

Improving Learning Motivation in Islamic Education Through Animation Video Media

Putri Nurul Fadillah¹, Imam Tabroni^{2*}, Nur Aisah Jamil³
STAI Dr. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta

Corresponding Author: Imam Tabroni imamtabroni70@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Motivation,
Animation, Media

Received : 5 September

Revised : 19 September

Accepted: 20 October

©2022 Fadillah, Tabroni, Jamil: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aims to compare the effectiveness of animated video media and without animated video media in increasing student motivation in Islamic Religious Education and Moral Education subjects. The research method used is quantitative using true experimental, with pretest-posttest control group design. Respondents were UPTD students at SDN 2 Nagrikidul. The results showed that animated video media was more effective than no animated video media in increasing students' motivation to study Islamic Religious Education and Moral Character with an average result of 0.028, and student learning motivation increased with an average result of 0.000, less than 0.05. Student motivation is influenced by extrinsic motivation, learning motivation increases after students are given treatment with animated video media.

Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Media Video Animasi

Putri Nurul Fadillah¹, Imam Tabroni^{2*}, Nur Aisah Jamil³

STAI Dr. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta

Corresponding Author: Imam Tabroni imamtabroni70@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata kunci: Motivasi,
Animasi, Media

Received : 5 September

Revised : 19 September

Accepted: 20 October

©2022 Fadillah, Tabroni, Jamil: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan keefektifan media video animasi dan tanpa media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Akhlak. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan true eksperimen, dengan desain pretest-posttest control group design. Responden adalah siswa UPTD di SDN 2 Nagrikidul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi lebih efektif daripada media video tanpa animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan hasil rata-rata 0,028, dan motivasi belajar siswa meningkat dengan hasil rata-rata 0,000 lebih kecil dari 0.05. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik, motivasi belajar meningkat setelah siswa diberikan perlakuan dengan media video animasi.

PENDAHULUAN

Guru memiliki tanggung jawab dalam membelajarkan siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas, sebagai upaya dalam mencapai tujuan. Prestasi siswa yang semakin meningkat merupakan hasil dari upaya yang telah dilakukan guru dalam membelajarkan siswanya. Namun, untuk mencapai sebuah prestasi, diperlukan dukungan berupa motivasi yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa (Octavia, 2020).

Kemampuan seorang guru dalam menerapkan konsep belajar di kelas akan berdampak pada hasil belajar siswa (Tabroni, 2019). Guru yang mampu mengenal karakteristik belajar siswanya maka dapat mengetahui stimulus belajar yang tepat untuk diterapkan pada siswa dalam proses pembelajaran (Tabroni & Purnamasari, 2022). Dan stimulus yang dapat diterapkan bisa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Hill, 1990).

Namun, peneliti mendapatkan fakta bahwa siswa-siswi di UPTD SDN 2 Nagrikidul diketahui memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini disebabkan oleh guru yang kurang kompeten dalam memanfaatkan media belajar, terbukti bahwa selama proses pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa cenderung menunjukkan perilaku yang pasif, berikut juga media yang digunakan selalu sama, diantaranya yaitu papan tulis dan buku. Selain media pembelajaran, metode belajar yang digunakan pun dinilai kurang efektif karena hanya dengan metode konvensional, terutama saat dihadapkan dengan materi yang membutuhkan penalaran tinggi, sehingga menyebabkan antusias belajar siswa semakin menurun (Schunk, 2015).

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media yang mampu mengubah materi yang mulanya abstrak berubah menjadi lebih konkret (Ariani, 2013). Visualisasi yang digabungkan dengan simbol dalam bentuk apapun mampu menambah kapasitas kognitif pada manusia juga membantu dalam menyampaikan konsep dan informasi sehingga dapat efektif dalam pembelajaran (Ariani, 2013).

Melakukan perbuatan yang menyenangkan dapat terjadi karena adanya motivasi, hal ini berlaku juga bagi seorang siswa. Jika siswa memiliki motivasi dalam belajar, maka selama proses pembelajaran ia akan lalui dengan perasaan nyaman. Motivasi merupakan hasrat yang muncul dan mendorong seseorang yang mengalaminya untuk melakukan usaha-usaha demi suatu tujuan tertentu. Motivasi di definisikan sebagai proses gairah dalam suatu organisme yang membantu mengarahkan dan mempertahankan perilaku (Qodriah et al., 2019).

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan mengerahkan semua usahanya untuk belajar dan berusaha memahami materi yang diajarkan oleh guru (Supriyati, 2019). Jika merasa belum memahami materi pelajaran, maka siswa akan bertanya kepada guru dan temannya. Selain itu, siswa yang memiliki motivasi belajar akan lebih memilih untuk belajar mandiri saat jam pelajaran kosong (Syariful Bahri Djamarah, 2002). Saat menghadapi materi yang terbilang sulit baginya, ia akan tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas-tugas yang sulit tersebut dengan cara belajar yang disukainya (Budiningsih, 2012).

Siswa yang memiliki motivasi, tentu saja disebabkan adanya dorongan yang timbul dari dalam diri dan dari luar diri siswa (Ammam Emda, 2017). Motivasi yang timbul dalam diri siswa dapat disebut dengan motivasi intrinsik, dan motivasi yang timbul dari luar diri siswa dapat disebut dengan motivasi ekstrinsik. Seperti pendapat Mc Cullagh, menyebutkan bahwa, *There are two forms of motivation: intrinsic and extrinsic motivation*. Ada dua bentuk motivasi: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Nini Subini, 2012).

Siswa yang memiliki perilaku intrinsik mempunyai ciri-ciri: 1) Kepuasan dalam diri sendiri sebagai orientasi, 2) Umumnya memiliki ketekunan, rajin, pekerja keras, dan mengikuti aturan dalam proses pembelajaran, 3) Tidak menyukai ketergantungan terhadap orang lain, 4) Berkepribadian yang positif, matang, jujur, sportif, dan lain-lain, 5) Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik akan melakukan suatu hal secara permanen (Dr. Gusnarib wahab & Rosnawati, 2021).

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang berasal dari luar diri seseorang tersebut. Motivasi ekstrinsik timbul disebabkan adanya rangsangan dari luar diri seseorang, dengan beberapa sebab yang menjadi pendorong seseorang untuk berprestasi (Pradnyana, 2021).

Penelitian di SD Gugus 2 Kecamatan Srandakan diperoleh data berkaitan dengan permasalahan yang terjadi bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan media belajar yang tepat dan dapat mengintegrasikan pendidikan karakter, cara tersebut dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa. Jika memilih media pembelajaran mana yang menarik, maka media video animasi dinilai tepat, terlebih juga media video animasi dinilai dekat dengan dunia anak pada saat ini (Tabroni et al., 2022), (Lockwood & of South Australia, 1991).

Video animasi yang menampilkan gambar bergerak serta menghasilkan suara, dinilai mudah dalam memancing perhatian siswa, sehingga siswa tertarik pada materi yang disajikan dan memicu tumbuh dan meningkatnya motivasi belajar siswa (Arsyad, 2019). Cara ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang membutuhkan gambaran yang sesuai (Priansa, 2019).

Berdasarkan kasus yang sudah penulis paparkan ini, dapat diambil intisarinnya bahwa secara umum, seorang guru harus kompeten agar menghasilkan kinerja yang baik. Dalam memimpin aktivitas belajar, seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui cara-cara yang dapat dilakukan. Seperti dengan memilih media belajar video animasi yang dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mulanya abstrak berubah menjadi lebih konkret, sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan (N. & H.B., 1973).

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti harus ikut serta membimbing siswa dalam proses meningkatkan motivasi belajar. Selain pentingnya kontribusi dan dedikasi dari guru, ketepatan memilih media belajar juga dapat memberi pengaruh yang besar terhadap tingkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana efektivitas Media Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode pengabdian menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Tujuan true eksperimental yaitu untuk menyelidiki adanya kemungkinan hubungan sebab akibat melalui pemberian perlakuan (Creswell, 2012). Pre-test post-test control group design, dalam rancangan ini dilakukan dengan bantuan dua kelompok sebagai bahan penelitian yang dipilih secara random yang kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, hasil pretest yang baik menghasilkan nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Penelitian dilakukan di UPTD SDN 2 Nagrikidul, Kelurahan Nagri Kidul, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat.

Sampel yang digunakan yaitu sebanyak 23 siswa sebagai responden dari populasi siswa kelas IV sebanyak 25, pemilihan sampel ditentukan tanpa strata ataupun kriteria tertentu, sehingga semua siswa sebanyak 25 populasi memiliki kesempatan terpilih sebagai sampel penelitian. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah simple random sampling dan pemilihan sampel dilakukan dengan cara pengundian. Pengujian hipotesis selanjutnya dengan analisis Paired Sample T Test. Uji-T berpasangan adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas berpasangan. $D = \text{Maksimum}[Sn1(X) - Sn2(X)]$ terdapat ciri-ciri yang sering ditemui dalam kasus yang diperlukan pengujian dengan paired samples t test ini, yaitu satu individu objek penelitian dikenal dengan pemberian dua perlakuan yang berbeda. Walaupun berasal dari individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sampel yang berbeda yaitu, data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Hipotesis dari kasus ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0 \text{ atau } \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 - \mu_2 \neq 0 \text{ atau } \mu_1 \neq \mu_2$$

Jika t-test terlebih dahulu harus ditentukan nilai signifikan Df (degree of freedom) = N-k, namun khusus untuk paired sample t-test $df = N - 1$. Kemudian bandingkan nilai thitung dengan $t_{table} = \alpha; n - 1$.

H_0 ditolak apabila, $Thitung > t_{table} \rightarrow$ berbeda secara signifikan.

H_0 diterima apabila, $Thitung < t_{table} \rightarrow$ tidak berbeda secara signifikansi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media video animasi lebih efektif daripada media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di UPTD SDN 2 Nagrikidul.

Kuesioner variabel X atau variabel "Media Video Animasi" terdapat butir soal sebanyak 4, yang sudah diisi oleh 23 responden. Agar dapat mengetahui instrumen penelitian ini valid atau tidak, maka kita harus mencari tahu ukurannya, yaitu $r_{table} = 0,413$. Dari hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapat 7 butir soal yang memenuhi $r_{hitung} > r_{table}$. Dan $r_{hitung} < r_{table}$ dinyatakan ada 11 butir soal yang negatif, sehingga 11 butir soal yang tidak valid tersebut tidak dapat dipergunakan untuk penelitian selanjutnya.

Kuesioner variabel Y atau variabel "Motivasi Belajar PAI-BP" terdapat butir soal sebanyak 14, yang sudah diisi oleh 23 responden. Agar dapat mengetahui

instrumen penelitian ini valid atau tidak, maka kita harus mencari tahu ukuran r tabel nya, yaitu $r_{tabel} = 0,413$. Dari hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapat 4 butir soal yang memenuhi $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan ada 10 butir soal yang negatif, sehingga 10 butir soal yang tidak valid tersebut tidak dapat dipergunakan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 1. Persentase Pre test Eksperimen

Responden	Persentase	Kriteria	Rata-rata Persentase
Nasa	60	Efektif	68.33%
Nathania	77.5	Efektif	
Tari	65	Efektif	
Nurul	82.5	Sangat Efektif	
Nizar	82.5	Sangat Efektif	
Djuan	80	Sangat Efektif	
Nabila	50	Kurang Efektif	
Raya	77.5	Efektif	
Andriyan	80	Sangat Efektif	
Aidil	50	Kurang Efektif	
Syahid	55	Kurang Efektif	
Rivaldi	60	Efektif	

Persentase kelas eksperimen dengan memenuhi kategori kurang efektif dinyatakan sebanyak 3 responden dengan rentang kriteria 50%-59% sebanyak 5 responden dengan rentang kriteria 60%-79%. Dan sebanyak 4 responden dengan rentang kriteria 80%-100% yang berkategori sangat efektif, jumlah rata-ratanya sebesar 68.33%.

Tabel 2. Persentase *Posttest* Eksperimen

Responden	Persentase	Kriteria	Rata-rata Persentase
Nasa	72.5	Efektif	69.38%
Nathania	70	Efektif	
Tari	52.5	Kurang Efektif	
Nurul	70	Efektif	
Nizar	72.5	Efektif	
Djuan	72.5	Efektif	
Nabila	65	Efektif	
Raya	77.5	Efektif	
Andriyan	77.5	Efektif	
Aidil	75	Efektif	
Syahid	47.5	Kurang Efektif	
Rivaldi	80	Sangat Efektif	

Persentase kelas eksperimen dengan memenuhi kategori kurang efektif dinyatakan sebanyak 2 responden dengan rentang kriteria 50%-59% sebanyak 9 responden dengan rentang kriteria 60%-79%. Dan sebanyak 1 responden dengan rentang kriteria 80%-100% yang berkategori sangat efektif, jumlah rata-ratanya sebesar 69.38%.

Alat uji yang mampu membantu menyatakan keefektivitasan 2 perlakuan yang berbeda terhadap 2 kelompok yang tidak saling berpasangan, dan memiliki subjek dan data yang berbeda pembagia kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai pengujiannya jika menggunakan uji-t Independent samples t-test.

Tabel 3. Analisis Data Efektivitas.

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelompok	Posttest Kontrol	11	31.55	3.725	1.123
	Posttest Eksperimen	12	27.75	3.980	1.149

Peringkat keefektivitasan antara penggunaan media video animasi dan tanpa media video animasi dalam pembelajaran *tarikh Islam* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dinyatakan rata-rata rank perlakuan media video animasi sebesar 31.55 dan rata-rata rank tanpa media video animasi sebesar 27.75, meskipun dalam ranks hasil rata-rata media video animasi lebih tinggi namun hal ini belum dapat memastikan jika media video animasi lebih efektif dibanding tanpa media video animasi.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Kelompok		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kelompok	Equal variances assumed	.009	.925	2.355	21	.028	3.795	1.611	.444	7.147
	Equal variances not assumed			2.362	20.987	.028	3.795	1.607	.454	7.137

Gambar 1. Hasil Perbandingan Efektivitas.

Berdasarkan table diatas perolehan nilai signifikan Sig. (2-tailed) sebesar 0,028 pada pengujian Independent samples T test yang berarti lebih kecil dari 0,01 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 dinyatakan diterima dan H_0 ditolak, dengan ini media video animasi terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan yang berarti, media video animasi dinyatakan lebih efektif daripada tanpa video animasi.

Dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$H_{a1}: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata keefektivitasan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI-BP siswa.

μ_2 : Rata-rata keefektivitasan metode ceramah dalam meningkatkan motivasi belajar tarikh islam siswa.

Maksud dari penjabaran di atas, dapat diartikan sebagai berikut:

H_{a1} : Terdapat perbedaan rata-rata antara hasil posttest media video animasi dan tanpa media vido animasi yang artinya, Media video animasi lebih efektif daripada tanpa media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di UPTD SDN 2 Nagrikidul.

Tabel 4. Hasil Uji Peningkatan Motivasi Belajar PAI-BP

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kontrol	27.54	24	4.520	.923
	Eksprimen	1.50	24	.511	.104

Hasil rata-rata pretest dan posttest memiliki perbedaan yang signifikan, dinyatakan dengan rata-rata pretest sebesar 27.54, sedangkan rata-rata posttest sebesar 1.50. Keterangan tersebut menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar PAI-BP saat sebelum ditrapkannya media video animasi.

Table 5. Hasil Uji Peningkatan Pretest ke Posttest Motivasi Belajar

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest Eksperimen	26.042	4.525	.924	24.131	27.952	28.193	23	.000

Berdasarkan table diatas perolehan nilai signifikan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 pada pengujian pretest ke posttest kelas eksperimen yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima, dengan ini hasil pretest dan posttest kelas eksperimen saat sebelum diterapkannya media video animasi dan sesudah diterapkannya media video animasi dinyatakan ada perbedaan rata-rata secara signifikan.

Hasil hipotesis statistic yang dapat dijabarkan adalah:

H_{01} : $\mu_1 \neq \mu_2$

H_{a2} : Ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest media video animasi yang artinya, Adanya tingkat perubahan yang signifikan mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi.

Berdasarkan pada hasil pengamatan penelitian di UPTD SDN 2 Nagrikidul, untuk mengetahui manakah yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI-BP antara diterapkannya media video animasi dan tanpa media video

animasi. Melihat dari desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu pre-test post-test control group design menunjukkan bahwa terdapat dua kelompok bebas, tidak berpasangan yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sehingga hipotesis yang sesuai adalah Uji-t yaitu Independen Samples T Test yang mendukung pengujian dua kelompok dengan subjek yang berbeda dan data yang berbeda.

Pada saat kita menghadapi masalah dalam motivasi belajar PAI-BP, maka dengan diberikannya perlakuan media video animasi kepada kelas eksperimen. Video animasi memiliki keuntungan, diantaranya dapat memberi motivasi kepada siswa dalam memperhatikan materi, hal tersebut memicu daya tarik siswa oleh video animasi yang juga menghasilkan suara. Kemudian menampilkan suatu aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda, selain itu juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang sulit dan mampu menggambarkan sesuatu yang menjadi imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya. Animasi juga dapat menggabungkan data ilmiah menjadi satu, sehingga penyajiannya lebih sederhana.

Hasil perhitungan persentase antara posttest kontrol dan posttest eksperimen menghasilkan rata-rata persentase sebesar 76.363% dari pengujian posttest kelas kontrol, dan rata-rata persentase sebesar 69.375% dari pengujian posttest kelas eksperimen, sehingga jumlah rata-rata persentase yang paling besar adalah posttest eksperimen.

Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan Independent samples t-test dengan perolehan rata-rata sebesar 31,55 dari penggunaan media video animasi dan rata-rata sebesar 27.75 dari belajar tanpa media video animasi, yang kemudian dilakukan uji rata-rata Sig.(2-tailed) dan diperoleh rata-rata sebesar 0,28 yang berarti $\geq 0,005$ sehingga dapat dinyatakan lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima.

Keterangan tersebut menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata secara signifikan, sehingga media video animasi dinyatakan lebih efektif daripada tanpa media video animasi. Dapat pula dijabarkan menjadi H_0 diterima atau H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$. Kesimpulannya yaitu, media video animasi lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI-BP di UPTD SDN 2 Nagrikidul.

Media video animasi lebih efektif untuk meningkatkan tujuan pembelajaran yang guru maksud, seperti meningkatkan motivasi belajar pelajaran PAI-BP siswa, yang didapati materi yang butuh penalaran tinggi sehingga dibutuhkan media sebagai alat untuk menggambarkan materi PAI-BP yang dimaksud, dan nilai lainnya penerapan video animasi selain mampu menyajikan visualisasi yang bergerak, juga mampu menghasilkan suara sehingga faktor media yang menarik yang membuat antusias belajar siswa meningkat (Hadisi & Muna, 2015).

Peningkatan perubahan motivasi belajar kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media video animasi dalam belajar PAI-BP.

Pada analisis mengenai tingkat perubahan motivasi belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran PAI-BP, penelitian ini menunjukkan hasil yang membenarkan bahwa motivasi siswa

meningkat akibat diberi perlakuan dengan media video animasi. Kemudian rumus yang digunakan adalah uji-t Paired Samples T Test, alasannya karena uji ini merupakan uji yang menghitung perolehan nilai rata-rata dalam suatu subjek yang sama dan saling berpasangan, Juga dapat mengetahui perubahan dari pretest ke posttest mengenai rata-rata rank yang dihasilkan dari test awal maupun test akhir.

Berdasarkan perhitungan persentase pada bab sebelumnya, diperoleh persentase sebesar 76.36% untuk posttest kelas kontrol, dan sebesar 69.37% untuk posttest kelas eksperimen. Dengan ini, jika dilakukan perbandingan antara perolehan pretest eksperimen atau posttest eksperimen, maka hasilnya lebih besar jumlah persentase kelas eksperimen dibandingkan jumlah persentase kelas kontrol.

Dan berdasarkan pengujian menggunakan paired samples t test diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perbedaan antara rata-rata pretest dan posttest kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media video animasi, yang artinya terdapat perubahan motivasi secara signifikan antara sebelum diberi perlakuan dan sudah diberi perlakuan, seperti keterangan dibawah ini:

Perolehan nilai signifikan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 pada pengujian pretest dan posttest kelas eksperimen yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima. Hasil hipotesis statistik yang dapat dijabarkan adalah $H_0: \mu_1 = \mu_2$

H_a : Ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest media video animasi yang artinya, Adanya tingkat perubahan yang signifikan mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi.

Menyelesaikan motivasi belajar siswa yang rendah, diperlukan media belajar cukup menjadi jembatan perubahan, sehingga yang awalnya siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, namun setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media video animasi dalam pembelajaran PAI-BP, menghasilkan motivasi belajar yang meningkat secara signifikan.

Dengan diberikannya perlakuan kepada siswa kelas eksperimen, penggunaan media video animasi termasuk kedalam sebab timbulnya motivasi yang berasal dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik dapat timbul disebabkan adanya rangsangan dari luar diri seseorang, dengan beberapa sebab yang menjadi pendorong seseorang untuk berprestasi.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Efektivitas media video animasi terhadap meningkatkan motivasi belajar PAI-BP dilakukan pengujian menggunakan uji *Independent samples T test*, dan diperoleh rata-rata sebesar 31.55% dari penggunaan media video animasi dan rata-rata sebesar 27.75 % dari tanpa penggunaan media video animasi, yang kemudian dilakukan uji rata-rata Sig.(2-tailed) yang memperoleh rata-rata sebesar 0,028 yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga, media video animasi dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media video animasi dalam pembelajaran PAI-BP, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Motivasi siswa dihasilkan dari menonton video animasi mengenai materi asmaul husna kemudian dilakukan beberapa interaksi antara siswa dan guru maupun antara

siswa dengan siswa, dan motivasi belajar siswa dilihat dari antusias para siswa saat proses pembelajaran.

Tingkat perubahan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi, diperoleh hasil persentase antara pretest dan posttest kelas eksperimen yang kemudian mendapatkan hasil sebesar 68.33% dari pengujian pretest kelas eksperimen, dan 69.375% dari pengujian posttest kelas eksperimen, dan perbandingan jumlah persentase antara pretest eksperimen dan post-test eksperimen dinyatakan bahwa rata-rata persentase posttest kelas eksperimen adalah yang lebih besar. Berdasarkan perhitungan pretest ke posttest dengan paired samples t test, hasilnya menyatakan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan yang artinya, adanya peningkatan motivasi belajar terhadap siswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi, dan perolehan hasilnya yaitu 0,000 yang artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005 sehingga dapat dinyatakan jika penggunaan media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar PAI-BP siswa, dan asumsi H_a terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amma Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5, 177.
- Ariani, D. W. (2013). Personality and Learning Motivation. *European Journal of Business and Management*, 5(10), 2222–2839.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Rajawali Pers.
- Budiningsih, A. C. (2012). *Belajar & Pembelajaran* (2nd ed.). Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson Education, Inc., Boylston Street.
- Dr. Gusnarib wahab, M. P., & Rosnawati, S. P. M. P. (2021). *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Penerbit Adab.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1).
- Hill, W. F. (1990). *Learning: A Survey of Psychological Interpretations*. Harper & Row.
- Lockwood, F., & of South Australia, U. (1991). *Data Collection in Distance Education Research: The Use of Self-Recorded Audiotape*. Deakin University.
- N., K. F., & H.B., L. (1973). *Foundation of Behavioral Research*. Thomson Learning.
- Nini Subini. (2012). *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Javalitera.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish.
- Pradnyana, P. B. (2021). *PEMBELAJARAN BEBAS MASALAH DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Surya Dewata (SD).
- Priansa, D. J. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Qodriah, S. L., Hartati, W., & Karim, A. (2019). Self-leadership and career success: Motivation of college lecturers. *Journal of Leadership in Organizations*, 1(2), 79–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jlo.47772>
- Schunk, D. H. (2015). *Learning Theories: An Educational Perspective* (Schunk, D.). Pearson Education.

- Supriyati. (2019). Teori Media Pembelajaran Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Multi Persepektif*, 2.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Tabroni, I. (2019). *MODEL PENDIDIKAN ISLAM: Teknik Mendidik Anak dengan Treatment di Era 4.0*. CV Cendekia Press.
- Tabroni, I., Munajat, N., Uwes, S., & Rostandi, U. D. (2022). Parenting Patterns in Educating Children's Prayer Discipline During the Coronavirus Disease (Covid-19). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam; Vol 11, No 01 (2022): Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2140>
- Tabroni, I., & Purnamasari, R. (2022). Kajian Yasinan Mingguan dalam Membina Karakter Masyarakat Pada Masa Covid-19 di Perumahan Lebak Kinasih Purwakarta. *Sivitas : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 9-18. <https://doi.org/10.52593/svs.02.1.02>