



PENGARUH VIDEO ANIMASI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

Eko Wahyudi^{1*}, Umi Farihah², Khotibul Umam³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember

^{1,2,3}Jl. Mataram No. 1, Mangli, Kabupaten Jember, Jawa Timur

E-mail: weko97411@gmail.com^{1*}, umifarihah@uinkhas.ac.id²,
khotibulumam.ma@gmail.com³

Received: 26 September 2023; **Revised:** 29 Oktober 2023; **Accepted:** 3 November 2023

Abstrak

Keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam menyediakan bahan ajar merupakan hambatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Materi PAI membutuhkan pemahaman tingkat tinggi. Namun, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI. Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui media Video Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, apakah berpengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dan Apakah terdapat pengaruh interaksi penggunaan Video Animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI. Pendekatan dan jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif kuasi eksperimen. Subjek penelitian ini siswa kelas V SDI Darussalam Al hafidziyah Jember. Sampel diambil dengan menggunakan tehknik Purposive Sampling. Data tentang motivasi belajar dikumpulkan dengan angket dan data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan metode test. Analisis yang dilakukan menggunakan ANOVA. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi dan motivasi belajar terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember, karena Video animasi bisa menjadi alat yang sangat efektif dalam pendidikan karena dapat membantu visualisasi konsep yang sulit, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini dapat menjadi dasar untuk terus mengintegrasikan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : video animasi, motivasi belajar dan hasil belajar

Abstract

The limited time teachers have in providing teaching materials is an obstacle to improving the quality of learning. PAI materials require a high level of understanding. However, students still have difficulty in understanding PAI materials. The purpose of this study was conducted to determine whether the Animated Video media has an effect on student learning outcomes, whether learning motivation has an effect on student learning outcomes and whether there is an interaction effect of using Animated Video and learning motivation on student learning outcomes in PAI subjects. The approach and type of research used quasi-experimental quantitative research. The subject of this research was fifth grade students of SDI Darussalam Al hafidziyah Jember. Samples were taken using Purposive Sampling technique. Data on learning motivation was collected by questionnaire and data on student learning outcomes was collected by test method. The analysis was conducted using ANOVA. It can be concluded that there is an influence of animated video media and learning motivation on student learning outcomes in PAI Class V subjects at SDI Darussalam Al

Hafidziyah Jember, because animated videos can be a very effective tool in education because they can help visualise difficult concepts, make learning more interesting, and help students understand the material better. This can be the basis for continuing to integrate multimedia technology in the learning process to improve student understanding and learning outcomes.

Keywords: *animated video, learning motivation and learning outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini dihadapkan pada tuntutan yang semakin kompleks dan meningkat, baik dalam hal keragaman maupun kualitas tujuannya. (Amirudin 2019) Hal ini sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin maju. (Mulyani and Haliza 2021) Pendidikan sendiri adalah masalah yang relevan sepanjang hidup manusia, baik sebagai individu, kelompok sosial, maupun sebagai bangsa. (Fardinal, Ali, and US 2022) Pemerintah dan masyarakat mengharapkan lulusan dapat menjadi pemimpin, manajer, inovator, operator yang efektif dalam bidang ilmu pengetahuan, dan mampu beradaptasi dengan perubahan ilmu dan teknologi terkini, serta memiliki iman dan taqwa yang kuat. Oleh karena itu, beban yang ditanggung oleh sekolah dan guru pendidikan agama Islam sangat berat, karena mereka berada di garis depan dalam membentuk kepribadian siswa. Karena itu, sistem pendidikan di masa depan harus dikembangkan agar lebih responsif terhadap tuntutan masyarakat dan tantangan yang akan dihadapi di dunia kerja dan masa depan. (Syukri, Rizal, and Al Hamdani 2019)

Perkembangan zaman dari masa lalu hingga sekarang telah menyebabkan banyak perubahan yang signifikan terhadap perilaku, gaya hidup, dan kebutuhan lainnya. (Ohy, Kawung, and Zakarias 2020) Maka dari itu untuk menyiapkan generasi emas yang akan datang pendidik harus mampu menjawab tantangan itu, yaitu, sebagaimana yang sudah disampaikan oleh Bloom beberapa konsep dalam konteks pendidikan nasional, hasil belajar merujuk pada perubahan dalam perilaku yang mencakup tiga ranah, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). (Adawiyah et al. 2020).

Berdasarkan Penelitian di mana ditemukan bahwa 65% peserta didik kelas IV di SDN Babakan 01 mendapatkan hasil belajar yang rendah, dan mereka belum mencapai tingkat KKM yang diharapkan. (Lina Rohmatun Nisa n.d.). Adapun Data dari lembaga survei PISA Tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-63 dari 70 negara dalam hal perolehan hasil belajar, mengindikasikan hasil belajar yang rendah di kalangan peserta didik. Rendahnya hasil belajar ini berpotensi berdampak pada prestasi akademis peserta didik, oleh karena itu, penting bagi para guru untuk mengoptimalkan proses belajar-mengajar dengan efektif. Perbedaan utama antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penekanan pada hasil belajar kognitif, dengan menggunakan materi dan objek penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya. (Amalia Yunia Rahmawati 2020)

Terdapat beberapa masalah yang terjadi di sekolah dasar terkait dengan pembelajaran agama Islam. Beberapa masalah tersebut antara lain adalah keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk menyediakan bahan ajar yang berkualitas, kesulitan siswa dalam memahami materi PAI, dan nilai yang kurang baik bahkan tidak memenuhi syarat kelengkapan minimal yang ditentukan. Selain itu, bisa juga terjadi masalah dalam penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga tidak mampu memotivasi siswa untuk belajar.

Adanya perubahan teknologi telah membawa paradigma baru pada konsep bahan ajar, Termasuk multimedia pendidikan. Multimedia adalah media yang dikendalikan komputer, termasuk Teks, grafik, gambar, gambar diam dan bergerak (video), animasi, audio dan Media lain yang dapat mengungkapkan, menyimpan, mengirimkan dan

mempublikasikan segala jenis informasi. Sebagai produk teknologi informasi, multimedia pembelajaran memberikan alternatif berupa bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam bentuk perangkat lunak. (Rozi 2020) Persoalan dan kendala proses pembelajaran diharapkan dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia pendidikan yang dikemas secara menarik. (Sari and Sugiyarto 2015) Multimedia melibatkan siswa memilih berbagai materi dengan cara yang menyenangkan mereka dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Manfaat menggunakan multimedia bagi siswa antara lain akses informasi yang mudah, mandiri dan fleksibel waktu dan tempat, mampu menentukan karakteristik siswa untuk memenuhi kebutuhannya, menambah pengalaman belajar, mengintegrasikan berbagai media menjadi bahan ajar yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa. (Elyas 2018)

Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembuatan media pembelajaran, karena Salah satu elemen penting dalam proses belajar-mengajar adalah media pembelajaran, yang memegang peran krusial. (Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania n.d.). Ketepatan pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap kualitas proses dan hasil yang dapat dicapai. Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam konteks belajar-mengajar dengan harapan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa adalah media video animasi. media video animasi adalah bentuk media yang berisi rangkaian gambar yang dipresentasikan secara berurutan dan kemudian diberi gerakan hingga membentuk video animasi. (Sukarini and Manuaba 2021). Dengan adanya media ini menjadikan alternatif bagi guru agar tetap dapat membagikan ilmunya dan peserta didik mendapatkan haknya untuk mendapat ilmu. (Wicaksana 2020) Hal ini bertujuan untuk menutupi kekurangan model, metode dan strategi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya pada lokasi yang dipilih yaitu SDI Darussalam Al Hafidziyah diperoleh informasi bahwa lembaga pendidikan tersebut memberikan perhatian yang besar terhadap pengembangan dan penerapan ajaran Islam, baik dari segi ilmu, sikap dan kepribadian siswa, serta program keagamaan yang dilaksanakan melalui berbagai kegiatan keagamaan. Namun memiliki keterbatasan dalam pelaksanaan pembelajarannya salah satunya seperti kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah dan cenderung menggunakan metode-metode konvensional. Atas dasar inilah penulis bermaksud memberikan gambaran solusi berupa pemanfaatan Video Animasi yang dapat digunakan secara gratis yang dapat diakomodasikan materi pembelajaran dalam bentuk test, gambar, animasi dan multimedia lainnya. Agar dalam pelaksanaan Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) dengan tepat sasaran serta dapat memanfaatkan fasilitas pembelajaran dapat digunakan secara maksimal dan siswa dapat semangat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember pada tahun pelajaran 2023/2024. Pertama, penelitian ini apakah terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Kedua, penelitian ini mencari jawaban terkait dengan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam konteks yang sama. Ketiga, penelitian ini ingin mengidentifikasi apakah ada pengaruh interaksi antara penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Manfaat penelitian ini sangat beragam. Dalam aspek teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman mengenai pentingnya penggunaan video animasi dalam konteks pembelajaran PAI, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Secara praktis, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak penggunaan video animasi dan motivasi belajar

terhadap hasil belajar siswa PAI di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember. Hasil penelitian ini akan menjadi acuan bagi peneliti sebagai tolak ukur kemampuan dalam mengkaji dampak video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Bagi SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember, Penelitian ini akan menjadi landasan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut. Sementara bagi masyarakat, penelitian ini akan memberikan wawasan mengenai pentingnya penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI, menggalakkan kesadaran akan pentingnya pembelajaran PAI yang lebih efektif dan interaktif dalam masyarakat. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan dan pembelajaran PAI. Sedangkan Tujuan Penelitian ini untuk menguji pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PAI, untuk menguji pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dan untuk menguji pengaruh interaksi penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PAI.

II. LANDASAN TEORI

Video Animasi

Animasi adalah bentuk gambar yang menciptakan ilusi pergerakan. Setiap animasi terdiri dari rangkaian gambar, dengan sedikit perubahan dari satu gambar ke gambar berikutnya. Gambar-gambar ini kemudian diputar dalam urutan yang cepat, menciptakan ilusi gerakan saat dilihat oleh mata manusia. Melalui cara ini, pesan-pesan pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk audio visual yang diperkaya dengan unsur gerakan, sehingga memberikan kesan yang lebih hidup. (Romadhona 2017)

Dari hasil penelitiannya (Siska Ismawati 2022), sebuah produk media video animasi telah berhasil memenuhi standar validitas yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata yang diberikan oleh ahli materi sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 88%, dan ahli media sebesar 92,5%, semuanya mencapai kriteria yang sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini memenuhi standar validitas yang sangat tinggi, sehingga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bagi siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Motivasi

a) Pengertian Motivasi

Motivasi belajar adalah tahapan yang memberikan semangat untuk proses belajar, memberikan arah, dan menumbuhkan tekad dalam perilaku. Dengan kata lain, perilaku yang didorong oleh motivasi adalah perilaku yang bergejolak dengan energi, memiliki tujuan yang jelas, dan mampu bertahan dalam jangka waktu yang lama. Motivasi adalah semacam pendorong internal yang ada dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi dalam Islam mencakup aspek-aspek berikut: (Maguni and Maupa 2018)

- ✓ Niat untuk mematuhi segala perintah Allah dan menjauhi segala larangannya.
- ✓ Semangat untuk mengejar dan memperdalam ilmu agama.
- ✓ Komitmen untuk bekerja keras guna mencari rezeki halal yang diberkati oleh Allah.
- ✓ Keinginan untuk menjauhi sifat-sifat buruk.
- ✓ Motivasi untuk menjaga diri dari kemusyrikan, kemunafikan, dan kekufuran, serta aspek-aspek lain yang bertentangan dengan ajaran Islam.

b) Indikator Motivasi

Indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut: (Lina Wahyuni; Meri Andani; Yunita Afrianti; Citra Andini 2017)

1. Kedisiplinan dalam menghadapi tugas.

2. Ketekunan dalam mengatasi kesulitan tanpa mudah putus asa.
3. Menunjukkan minat pada berbagai jenis masalah.
4. Lebih suka bekerja secara mandiri.
5. Cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin.
6. Mampu mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan keyakinan yang dimilikinya.
8. Menikmati proses pemecahan masalah terkait soal-soal tertentu.

Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator yang mengukur tingkat kesuksesan dari upaya yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat menunjukkan apakah upaya tersebut telah mencapai potensi maksimal atau masih memiliki ruang untuk perbaikan.

b) Macam-macam Hasil belajar

Menurut Bloom, hasil belajar dapat secara umum dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. (Arifudin 2023)

c) Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor ini dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut penjelasan lebih lanjut tentang kedua kategori tersebut:

1. Faktor Internal: Faktor-faktor internal melibatkan aspek-aspek yang terkait dengan individu yang sedang belajar. Ini termasuk motivasi, minat, kemampuan kognitif, dan karakteristik pribadi lainnya. Faktor-faktor ini berhubungan dengan bagaimana individu mengelola dan merespons proses belajar secara internal.
2. Faktor Eksternal: Faktor-faktor eksternal mencakup semua elemen di luar individu yang memengaruhi belajar. Ini bisa termasuk lingkungan belajar, metode pengajaran, dukungan keluarga, teman sebaya, sumber daya pembelajaran, dan faktor-faktor eksternal lainnya yang dapat memengaruhi cara individu memahami dan merespons materi pelajaran.

Kedua kategori faktor ini memiliki peran penting dalam menentukan hasil belajar seseorang dan seringkali saling berinteraksi dalam konteks proses belajar.

Berdasarkan Penelitiannya (Pebriani 2017) menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran IPA memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif dibandingkan dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA. Artinya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian kognitif siswa dalam mata pelajaran IPA dibandingkan dengan media gambar.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Dan Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik purposive sampling.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah Desain penelitian menggunakan *Pretest-posttest, Nonequivalent Control Group Design*. Dalam hal ini, terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang masing-masing terlebih dahulu diberikan Pretest kemudian diberi perlakuan yang berbeda, setelah diberi perlakuan setiap kelompok langsung diberi *Posttest* untuk mengetahui efek dari perlakuan (*Treatment*) tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling. dimana dalam penelitian ini membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa sebagai kelas kontrol dan sisa dari siswa kelas V sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa, jadi keseluruhan ada 29 siswa. Dan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: Metode Observasi, Metode Tes, Metode Angket.

Instrumen pada penelitian ini yaitu angket motivasi belajar dan tes hasil belajar siswa dengan program SPSS 26 For Windows. untuk memenuhi prasyarat, terlebih dahulu yaitu harus dihitung uji normalitas yang bertujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan *kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas variansi yang bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kontrol data mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Setelah diketahui data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *Anova (analysis of varians)* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Video Animasi dan Motivasi Belajar.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Hasil Analisis Data

1. Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Perbedaan tersebut terjadi antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian dilakukan dengan mengadakan dua kali tes, yaitu pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Data hasil tes kemudian diolah dengan menggunakan SPSS 26 for windows. Tabel berikut menunjukkan hasil pretest siswa.

Tabel 1. Analisis Pretest Hasil Belajar Siswa

| No | Keterangan | Mean X | Std. Deviation (SD) | Variance |
|----|-------------------|--------|---------------------|----------|
| 1 | Pretes Eksperimen | 14,31 | 3,487 | 12,157 |
| 2 | Pretest_Kontrol | 13,94 | 2,918 | 8,512 |

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor pada tes awal hasil belajar siswa (pretest) yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi (kelas eksperimen) adalah 14,31. Sedangkan rata-rata skor pada tes awal hasil belajar siswa (posttest) yang mengikuti pembelajaran konvensional (kelas kontrol) adalah 13,94.

Setelah dilakukan pretest, peneliti memberikan treatment pada kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi pada materi hadis tentang keragaman pada kelas V (Lima). Kemudian, posttest diadakan untuk menguji sejauh mana pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Dari penelitian tersebut, dihasilkan skor rata-rata posttest yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Analisis Posttest Hasil Belajar Siswa

| No | Keterangan | Mean X | Std. Deviation (SD) | Variance |
|----|-------------------|--------|---------------------|----------|
| 1 | Pretes Eksperimen | 22,16 | 2,384 | 5,684 |
| 2 | Pretest_Kontrol | 16,19 | 2,681 | 6,190 |

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh rata-rata skor pada tes akhir hasil belajar siswa (posttest) yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi adalah 22,16. Sedangkan, rata-rata skor pada tes akhir hasil belajar siswa (posttest) yang mengikuti pembelajaran konvensional adalah 16,19. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 2, diperoleh nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan perbedaan rata-rata sebesar 5,97%. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_0) dapat ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

2. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

Pada penelitian ini, terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar ketika menggunakan pembelajaran video animasi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember pada tahun pelajaran 2023/2024. Perbedaan ini didapatkan dengan melakukan penyebaran kuesioner motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah data didapatkan, rata-rata skor dihitung menggunakan bantuan SPSS 26 for Windows. Kuesioner motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Motivasi Belajar Siswa

| No | Keterangan | Mean X | Std. Deviation (SD) | Variance |
|----|---------------------|--------|---------------------|----------|
| 1 | Motivasi Eksperimen | 109,53 | 12,482 | 155,805 |
| 2 | Motivasi_Kontrol | 107,34 | 11,338 | 128,555 |

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata 109,53 sedangkan kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata 107,34.

Berdasarkan data table 3, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar pada pembelajaran yang menggunakan video animasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Video Animasi dan Hasil Belajar Terhadap Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, terdapat tiga variabel yang terdiri dari dua variabel independen yaitu video animasi dan motivasi belajar, serta satu variabel dependen yaitu hasil belajar. Analisis *One Way ANOVA* digunakan untuk mengukur dampak

dari dua variabel prediktor terhadap variabel hasil yang berkelanjutan. Hasil analisis data disajikan pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Model Analysis of Varian

| Tests of Between-Subjects Effects | | | | | |
|--|-------------------------|-----|-------------|----------|-------|
| Dependent Variable | Tes Hasil Belajar | | | | |
| Source | Type III Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| Corrected Mode | 1313.326a | 3 | 437,775 | 48,735 | 0,000 |
| Intercept | 35393,341 | 1 | 35393,341 | 3940,171 | 0,000 |
| X1 | 782,680 | 1 | 782,680 | 87,132 | 0,000 |
| X2 | 274,248 | 1 | 274,248 | 30,531 | 0,000 |
| X1 * X2 | 261,558 | 1 | 261,558 | 29,118 | 0,000 |
| Error | 1113,854 | 124 | 8,983 | | |
| Total | 37905.000 | 128 | | | |
| Corrected Total | 2427,180 | 127 | | | |

a. R Squared = ,541 (Adjusted R Squared = ,530)

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa :

- 1) Berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,00 < \text{dari } 0,05$ pada variabel penggunaan video animasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini berarti bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Variabel motivasi belajar dapat dikatakan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < \text{dari } 0,05$. Dalam hal ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- 3) Berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,00 < \text{dari } 0,05$ pada interaksi antara penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa interaksi tersebut signifikan. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

b) Pembahasan

1) Pengaruh Video Animasi terhadap hasil belajar siswa

Suatu media pembelajaran bisa disebut media pembelajaran yang interaktif jika media itu benar-benar dapat digunakan dengan baik serta mampu mejadi media pembelajaran yang tetap mempermudah interaksi diantara para pengguna media pembelajaran tersebut. Sebagaimana dinyatakan oleh (Nugraha, Sudiatmi, and Suswandari 2020). Jadi dapat dinyatakan ketika suatu media pembelajaran mudah saat diakses atau dapat dikatakan efektif. Sehingga hasil dari penggunaan media tersebut meningkatkan pembelajaran seorang siswa atau juga dapat meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Hal sama seperti pendapat (Friska et al. 2021) hasil penelitiannya menyatakan penggunaan media pembelajaran Video Animasi dapat dijadikan sumber pembelajaran dikarenakan terdapat indikasi bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 08 Sungai Rumbai.

Dengan demikian hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan video animasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap

hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil penelitian ini diperoleh hasil bahwa penggunaan video animasi kurang dari nilai signifikan yaitu 0.005 itu berarti variabel penggunaan video animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan hasil belajar ini dapat dilihat pada rata-rata nilai 2 test yang diberikan oleh peneliti, yakni tes yang dilakukan sebelum kelas dimulai atau dikenal dengan istilah pretest dan tes yang diberikan setelah materi diberikan atau yang biasa disebut dengan posttest.

Penelitian ini juga didukung oleh pendapat (Febrita and Ulfah 2019) dalam jurnalnya bahwa ia menyatakan penggunaan media pembelajaran merupakan unsur utama pada kegiatan belajar mengajar, yang mampu meningkatkan hasil dari kegiatan pembelajaran, menarik bagi para siswa dan juga meningkatkan motivasi pembelajaran. media pembelajaran berfungsi sebagai kegiatan menimba ilmu serta mendapatkan suatu informasi yang ada pada media pembelajaran serta melibatkan peserta didik baik pada aktivitas yang menggunakan fisik maupun tidak seperti mental, kepandaian, dan juga perasaan dari para peserta didik tersebut. Karena, Video Animasi ini mempunyai berbagai macam kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, misalnya dengan adanya animasi, latar belakang yang menarik, tampilan yang berwarna sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan terdapat audio.

2) Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Perbedaan hasil belajar ini dapat dilihat pada rata-rata nilai 2 test yang diberikan oleh peneliti, yakni tes yang dilakukan sebelum kelas dimulai atau dikenal dengan istilah pretest dan tes yang diberikan setelah materi diberikan atau yang biasa disebut dengan posttest. Berdasarkan hasil pretest penelitian ini menunjukkan pada kelas eksperimen terdapat sebanyak 26,7 % siswa mendapatkan skor rata-rata, 28,3 % dibawah rata-rata dan 53.1 % diatas rata-rata. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat sebanyak 42,8 % siswa mendapatkan skor rata-rata, 25 % dibawah rata-rata dan 40,7 %.

Setelah materi diberikan maka dilakukan Kembali pengukuran Kembali dengan menggunakan instrument angket yang sama, berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan pada kelas eksperimen terdapat sebanyak 33.3 % siswa mendapatkan skor rata-rata, 21.9 % dibawah rata-rata dan 56.3 % diatas rata-rata. Pada kelas kontrol terdapat sebanyak 64.3 % siswa mendapatkan skor rata-rata, 28.2 % dibawah rata-rata dan 31.3 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi tinggi dan sedang ini dikarenakan siswa dengan motivasi tinggi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa dengan motivasi sedang.

Selain itu, perbedaan motivasi belajar tinggi dan sedang pada siswa juga tidak lepas dari peran seorang pendidik. Didalam proses pembelajaran pendidik berperan memberikan pengalaman belajar, memfasilitasi siswa untuk menyalurkan bakat yang terpendam, selalu memberikan semangat belajar kepada siswa dalam proses pembelajaran, mengontrol dan memberikan arahan bagaimana siswa belajar serta memberikan umpan balik yang positif kepada siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi rendah, tampak acuh tak

acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian jurnal yang dilakukan oleh (Rahman 2021) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan semakin tingginya motivasi belajar, maka hasil belajar siswa cenderung meningkat. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dan Adanya pengaruh antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa di kelas IV SD telah terbukti. Motivasi belajar siswa dapat digunakan sebagai indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan pendidikan di sekolah. Hal ini disebabkan karena hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. (Iryanto 2021)

3) Penggunaan Video Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan Video Animasi diharapkan mempunyai hubungan yang erat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya Video Animasi dapat mempermudah melaksanakan tugas sebagai pendidik profesional, meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Namun apa yang diharapkan tersebut sesuai dengan penelitian bahwa terdapat hubungan interaksi antara penggunaan Video Animasi dan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis ketiga menunjukkan terdapat pengaruh hubungan interaksi antara penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember tahun 2023/2024.

Hasil dari analisis varian menjelaskan bahwa dengan nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari 0.005 maka dapat dinyatakan signifikan secara statistik Artinya terdapat hubungan interaksi antara penggunaan video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Keberhasilan suatu Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan dan memuat navigasi-navigasi sederhana sehingga memudahkan pengguna. Namun pada kenyataan seorang pendidik butuh keahlian khusus dan keterampilan dalam penggunaannya agar dapat memotivasi peserta didik agar terbiasa menggunakannya. Karena jika hanya dengan metode ceramah, peserta didik menganggap hal tersebut tidak menarik sehingga harus ada metode-metode yang lain agar peserta didik tidak bosan atau bahkan tertarik untuk mempelajari pelajaran yang akan diajarkan oleh guru sehingga pembelajaran lebih familiar kepada peserta didik dan peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Selain itu pendidik harus memiliki ide kreatif untuk menarik siswa untuk mempelajari sesuatu yang akan diajarkan.

Video animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa karena mereka dapat memfasilitasi dan menjadikan lebih sederhana bagi siswa untuk merangsang daya imajinasi mereka dan mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini bisa diamati ketika mengamati siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suryandaru 2020) yang menyatakan bahwa Multimedia (Video Animasi) meningkatkan efektivitas belajar dan hasil siswa. Guru perlu menerapkannya untuk memotivasi siswa dan mencapai hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki potensi untuk merangsang pemikiran siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan menyenangkan. Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi sumber motivasi belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif, maupun

psikomotorik. Penting untuk dicatat bahwa media pembelajaran tidak selalu memerlukan pengeluaran besar, karena bisa diciptakan dengan memanfaatkan Teknologi, salah satunya dalam bentuk video animasi.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini Terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini di tunjukkan dari hasil analisis data yang diperoleh dari nilai signifikansi sebanyak $0.000 < 0.005$ maka dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Dan Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dari pada siswa dengan motivasi rendah. Dapat ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebanyak $0.000 < 0.005$ artinya motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Atas dasar perbandingan tersebut, maka H_0 di tolak sedangkan H_a diterima berarti motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dan Terdapat pengaruh Interaksi antara Video Animasi dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan analisis data yang diperoleh dengan nilai signifikan 0.000 maka lebih kecil dari 0.005 maka dapat dinyatakan signifikan. Artinya terdapat pengaruh interaksi antara Video Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDI Darussalam Al Hafidziyah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berikut merupakan saran yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Yaitu: Penggunaan Video Animasi dapat diterapkan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa walaupun dengan memanfaatkan kemajuan teknologi gratis ini, Disamping penggunaan media, seorang pendidik (guru) harus memperhatikan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang akan menunjang atau memperkuat hasil belajar sehingga mendapatkan hasil prestasi siswa yang tinggi. Dan Penggunaan Video Animasi yang disertai dengan semangat belajar yang baik (motivasi belajar), akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini peran pendidik sangat dibutuhkan untuk mengontrol dan meningkatkan hasil sesuai yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Tri Ambarwati, Aloisius Harso, Adrianus Nassar, and Universitas Flores. 2020. "Hasil Belajar Ipa Berdasarkan Gaya Belajar Siswa." 4(2013).
- Amalia Yunia Rahmawati. 2020. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." 08(July): 1–23.
- Amirudin, Noor. 2019. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA." : 181–92.
- Arifudin, Opan. 2023. "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 4(1): 13–22.
- Elyas, A H. 2018. "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Warta Dharmawangsa* (April). <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>.
- Fardinal, Fardinal, Hapzi Ali, and Kasful Anwar US. 2022. "Mutu Pendidikan Islam: Jenis Kesisteman, Konstruksi Kesisteman, Dan Berfikir Kesisteman." *Jemsi ; Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3(4): 370–82. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4>.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan MedFebrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding

- DPNPM Unindra 2019, 0812(2019), 181–188. Ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Prosiding DPNPM Unindra 2019* 0812(2019): 181–88.
- Friska, Sonia Yulia, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, and Gingga Prananda. 2021. “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai.” *PENDIPA Journal of Science Education* 6(1): 250–55.
- Iryanto, Nindy Dewi. 2021. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5(5): 3829–40.
- Lina Rohmatun Nisa, Nur Efendi. “View of PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR.Pdf.”
- Lina Wahyuni; Meri Andani; Yunita Afrianti; Citra Andini. 2017. “Analisis Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas.” *Gravity* 3(1): 90–99.
- Maguni, Wahyudin, and Haris Maupa. 2018. “Teori Motivasi, Kinerja Dan Prestasi Kerja Dalam Al-Quran Serta Pleksibilitas Penerapannya Pada Manajemen Perbankan Islam.” *Li Falah: Jurnal Studi Ekonomi dan Bisnis Islam* 3(1): 100.
- Mulyani, Fitri, and Nur Haliza. 2021. “Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3(1): 101–9.
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. 2020. “Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3): 265–76.
- Ohy, Grafita, Evelin J.R. Kawung, and Jhon D. Zakarias. 2020. “Perubahan Gaya Hidup Sosial Masyarakat Pedesaan Akibat Globalisasi Di Desa Rasi Kecamatan Ratahan Kabupaten Minahasa Tenggara.” *Jurnal Holistik* 13(3): 1–16. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29574>.
- Pebriani, Corry. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V.” *Jurnal Prima Edukasia* 5(1): 11–21.
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (November): 289–302.
- Romadhona, Riswan Hafidh Fajri. 2017. “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran ‘Salut’ Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit.” *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* 6(6): 602–15.
- Rozi, Bahru. 2020. “Problematika Pendidikan Islam Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Pendidikan Islam* 9(1): 33–47.
- Sari, Dwi Septiana, and Kristian Handoyo Sugiyarto. 2015. “Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2): 153.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.”
- Siska Ismawati, Dea Mustika. 2022. “Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik.” 1: 688–95.
- Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9(1): 48–56.

- Suryandaru, Nugroho Adi. 2020. "Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 03: 88–91. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>.
- Syukri, Icep Irham Fauzan, Soni Samsu Rizal, and M. Djaswidi Al Hamdani. 2019. "Pengaruh Kegiatan Keagamaan Terhadap Kualitas Pendidikan." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1): 17.
- Wicaksana, Ervan. 2020. "Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19." *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1(2): 117–24.