digunakan guru tanpa menggunakan media video animasi.

Materi, tujuan pembelajaran, dan alokasi waktu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disusun secara sama guna menjamin bahwa perbedaan hasil penelitian yang diperoleh semata-mata disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran.

4) Tahap Pelaksanaan Posttest

Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, peneliti melaksanakan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Posttest bertujuan untuk mengetahui perubahan dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

5) Tahap Analisis Data

Tahap analisis data merupakan proses penting dalam penelitian untuk mengolah, menganalisis, dan menafsirkan data yang telah diperoleh sehingga dapat menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan software IBM SPSS Statistics versi 20. Dengan menggunakan bantuan SPSS, proses analisis data menjadi lebih sistematis, akurat, dan meminimalkan kesalahan dalam perhitungan, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

6) Tahap Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir penelitian adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data untuk menjawab rumusan masalah dan membuktikan hipotesis penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data dapat diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia kemudian di olah dengan statistik yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan demikian teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah.⁷⁴

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa diinginkan, sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.⁷⁵ Pengujian validitas ini

⁷⁴ *Ibid.*, Hal 206.

⁷⁵ Rostina Sundaya, statistika penelitian pendidikan, Alfabeta ,bandung:2018

dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS *Statistik* 20 dengan kriteria berikut:

- Jika taraf signifikan $< 0,005$ atau $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pernyataan dikatakan valid.
- Jika taraf signifikan $> 0,005$ atau $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item pernyataan dianggap tidak valid.

b. Uji Reabilitas

Apabila instrumen sudah dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya adalah dengan menguji instrumen reabilitas. Reabilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten). Hasil pengukuran itu harus selalu sama, jika pengukurannya diberikan pada subyek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan, dan tempat yang berbeda pula. Tidak terpengaruh oleh pelaku atau situasi dan kondisi apapun.⁷⁶

2. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul diolah sehingga menghasilkan suatu informasi yang mudah dipahami.⁷⁷ Gambaran yang diberikan statistik deskriptif yaitu jumlah sampel, nilai minimum (min), nilai maksimum (max), nilai rata-rata

⁷⁶ *Ibid.*, Hal 69.

⁷⁷ *Ibid.*, Hal 206-207.

(mean), dan standar deviasi (sd.devisiation) dari motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan media pembelajaran video animasi, selanjutnya uji prasyarat.

3. Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui data-data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Normalits data merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam analisis parametrik. Uji normalitas data penting karena dengan data yang beditribusi normal, maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika Signifikansi $>0,05$ maka data berdistribusi normal
- Jika signifikansi $<0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah rata-rata antara kelompok data yang independen memilii varian yang sama atau tidak. Homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen tidaknya data penelitian yang diambil.

Kriteria perhitungan:

- Jika nilai sig $> 0,05$ maka homogen, sedangkan
- Jika nilai sig $< 0,05$ maka data tidak homogen.

4. Uji Hipotesis

Apabila peneliti telah mengumpulkan dan mengelola data, bahan pengujian hipotesis tentu akan sampai pada suatu kesimpulan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai ditemukan kepastian dari data yang terkumpul.⁷⁸ Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji independent sampel t-test untuk pretest, yang digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan awal pretest kedua kelompok sedangkan untuk posttest menggunakan uji Mann Whitney U, uji ini merupakan metode non-parametrik yang cocok untuk data yang tidak terdistribusi normal dan tidak homogen, uji ini membantu dalam menentukan perbedaan median antara dua sampel independen.

a. Uji Independent Sampel T-Test

Uji independent sampel t-test untuk membandingkan apakah kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara sebelum perlakuan. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika nilai $sig. > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan.
- Jika nilai $sig. < 0,05$ maka terdapat perbedaan.

⁷⁸ Suhrsimi Ariunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), Hal.110.

b. Uji Mann Whitney U

Jika Mann whitney U atau uji dua sampel bebaas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua kelompok data yang independen, dalam konteks pengaruh ini berarti bahwa variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Uji ini dapat digunakan sebagai alternatif pengganti dari analisis parametrik yaitu independent sampel t-test jika data tidak berdistribusi normal. Dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai *Sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan.
- Jika nilai *Sig.* $\geq$ 0,05 maka H_0 diterima, yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Cerenti, maka analisis yang digunakan adalah N-Gain. Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran, sementara nilai negatif menunjukkan penurunan hasil belajar siswa/i.

Rumus yang dapat digunakan yaitu sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria tabel berikut:

Tabel 3.4
Kriteria peningkatan skor N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis menggunakan SPSS 20, dan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Perbedaan Motivasi Belajar Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar yang sangat signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media berbasis video animasi (kelas eksperimen/VIII.1) dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional (kelas kontrol/VIII.2).

Hal ini dibuktikan secara ilmiah melalui hasil uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney U* pada data tes akhir (*post-test*). Diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditentukan yaitu 5% ($0,000 < 0,05$) dengan nilai *Z*-hitung sebesar -5,424 dan nilai *Mann-Whitney U* sebesar 0,000. Keputusan uji statistik ini adalah menolak Hipotesis Nol (H_0) dan menerima Hipotesis Alternatif (H_a).

Perbedaan yang sangat signifikan ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menggunakan media video animasi memberikan atmosfer belajar yang baru dan berhasil memicu tingkat motivasi serta ketertarikan

siswa yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan metode mengajar konvensional tanpa media interaktif.

2. Pengaruh dan Efektivitas Media Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terbukti memiliki pengaruh positif dalam memelihara dan mempertahankan motivasi belajar siswa agar tetap stabil, sedangkan metode pembelajaran konvensional justru memicu penurunan motivasi belajar siswa seiring waktu berjalan.

Perbedaan arah pengaruh ini dibuktikan secara kuantitatif melalui analisis skor *Normalized Gain* (N-Gain) pada masing-masing kelompok dengan skor ideal instrumen sebesar 56 (berasal dari 12 butir pernyataan valid dikali skor maksimal Likert yaitu 4):

- Kelas Eksperimen: Mengalami peningkatan motivasi belajar ke arah positif dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,030. Nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa meningkat dari 38,47 pada pre-test menjadi 39,00 pada post-test.
- Kelas Kontrol: Mengalami penurunan motivasi belajar dengan perolehan skor N-Gain sebesar -0,044. Nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa menurun dari 26,81 pada pre-test menjadi 25,52 pada post-test.

Meskipun tingkat peningkatan pada kelas eksperimen berada pada kategori rendah karena keterbatasan durasi pertemuan (1 kali pertemuan

berdurasi 2x40 menit), penayangan cerita mukjizat nabi melalui video animasi terbukti sangat efektif dalam mempertahankan motivasi belajar siswa agar tetap positif, sekaligus mencegah terjadinya titik jenuh belajar penurunan motivasi yang dialami oleh kelas kontrol.

Secara keseluruhan, visualisasi audio-visual yang komunikatif dari media video animasi pada materi kisah mukjizat Nabi Ibrahim AS terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian (*attention*), kesesuaian materi (*relevance*), rasa percaya diri saat diskusi kelompok (*confidence*), serta kepuasan belajar siswa (*satisfaction*).

B. SARAN

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran konstruktif yang diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam ke depan:

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Bapak Heri Saputra, S.Pd., Gr.)
 - Disarankan untuk secara konsisten mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi, khususnya video animasi, pada materi pelajaran yang bersifat abstrak, historis, atau berisi kisah perjuangan (seperti materi mukjizat nabi dan sejarah peradaban Islam).
 - Guru hendaknya mendesain pembelajaran video animasi dengan metode pendamping yang interaktif (seperti diskusi kelompok dan pembuatan *mind*

mapping digital) sehingga penayangan video tidak hanya bersifat searah, melainkan memicu keaktifan siswa secara langsung di dalam kelas.

2. Bagi Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Cerenti (Ibu Eni Candra Ningsih, S.H.)

- Diharapkan pihak sekolah dapat terus memfasilitasi dan memelihara kelengkapan sarana multimedia kelas seperti laptop, proyektor (infokus), dan Smart TV yang sudah dalam kondisi sangat baik untuk digunakan secara merata oleh guru di dalam kelas.
- Pihak manajemen sekolah hendaknya menyelenggarakan pelatihan berkala atau *workshop* pengembangan media digital bagi para guru guna meningkatkan kompetensi pendidik dalam merancang materi ajar berbasis multimedia secara mandiri.

3. Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Cerenti

- Diharapkan siswa dapat mempertahankan keaktifan, fokus perhatian, serta rasa ingin tahu yang tinggi yang telah ditunjukkan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi.
- Siswa hendaknya menyadari bahwa pemanfaatan teknologi di ruang kelas merupakan fasilitas berharga untuk mempermudah mereka memahami materi spiritual dan akhlak mulia, sehingga harus diikuti dengan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Dikarenakan penelitian ini memiliki keterbatasan waktu perlakuan (*treatment*), disarankan bagi peneliti berikutnya untuk menambah durasi pertemuan penelitian agar efek peningkatan motivasi belajar siswa dapat terukur secara lebih mendalam dan optimal.
- Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memperluas uji coba efektivitas media video animasi ini pada variabel terikat lainnya seperti hasil belajar kognitif siswa, keterampilan berpikir kritis, maupun dampak afektif pembentukan akhlak mulia siswa di tingkat sekolah yang berbeda.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 185.
- Afrilia, L., dkk. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 718.
- Agustian, dkk. (2026). Analisis Kebijakan Dan Problematika Pendidikan Islam. *Jurnal Pelita Pendidikan, Hukum, Ekonomi Dan Teknologi*, 2(1), 52.
- Alyah, S. N., dkk. (2025). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Qur'an Hadits. *Journal of Classroom Action Research*, 7, 395.
- Ayuni, N. S., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Di SDN 116 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1204.
- Cahyono, D. D., dkk. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 42.
- Dirmansya, L. O. M. A., dkk. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi WAN Kelas XI SMKN 1 Wakatobi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 1015.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7236>
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z. *Jurnal Revorma*, 5(1), 25.
- Fernando, Y., dkk. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 62–63.
- Huda, I. N., dkk. (2026). Analisis Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(1).

- Irawan, T., dkk. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7(1), 214.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Khotimah, K. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Edukasi Terintegrasi Video Animasi Untuk Mengembangkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Papeda*, 8(1), 91.
- Maunah, B., & Laviana, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 2(3), 208.
- Nabila, A., dkk. (2026). Pemanfaatan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Nahwiyah, S., dkk. (2022). Problematika Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Dan BP Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMAN 1 Teluk Kuantan. *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 155.
- Nurani, A., dkk. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis KineMaster Bagi Guru SD. *“Transformasi Pendidikan Di Era Super Smart Society 5.0”*, 4(4), 79–80.
- Rahayu, S., dkk. (2025). Model Strategi Pembelajaran PAI Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. *Journal of Instructional and Development Researchers*, 5(1), 98.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 8(1), 41.
- Rambe, N., dkk. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Shalat Gerhana Dan Shalat Jenazah Mata

- Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII Di UPTD SMP Negeri 1 Sei Kanan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 355.
- Sakrani, dkk. (2026). Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial Dan Hukum*, 4(3), 5054.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 175.
- Suherman, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 3.
- Syafitri, R. A., & Sopian, A. (2026). Etika Ilmu Dan Pengetahuan Dalam Islam. *Jurnal Studi Islam Indonesia*, 4(1), 3.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa TIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 43.
- Tanzar, D. (2026). Peran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Membentuk Karakter Siswa Yang Religius Di SMP Negeri 1 Mendo Barat. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 149.
- Wati, B., Ginting, B., Siregar, N., & Universitas Negeri Medan. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 398.
- Widyahapsari, D., dkk. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 590.
- Winda, dkk. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 10(2), 134 & 137.

Zahroh, F. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 636.