

Penerapan Media Animasi Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Faktor Motivasi Belajar

Peri Ramdani¹, Muhammad Aditya Firdaus², Rinda Fauzian³

¹Dosen STAI Sabili Bandung

²Dosen Universitas Islam Nusantara Bandung

³Guru MTs N 1 Pangandaran

Email: ramdhani.perry@gmail.com, adityafirdaus83@uninus.ac.id,
rindafauzian@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 10 Maret 2021

Direvisi: 27 Maret 2021

Dipublikasikan: April 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4659024

Abstract:

Finding problems at MTs. As-Solehhiyah is that there are still some students who are still not focused, feel bored, lack of enthusiasm in learning so that some of the students' values are under the KKM. The purpose of this study was to determine the application of animation media to learning achievement of akidah akhlak, to know the application of motivation to learning achievement of akidah akhlak, and to know the application of animation media and motivation simultaneously to learning achievement of akidah akhlak. The approach taken in this study is a quantitative approach. The method used is the quasy experimental method. The population in this study was 30 students in each class. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and tests. The data analysis technique used in this study was the two-way Vactorial Analysis (ANAVA) technique. The results showed that the application of animation media can increase learning achievement by 12,656. Meanwhile, learning motivation can increase learning achievement by 66, 219. The application of animation media and learning motivation together can increase learning achievement by 3.508.

Keywords: Media, Animation, Achievement, Motivation

PENDAHULUAN

Pergeseran nilai-nilai, kuatnya arus informasi dan besarnya tuntutan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik telah mendorong fungsi dan peranan seorang guru ke sebuah posisi yang baru. Posisi guru tidak hanya dituntut untuk hadir di kelas, tetapi juga diharapkan bisa berperan sebagai *agent of change*, agen pembaharu yang memiliki posisi yang strategis dalam menentukan nasib bangsa di masa depan.

Setiap guru dituntut untuk tidak hanya mengajar, tetapi juga terus menerus meningkatkan kapasitasnya baik dari sisi keilmuan maupun dari sisi profesionalitas. Hal ini tentu wajar karena dengan pesatnya perkembangan teknologi, kalau tanpa didukung dengan ilmu-ilmu baru dan teknik pembelajaran yang lebih aplikatif, fungsi guru akan termarginalisasi di tengah pesatnya arus informasi (Priatna&Sukamto, 2013). Jadi guru dituntut untuk tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pada anak didik, tetapi harus bertanggung jawab terhadap nasib generasi mendatang.

Tantangan pendidikan hari ini ialah menuntutnya zaman terhadap inovasi dan kreativitas sekolah untuk memberikan pelayanan dan pengajaran yang terbaik.. Inilah tantangan mutakhir bagi para guru dan lembaga pendidikan abad ini yang perlu diberi jawaban, terutama lembaga pendidikan Islam dimana norma-norma agama senantiasa dijadikan sumber pegangan (M. Arifin, 2012).

Teknologi menjadi sosok penuntut akan perubahan dan transformasi pendidikan. Pendidikan diusahakan

untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat terutama dalam meningkatkan dan menghasilkan mutu pendidikan yang berkualitas. Tentunya mutu yang menyesuaikan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Rusman, 2012). Jadi untuk itu, diperlukan adanya suatu perubahan dan inovasi baik dalam pendidikan maupun dalam proses pembelajarannya. Kecenderungan perubahan dan inovasi di era teknologi dan informasi ini dalam dunia pendidikan adalah sebuah keniscayaan agar mutu pendidikan semakin maju, sehingga bisa menghasilkan *output* dan *outcome* yang berkualitas.

Menurut Rusman dalam buku Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, perubahan dalam dunia pendidikan di abad ke-21 sekarang ini antara lain: lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan *ICT (Information Communication and Technology)*, makin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, waktu belajar lebih fleksibel, penggunaan pembelajaran berbasis komputer (*computer based instruction/CBI*), *computer assisted instruction (CAI)*, penggunaan media televisi/video, *mobilelearning*, *e-learning*, *learning nanagement system*, kurikulum online, *e-library*, model belajar dengan sistem *individual learning*, acuan kompetensi terutama bukan dari lembaga pendidikan persekolahan dengan ijazah, tetapi lebih dikembangkan dengan standarisasi, akreditasi, dan sertifikasi oleh

kelompok-kelompok profesi. Perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam belajar dan pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimental, pengendalian belajar lebih kepada siswa, peningkatan IQ (*intelligence quotient*) yang diimbangi dengan pembinaan EQ (*emotional quotient*), dan SQ (*spiritual quotient*), dan menuntut pengintegrasian TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012).

Pendidikan menuntut tugas yang harus dikerjakan secara ekstra oleh para guru sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing, apalagi pada abad ke-21 ini fungsi dan peran guru mengalami pergeseran. Jika dulu guru hanya berperan sebagai pendidik, saat ini guru dituntut untuk mengembangkan profesionalitasnya, tidak hanya dilingkup belajar mengajar, tetapi juga perlu turut berperan dalam mengembangkan dunia pendidikan dalam arti luas (Priatna&Sukanto, 2013). Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk melakukan perubahan dan inovasi salah satunya yaitu melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, media

meliputi buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan *computer*. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan pendidikan yang menunjang proses belajar untuk memacu (merangsang) belajar siswa (Azhar, 2013).

Di abad 21 ini sudah saatnya para guru untuk memanfaatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), salah satunya yaitu dengan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik, kreatif, dan membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar membentuk sebuah gerakan, animasi memiliki keunggulan dibanding media lain, seperti gambar statis atau teks. Keunggulan animasi adalah untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Animasi mampu menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap

waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba untuk membuat animasi pembelajaran akidah akhlak dengan bantuan program *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah program aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat sebuah animasi sederhana sampai sebuah aplikasi web interaktif yang kompleks, seperti sebuah toko *online*.

Media pengajaran merupakan suatu alat yang mempermudah dan menunjang bagi seorang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam pembelajaran. Dengan berbagai metode yang berkembang saat ini mampu memfungsikan kualitas pembelajaran menjadi lebih tinggi, kemudian yang diinginkan dalam pengajaran tersebut dapat dicapai secara optimal sebagaimana ditegaskan bahwa media mempertinggi pembelajaran siswa dan pengajaran yang ada pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi prestasi yang dicapai.

Kegiatan belajar dan pembelajaran bisa berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan pelajaran, yaitu dengan memahami prinsip belajar. Tanpa memahami prinsip belajar ini, adalah sulit bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik evaluasi yang sesuai dengan karakteristik kelas dan materi yang disajikan. Prinsip belajar yang mesti diperhatikan ialah beraitan dengan motivasi dari dalam dan luar diri (Ginting, 2008).

Sudah saatnya guru hari ini untuk mengubah cara pengajarnya, tidak lagi

menggunakan metode konvensional tapi menggunakan metode yang lebih menarik, kreatif dan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik. Sehingga pendidikan pada hakikatnya merupakan kunci kemajuan dan peradaban suatu bangsa akan menghasilkan sumber daya masyarakat yang berkualitas, menghasilkan peradaban yang tinggi, dan bisa menjawab tantangan zaman.

Pendidikan yang bermutu tidak terlepas dari sinergitas guru dalam mengajar dan manajemen pengaturan dalam melaksanakan tugas kependidikan, karena guru dan sekolah layaknya pembaharu yang mengemban misi untuk melakukan proses edukasi, proses sosialisasi dan proses transformasi pada peserta didik, dalam rangka mengantarkan mereka menjadi insan kamil. Salah satu mata pelajaran penting yang terdapat di kurikulum madrasah adalah mata pelajaran akidah akhlak. Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di sekolah, materi keilmuan dari mata pelajaran akidah akhlak ini mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan nilai (*values*). Mata pelajaran akidah akhlak adalah pelajaran yang berorientasi pada pembentukan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt serta akhlak mulia.

Adapun tujuan pembelajaran akidah akhlak adalah tercantum dalam kurikulum Kementerian Agama adalah:

1. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta

pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan keteakwaannya kepada Allah Swt.

2. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam (Anonimous, 2003).

Kurikulum dan hasil belajar akidah akhlak MTs/MA menerangkan bahwa tujuan: “Mata pelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah Swt, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Quran dan Hadis.”

Proses pembentukan akhlak karimah peserta didik menitikberatkan pada bagaimana berakhlak karimah kepada Allah SWT, sesama manusia, dan lingkungan. Program ini sebagai fondasi spiritual peserta didik, selain menjadi peserta didik yang ahli dalam bidang keahliannya dibubuhi dengan jiwa dan pengetahuan agama yang kuat (Firdaus & Fauzian, 2020). Untuk mencapai tujuan di atas dan meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik, teratur dan terencana, kehadiran media pembelajaran dalam akidah akhlak sangat bermanfaat.

Menurut Basyirudin Usman dan Asnawir, penggunaan media

pembelajaran dalam pembelajaran akidah akhlak adalah untuk meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar (Usman, 2012). Sedangkan menurut Ramayulis, penggunaan media dalam pembelajaran akidah akhlak yaitu akan menuntut atau membimbing anak dalam masa pertumbuhannya, sehingga menjadi kepribadian muslim yang baik, dan akan mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam waktu yang cukup lama (Ramayulis, 2011).

Adapun urgensi media animasi terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak adalah dengan menggunakan media animasi bisa memvisualisasikan sub materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit, seperti memvisualkan contoh akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih paham tentang materi akhlak tercela tersebut. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Indriati, penerpan pembelajaran dengan menggunakan berbantuan animasi dapat meningkatkan hasil belajar (Indriati, 2012). Dengan demikian media pembelajaran memiliki peran dan posisi yang penting, yaitu sebagai sarana pembelajaran yang refresentatif (Susilo&Sontono, 2016).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara terhadap guru Akidah Akhlak pada tanggal 22 Mei 2017, keadaan siswa Kelas VII MTs As-Solehhiyah Kabupaten Bandung yang umumnya selalu belajar dengan model pembelajaran konvensional khususnya menggunakan metode ceramah, ini membuat siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan

menimbulkan kejenuhan siswa. Ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan yang diberikan oleh guru membekas dibenak mereka. Selain itu, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung cukup besar, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar mengajar siswa terkadang mengantuk. Penggunaan media pengajaran pun hanya berupa papan tulis dan buku pelajaran. Hal-hal tersebut yang menyebabkan bila diberikan tes hasil belajar oleh guru, hasilnya rendah dan hal ini pun berimbas kepada nilai beberapa peserta didik yang berada di bawah KKM yaitu 75.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Motivasi menjadi hal penting dalam dunia pendidikan. Urgensi motivasi dapat menentukan *output* peserta didik. Kendati demikian, kurangnya motivasi dapat menentukan prestasi belajar siswa (Yudiyanto, Mohamad&Fauzian, 2021). Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Kesulitan dan gejala minimnya perhatian pada pembelajaran dibutuhkan bahan ajar yang tidak verbalistik, tetapi mesti lebih sederhana dan unik (Sari&Samawi, 2014). Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan

menggunakan media animasi pembelajaran.

Berangkat dari pemikiran dan latar belakang di atas dipandang perlu dilakukan penelitian yang lebih luas untuk mencari hasil pembelajaran siswa menggunakan media animasi. Berkaitan dengan hal itu maka peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian tesis dengan judul “Penerapan Media Animasi Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Faktor Motivasi Belajar (Eksperimen Terhadap Siswa MTs As-Solehhiyah Kabupaten Bandung).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode *quasy eksperimental* (Sugiyono, 2011). Di mana dalam pendekatan penelitian kuantitatif, peneliti mengambil jarak dengan yang diteliti, karena hubungan yang dibangun adalah hubungan antara subjek dan objek, sehingga akan mendapatkan tingkat objektivitas yang tinggi (Arifin, 2012).

Pendekatan kuantitatif untuk mendeskripsikan permasalahan penelitian melalui deskripsi tren atau kebutuhan akan penjelasan tentang hubungan di antara dua variabel (Creswell, 2015). Penelitian kuantitatif dalam melihat hubungan variabel terhadap objek yang diteliti lebih bersifat sebab dan akibat (kausal), sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen. Dengan variabel bebas (variabel independen dengan notasi X_1) adalah Media animasi dan Motivasi belajar

peserta didik (variabel independen dengan notasi statistik X_2) yang diukur melalui angket siswa sedangkan variabel terikat atau (variable dependen, dengan notasi statistik Y) adalah Prestasi belajar peserta didik yang diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Sumber penelitian ini berasal dari siswa/i kelas VII MTs As-Solehhiyah Kabupaten Bandung, kelas yang digunakan sebagai populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs As-Solehhiyah Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 2 kelas dan rata-rata jumlah siswa tiap kelas adalah 30 siswa. Peneliti langsung membagi 2 kelas tersebut menjadi kelas kontrol (VII A) dan kelas eksperimen (VII B).

Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dengan tipe rancangan yang digunakan yaitu *Factorial designs* (rancangan faktorial). Rancangan faktorial mempresentasikan salah satu modifikasi dari rancangan antar kelompok di mana peneliti meneliti dua atau lebih dari dua variabel independen kategoris, yang masing-masing diperiksa di dua atau lebih dari dua tingkat. Maksud rancangan ini adalah untuk meneliti efek independent dan simultan dari dua atau lebih dari dua variabel perlakuan independent pada suatu hasil (John Creswell, 2015).

Teknis analisis data menggunakan Analisis Varians (ANOVA) dua jalur, karena penelitian ini merupakan eksperimen rancangan Faktorial 2x3 maka analisis data menggunakan ANOVA dua jalur, dengan taraf

kepercayaan $\alpha = 0,05$ sebelum data diolah menggunakan analisis varians (ANOVA) maka dilakukan uji persyaratan Anava yaitu uji normalitas menggunakan Liliefors dan untuk menguji homogenitas varians menggunakan Barlett, dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru mempunyai fungsi yang strategis dalam pengembangan pendidikan. Guru mempunyai kunci penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Guru harus berperan sebagai perencana (*designer*), pelaksana (*implementer*), dan penilai (*evaluator*) pembelajaran (Mulyasa, 2010).

Penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan karakteristik dan kemampuan masing-masing siswa serta harus disesuaikan juga dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, media animasi, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat visual. Media animasi tidak terlalu memerlukan fasilitas dan sarana khusus serta dapat diterapkan kepada hampir setiap kelompok peserta didik tanpa memilih usia atau latar belakang lainnya. Terpenting adalah bagaimana guru memadukannya dengan materi dan model pembelajaran yang sesuai sehingga prestasi belajar siswa baik dari segi kognitif maupun afektif bisa tercapai. Alhasil, media animasi ditanggapi oleh siswa dengan menunjukkan peningkatan positif. Hal ini karena ada ketertarikan siswa dengan

media yang ditampilkan, dalam hal ini berbentuk animasi(Eli, 2018).

Animasi adalah kumpulan gambar bergerak. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Dengan adanya *software-software* pembuat animasi seperti *Adobe Flash, Macromedia Flash, Macromedia Director, Swift 3D, 3D Studio Max*, dan lain-lain akan sangat memudahkan dalam pembuatan animasi. Isi materi akidah akhlak sangat memungkinkan untuk menggunakan media animasi. Apalagi di dunia modern seperti sekarang ini di mana media animasi dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet, serta untuk penerapannya pun sangat mudah.

Untuk dapat mengetahui seberapa besar motivasi dalam diri peserta didik, maka diperlukan pengamatan baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap peserta didik itu sendiri dengan merujuk pada indikator yang menjadi tolak ukur dalam menilai besar kecilnya motivasi seseorang.

Data tentang hasil penelitian Penerapan Media Animasi Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Faktor Motivasi Belajar (Eksperimen Terhadap Siswa MTs As-Solehhiyah Kabupaten Bandung) diperoleh dengan alat ukur tes yang terdiri dari 20 butir soal. Berdasarkan hasil penelitian tes, deskripsi prestasi belajar Akidah Akhlak kelas konvensional dapat ditransformasikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Prestasi Belajar Akidah Akhlak Kelas Kontrol (VII A)

Nilai	Rata-rata	Minimum	Maksimum
<i>Pretest</i>	66,166	25	95
<i>Posttest</i>	67,833	30	95

Nilai prestasi belajar Akidah Akhlak kelas VII A MTs. As-

Solehhiyah untuk kelas kontrol mengalami peningkatan yaitu dari rata-rata 66.166 menjadi 67,833.

Tabel 2 Prestasi Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen (VII B)

Nilai	Rata-rata	Minimum	Maksimum
<i>Pretest</i>	69,666	35	100
<i>Posttest</i>	82,166	65	100

Nilai prestasi belajar Akidah Akhlak kelas VII B MTs. As-Solehhiyah untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu dari rata-

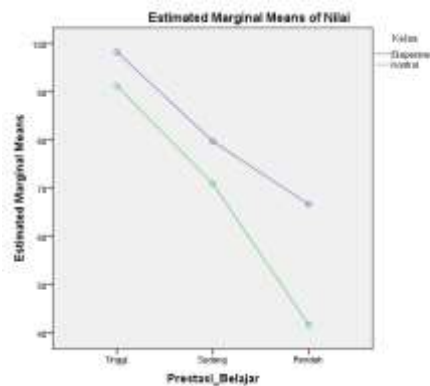
rata 69.666 menjadi 82,166. Distribusi data skor perstasi belajar Akidah Akhlak kelas VII B MTs. As-Solehhiyah dengan kategori tinggi, sedang, rendah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Prestasi belajar Akidah Akhlak berdasarkan keseluruhan kategori

Prestasi Belajar	Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	98,33	91,25
Sedang	79,76	71,00
Rendah	66,66	41,66

Interaksi plot prestasi belajar Akidah Akhlak terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi perbedaan prestasi belajarnya lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa pada kelas eksperimen dengan kategori sedang perbedaan prestasi belajarnya lebih baik dari pada

kelas kontrol dengan kategori sedang dan rendah, dan siswa pada kelas eksperimen dengan kategori rendah perbedaan prestasi belajarnya lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan kategori sedang dan rendah. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Plot Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan nilai motivasi belajar siswa, data prestasi belajar Akidah Akhlak untuk

kelompok kelas kontrol dan eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Motivasi Belajar Akidah Akhlak

Kelas	Rata-rata	Minimum	Maksimum
Kontrol	74.3	52	95
Eksperimen	78,26	57	95

Nilai hasil motivasi belajar kelas VII MTs. As-Solehhiyah Kabupaten Bandung untuk kelas kontrol sebesar 74.3. Nilai tersebut tidak terlalu jauh dari motivasi belajar kelas eksperimen, dengan rata-rata 78,26. Distribusi data

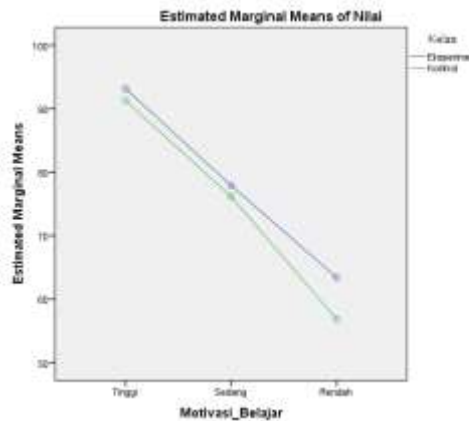
skor motivasi belajar Akidah Akhlak kelas VII MTs. As-Solehhiyah Kabupaten Bandung ditinjau dari keseluruhan kategori tinggi, sedang, rendah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Motivasi Belajar Berdasarkan Keseluruhan Kategori

Motivasi Belajar	Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	93,14	91,25
Sedang	77,88	76,15
Rendah	63,40	56,83

Berdasarkan tabel di atas perbedaan motivasi belajar Akidah Akhlak terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi nilai motivasi belajarnya lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa pada kelas eksperimen dengan kategori sedang nilai motivasi belajarnya lebih

baik dari pada kelas kontrol dengan kategori sedang dan rendah, dan siswa pada kelas eksperimen dengan kategori rendah nilai motivasi belajarnya lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2 Plot Motivasi Belajar Siswa

Dalam penelitian ini uji normalitas yang dilakukan yaitu uji normalitas *pretest* prestasi belajar kelas konvensional, uji normalitas *pretest* prestasi belajar kelas eksperimen, uji normalitas *posttest* prestasi belajar kelas konvensional, uji normalitas *posttest* prestasi belajar siswa kelas

eksperimen, uji normalitas prestasi belajar siswa kelompok motivasi tinggi, uji normalitas prestasi belajar siswa dengan kelompok motivasi belajar sedang, uji normalitas prestasi belajar siswa kelompok motivasi rendah. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6 Uji Normalitas *Pretest* Prestasi Belajar Kelas Konvensional dan Eksperimen

Kelas		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Statistic	Df	Sig.
Nilai	Konvensional	,116	30	,200*	,964	30	,380
	Eksperimen	,172	30	,023	,929	30	,046

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 6 terlihat pada alat uji kenormalan distribusi data Kolmogorov-Smirnov untuk nilai Sig. kelas konvensional dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka

berdistribusi normal. Begitu pula pada Shapiro-Wilk untuk nilai Sig. kelas konvensional dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka berdistribusi normal.

Tabel 7 Uji Normalitas *Posttest* Pretasi Belajar Akidah Akhlak Kelas Konvensional dan Eksperimen

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Nilai		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Konvensional	,134	30	,177	,953	30	,198
	Eksperimen	,192	30	,006	,912	30	,017

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 7 terlihat pada alat uji kenormalan distribusi data Kolmogorov-Smirnov untuk nilai Sig. kelas konvensional dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka

berdistribusi normal. Begitu pula pada Shapiro-Wilk untuk nilai Sig. kelas konvensional dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka berdistribusi normal.

Tabel 8 Uji Normalitas Motivasi Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen dan Kontrol

Motivasi		Tests of Normality						kontrol dan eksperimen
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Nilai		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
	Tinggi	,227	11	,120	,884	11	,118	
	Sedang	,122	40	,134	,973	40	,458	
	Rendah	,152	9	,200*	,954	9	,736	

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 8 terlihat pada alat uji kenormalan distribusi data Kolmogorov-Smirnov untuk nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka berdistribusi normal. Begitu pula pada Shapiro-Wilk untuk nilai Sig. kelas

menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka berdistribusi normal. Kemudian untuk melihat kenormalan distribusi motivasi di kelas konvensional dan eksperimen maka akan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 9 Uji Normalitas Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Nilai		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Konvensional	,119	30	,200*	,967	30	,468
	Eksperimen	,097	30	,200*	,973	30	,611

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 9 terlihat pada alat uji kenormalan distribusi data Kolmogorov-Smirnov untuk nilai Sig.

kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka berdistribusi normal. Begitu pula pada

Shapiro-Wilk untuk nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai Sig. > 0,05 maka berdistribusi

normal. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan SPSS.

Tabel 10

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Prestasi Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,117	1	58	,295

Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Prestasi Belajar Akidah Akhlak Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	5,518	1	58	,022

Tabel 12

Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	,424	1	58	,518

Berdasarkan hasil tersebut, maka 0,518 > 0,05 maka varian dari dua kelompok sampel data adalah sama. Adapun interaksi peningkatan prestasi belajar siswa yang lebih baik antara siswa yang memperoleh pembelajaran

menggunakan media animasi dan yang konvensional ditinjau dari tinggi, sedang, rendah dan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 13 Peningkatan Prestasi Belajar Ditinjau Dari Keseluruhan Kategori dan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi Belajar	Pembelajaran	
	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	95,53	91,25
Sedang	78,89	73,57
Rendah	64,62	49,25

Untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa secara keseluruhan (tinggi, sedang, rendah) maka digunakan

analisis varian dua jalur (2x3) yang dilakukan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 14 Anava Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Berdasarkan Motivasi Belajar Dengan Kategori Tinggi, Sedang dan Rendah

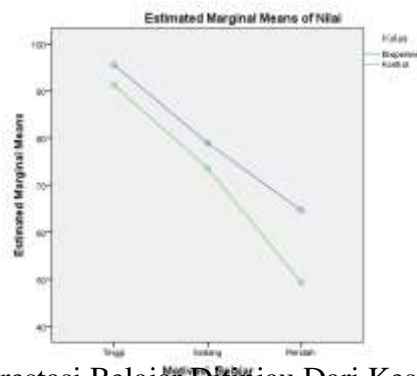
Sumber	Jumlah	Db	Rata-rata	F	F
--------	--------	----	-----------	---	---

Variansi	Kuadrat (JK)		Jumlah Kuadrat (RJK)	Hitung	Tabel
Media animasi	546,194	1	546,194	12,656	4,17
Motivasi	5715,543	2	2857,771	66,219	3,32
Media animasi* Motivasi	302,790	2	151,395	3,508	3,32
Error	2330,417	54	43.156		
Total	8894,944	60			

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($3,508 > 3,32$) yang berarti bahwa ada interaksi antara media pembelajaran (A) dengan motivasi belajar siswa dengan motivasi belajar kategori tinggi, sedang dan rendah (B) terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak. Dengan demikian untuk peningkatan prestasi belajar siswa terdapat interaksi antara faktor pembelajaran media animasi dan motivasi belajar siswa.

Interaksi plot peningkatan prestasi belajar Akidah Akhlak yang terlihat pada tabel 4. 15 terlihat bahwa siswa

pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi peningkatan prestasi belajarnya lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa pada kelas eksperimen dengan kategori sedang peningkatan prestasi belajarnya lebih baik dari pada kelas kontrol dengan kategori sedang dan rendah, dan siswa pada kelas eksperimen dengan kategori rendah peningkatan prestasi belajarnya lebih baik dari pada siswa kelas kontrol dengan kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 3 Plot Interaksi Prestasi Belajar Ditinjau Dari Keseluruhan Kategori dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data tersebut maka terdapat perbedaan peningkatan prestasi dan perbedaan motivasi belajar. Perbedaan tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

Hasil analisis data penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa ada perbedaan peningkatan prestasi belajar Akidah Akhlak siswa yang menggunakan media animasi dan media konvensional, dengan kata lain ada perbedaan rata-rata prestasi belajar Akidah akhlak pada penggunaan kedua media pembelajaran tersebut sehingga media pembelajaran berdampak terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak. Sementara pada motivasi belajar Akidah Akhlak menunjukkan adanya perbedaan, dengan kata lain perbedaan rata-rata prestasi belajar Akidah akhlak disebabkan oleh tinggi, sedang dan rendahnya motivasi belajar Akidah Akhlak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari kelas eksperimen diperoleh hasil *pretest* sebesar 69,666, sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 82,166, dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan prestasi belajar sebesar 12,5. Sementara itu di kelas kontrol diperoleh hasil *pretest* sebesar 66,166, sedangkan hasil *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 67,833 dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan prestasi belajar sebesar 1,667. Terdapat perbedaan motivasi belajar yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media animasi dan konvensional. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan

media animasi diperoleh hasil rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 78,26 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 74,3. Dengan kata lain ada perbedaan rata-rata prestasi belajar Akidah akhlak pada kelompok motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah sehingga berdampak secara signifikan terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($66,219 > 3,32$). Sementara itu, terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan media animasi berdasarkan motivasi belajar siswa. Hasil analisis data motivasi belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi, memperoleh tiga kategori motivasi belajar, ketiga kategori motivasi ini berdampak terhadap peningkatan prestasi belajar Akidah Akhlak. Dengan kata lain ada interaksi antara media animasi (A) dengan motivasi belajar (B) berdampak secara signifikan terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($3,508 > 3,32$).

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimous. (2003). *Kurikulum dan Hasil Belajar Akidah Akhlak MA*. DEPAG.
- Arifin, M. (2012). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosda karya.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Pelajar.
- Eli, R. N. sari. (2018). Pembelajaran Sistem Koloid melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar Siswa. *Jurnal Tadris Kimiya*, 2(Desember), 135–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1557>

- Firdaus, M. A., & Fauzian, R. (2020). Pendidikan akhlak karimah berbasis kultur pesantren. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(November), 136–151.
- Ginting, A. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Humaniora.
- Indriati, D. (2012). Meningkatkan hasil belajar ipa konsep cahaya melalui pembelajaran Science-edutainment berbantuan media animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 192–197.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2138>
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosda Karya.
- Priatna&Sukamto. (2013). *Pengembangan Profesi Guru*. PT Remaja Rosda Karya.
- Ramayulis. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Ninuk Wahyunita&Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*, 1(2), 140–144.
- Sugiyono. (2011). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Alfabeta.
- Susilo, Lilik Anton&Sontono, T. (2016). Upaya meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pemeliharaan Listrik Kendaraan Ringan dengan Menggunakan Media Animasi Siswa Kelas XI TKR SMK Taman Siswa Nanggulan Kulon Progo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 4(2), 142–150.
- Usman, B. & A. (2012). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.
- Yudiyanto, Mohamad&Fauzian, R. (2021). Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Keagamaan Hubungannya dengan Akhlak dan Prestasi Siswa. *Al-Hikmah*, 3(1), 38–53.