

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO STREAMING
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN AL QUR'AN HADIS MATERI MENDAKWAHKAN
KERAMAHAN ISLAM**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam**



Oleh
Ahmad Qorib
NIM. F52319327

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ahmad Qorib

NIM : F52319327

Program : Magister (S-2)

Istitusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 12 Januari 2022

Saya yang menyatakan,


Ahmad Qorib

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul Efektivitas Penggunaan Media Video Streaming Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Materi Mendakwahkan Keramahan Islam yang ditulis oleh Ahmad Qorib ini telah disetujui pada tanggal 17 Desember 2021.

Oleh:

PEMBIMBING I,



(Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag.)
NIP. 196311161989031003

PEMBIMBING II,



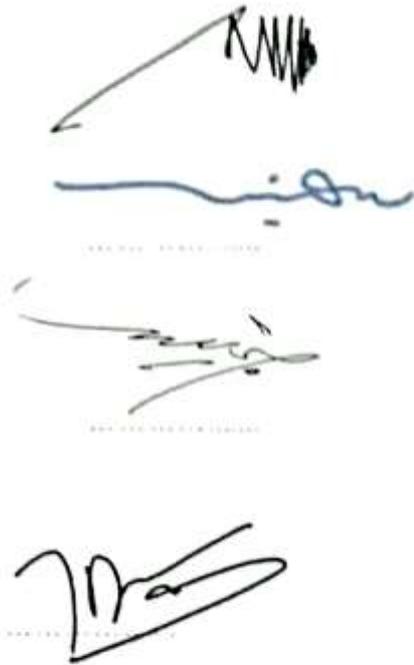
(H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D)
NIP. 197310131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Video Streaming Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Materi Mendakwahkan Keramahan Islam" yang ditulis oleh Ahmad Qorib ini diuji pada tanggal 28 Desember 2021

Tim Penguji

1. Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag.
(Ketua/Penguji I)
2. H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed., Ph.D
(Sekretaris/Penguji II)
3. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
(Penguji Utama/ Penguji III)
4. Dr. Irfan Tamwili, M.Ag
(Penguji IV)



Surabaya, 12 Januari 2022
Ditektir,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
196004121994031001





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Qorib
 NIM : F52319327
 Fakultas/Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam
 E-mail address : ahmadkhorib086@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain

yang berjudul :

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO STREAMING TERHADAP
 MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL
 QUR'AN HADIS MATERI MENDAKWAHKAN KERAMAHAN ISLAM**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Januari 2022

Penulis

(Ahmad Qorib)

ABSTRAK

Ahmad Qorib. 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Video Streaming Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Materi Mendakwahkan Keramahan Islam.* Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: (I) Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan (II) H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed., Ph.D

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Streaming, Al Qur'an hadis, hasil belajar, motivasi belajar.*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran video streaming terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an hadis dalam materi Mendakwahkan Keramahan Islam. Penelitian ini menggunakan metode Quasi-Eksperimental dengan desain *non-equivalent Pretest-Posttest kontrol group design*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII-IPA 2 sebagai Kelas eksperimen dan siswa kelas XII-IPA 3 sebagai kelas kontrol. Data hasil penelitian ini adalah nilai hasil post-test menunjukkan nilai uji t-test nilai t_{hitung} post-test sebesar $2,379 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0.05$, di mana (2-tailed) $0.021 < 0.05$. Untuk uji t-test motivasi belajar siswa nilai uji t-test nilai t_{hitung} sebesar $28,349 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0.05$, di mana (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Adapun nilai pada *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* memiliki nilai sig lebih kecil dari 0.05 yakni sebesar $0.000 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an hadis pada saat diberikan perlakuan dengan model media pembelajaran video streaming lebih baik daripada kelas yang menggunakan media e-learning madrasah. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video streaming pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis materi mendakwahkan keramahan Islam memiliki motivasi dan hasil belajar terbilang efektif.

ABSTRACT

Ahmad Qorib. 2021. *The Effectiveness of Streaming Video Media Use on Students' Motivation and Learning Outcomes in Al-Qur'an Hadith Subjects for Preaching Islamic Hospitality.* **Thesis**, Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Sunan Ampel State University Surabaya. Supervisor: (I) Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. and (II) H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D

Keyword: *Learning Media, Streaming Video, Al-Qur'an Hadith, learning outcomes, learning motivation.*

This study aims to analyze the effectiveness of video streaming learning media on motivation and student learning outcomes in the subjects of the Qur'an Hadith in the material Preaching Islamic Hospitality. This study uses a Quasi-Experimental method with a *non-equivalent Pretest-Posttest kontrol group design*. The subjects in this study were students of class XII-IPA 2 as the experimental class and students of class XII-IPA 3 as the kontrol class. The data from this research are the post-test results showing the t-test value of the post-test t-test value of $2.379 > 2.002$. As for the 5% (0.05) sig level, the sig < 0.05 , where (2-tailed) $0.021 < 0.05$. For the t-test of students' learning motivation, the t-test value of the t-test was $28.349 > 2.002$. As for the 5% (0.05) sig level, the value of sig < 0.05 , where (2-tailed) $0.000 < 0.05$. The values for Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root have a sig value less than 0.05, which is $0.000 < 0.05$. This shows that students' motivation and learning outcomes in Al-Qur'an hadith subjects when treated with video streaming learning media models are better than classes using madrasa e-learning media. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the use of streaming video learning media in the subjects of Al Qur'an Hadith, the material for preaching Islamic hospitality, has motivation and learning outcomes are fairly effective.

DAFTAR ISI

COVER HALAMAN.....
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iiiv
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESISI	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian.....	8
1. Secara Teoritis	8
2. Secara Praktis.....	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II. KAJIAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran Video Streaming.....	12
1. Pengertian Media	12
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
3. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran	12

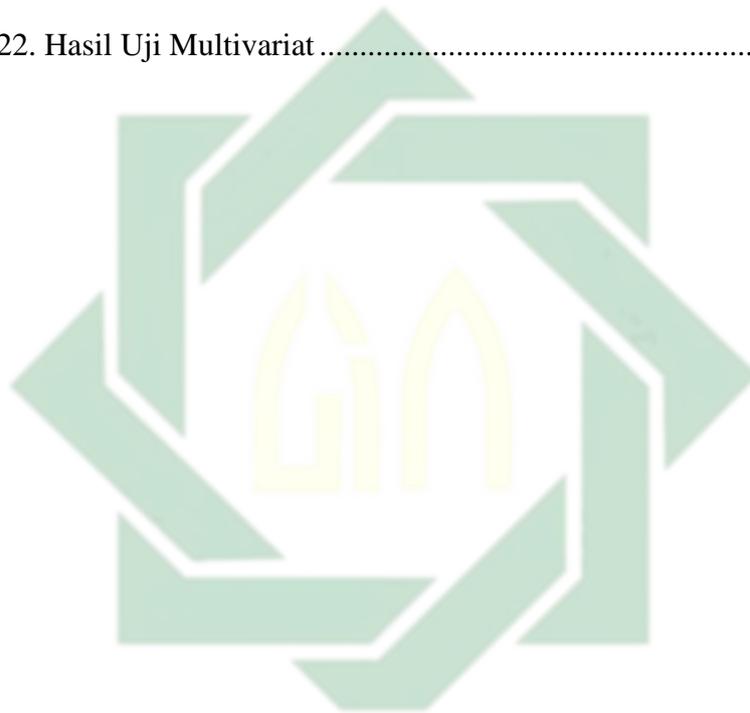
4. Penggunaan Media Streaming dalam Pembelajaran	12
a. Fungsi Fitur Live Streaming	21
b. Dasar-dasar Penggunaan Media <i>Live Streaming</i>	23
B. Motivasi Belajar	24
1. Pengertian Motivasi Belajar	24
2. Peranan Motivasi Dalam Kegiatan Pembelajaran	27
3. Ciri-ciri Motivasi	29
4. Indikator Motivasi Belajar	31
5. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	34
6. Jenis-jenis Motivasi Belajar	41
C. Hasil Belajar Siswa	44
1. Pengertian Hasil Belajar	44
2. Jenis-jenis Hasil Belajar	46
3. Faktor-faktor yang Berpengaruh pada Hasil Belajar	47
4. Bentuk-bentuk Hasil Belajar	52
5. Pengukuran hasil Belajar	53
D. Teori yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran Video <i>Streaming</i>	55
E. Penelitian Terdahulu	59
F. Hipotesis Penelitian	63
BAB III. METODE PENELITIAN	64
A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian	65
1. Pendekatan Penelitian	65
2. Jenis Penelitian	66
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	67
1. Variabel Penelitian	67
2. Definisi Operasional	68
C. Populasi dan Sampel	69

1. Populasi.....	69
2. Sampel.....	70
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	71
E. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	73
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	74
1. Uji validitas.....	75
2. Uji reliabilitas.....	78
G. Sumber Data.....	79
H. Teknik Analisis Data.....	79
1. Uji Normalitas.....	80
2. Uji Homogenitas	81
3. Uji <i>independent t-test</i>	81
4. Uji Manova	82
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	84
A. Hasil Penelitian	84
1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	84
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	99
3. Hasil Uji Prasyarat Hipotesis.....	105
4. Hasil Uji Hipotesis.....	110
B. Pembahasan.....	118
BAB V. PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Desain penelitian.....	67
Tabel 3. 2. Kisi-kisi angket motivasi belajar	73
Tabel 3. 3. Kisi-kisi tes hasil belajar	74
Tabel 3. 4. Interpretasi nilai validitas.....	77
Tabel 3. 5. Intrepretasi Indeks Daya Beda	77
Tabel 3. 6. Tolak ukur Derajat Koefisien Reliabilitas.....	78
Tabel 4. 1. Interpretasi Hasil Validasi.....	85
Tabel 4. 2. Hasil Validasi RPP.....	85
Tabel 4. 3. Hasil Validasi Bahan Ajar.....	88
Tabel 4. 4. Hasil Validasi Tes Tulis.....	90
Tabel 4. 5. Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal	93
Tabel 4. 6. Hasil Perhitungna Indeks Daya Beda Butir Soal	94
Tabel 4. 7. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal	95
Tabel 4. 8. Hasil Validasi Angket Motivasi Siswa	96
Tabel 4. 9. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Siswa	98
Tabel 4. 10. Hasil Uji Reliabilitas Angket Siswa.....	99
Tabel 4. 11. Hasil Deskripsi Data pre-test hasil Belajar	100
Tabel 4. 12. Hasil Deskripsi Data Post-test hasil Belajar	101
Tabel 4. 13. Hasil Deskripsi Data Motivasi Siswa sebelum Perlakuan	103
Tabel 4. 14. Hasil Deskripsi Data Motivasi Siswa setelah perlakuan.....	104
Tabel 4. 15. Uji Normalitas Hasil Belajar.....	106
Tabel 4. 16. Hasil Uji Normalitas Motivasi Siswa	108

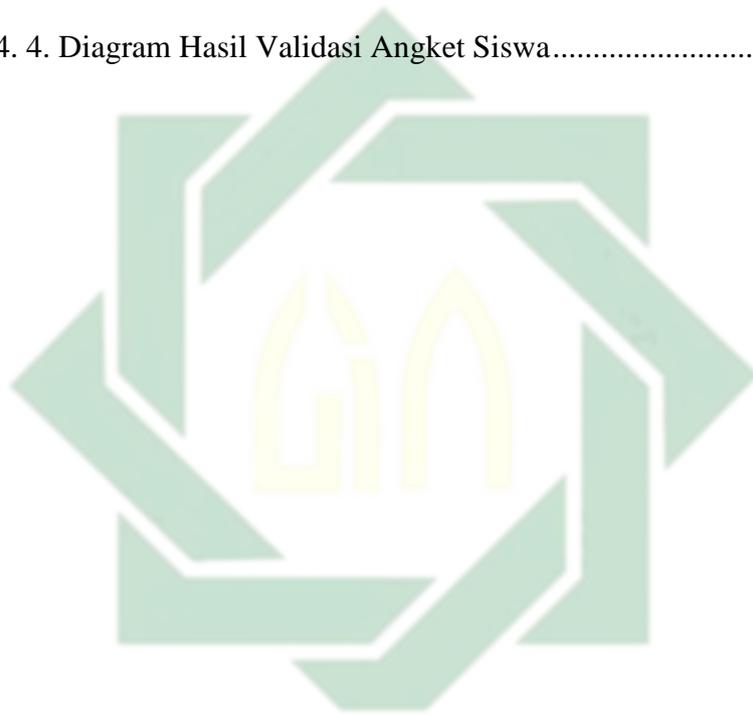
Tabel 4. 17. Uji Homogenitas Hasil Belajar	109
Tabel 4. 18. Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Siswa	110
Tabel 4. 19. Hasil Uji t-test Hasil Belajar	112
Tabel 4. 20. Hasil Uji t-test Motivasi Siswa	114
Tabel 4. 21. Box's Test of Equality of Covariance Matricesa.....	117
Tabel 4. 22. Hasil Uji Multivariat	117



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Diagram Hasil Validasi RPP	87
Gambar 4. 2. Diagram Validasi Bahan Ajar	<u>89</u>
Gambar 4. 3. Diagram Hasil Validasi Tes Tulis	92
Gambar 4. 4. Diagram Hasil Validasi Angket Siswa.....	97



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi variabel Motivasi Belajar.....	135
Lampiran 2. Angket Motivasi Belajar.....	136
Lampiran 3. RPP	138
Lampiran 4. Soal Tes Tulis Hasil Belajar	149
Lampiran 5. Bahan Ajar.....	154
Lampiran 6. Lembar Validasi	161
Lampiran 7. Nilai Hasil Belajar Kelas Uji Coba.....	169
Lampiran 8. Hasil Nilai Reliabilitas Tes Tulis Kelas Uji Coba.....	170
Lampiran 9. Hasil Nilai Uji Validitas Tes Tulis Kelas Ujicoba	171
Lampiran 10. Hasil Uji Indeks Daya Beda Tes Tulis Kelas Ujicoba.....	172
Lampiran 11. Hasil Angket Motivasi Siswa Pada Kelas Ujicoba.....	174
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas Angket Siswa Kelas Ujicoba	175
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Siswa Kelas Ujicoba.....	175
Lampiran 14. Deskripsi Data Pretest Hasil Belajar	176
Lampiran 15. Uji Normalitas & Uji Homogenitas Pretes Hasil Belajar	177
Lampiran 16. Hasil Uji T-tes Pretest Hasil Belajar.....	178
Lampiran 17. Deskripsi Data Postest Hasil Belajar	179
Lampiran 18. Hasil Uji Normalitas & Uji Homogenitas Post-test Hasil Belajar	180
Lampiran 19. Hasil Uji t-test Postest Hasil Belajar	181
Lampiran 20. Nilai Pre-test dan postest Kelas Kontrol.....	182
Lampiran 21. Nilai Pre-test dan postest Kelas Eksperimen.....	184
Lampiran 22. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa.....	186
Lampiran 23. Hasil Uji Normalitas & Homogenitas Angket Motivasi Siswa....	188
Lampiran 24. Hasil Uji t-test Motivasi Siswa.....	189
Lampiran 25. Data Angket Motivasi Siswa	1901
Lampiran 26. Hasil Uji Manova	193

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah perubahan setelah melakukan kegiatan pembelajaran atau sesudah memperoleh pengalaman pembelajaran dan latihan.¹ Perubahan hasil belajar yang dimaksud ialah adanya perubahan yang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar mempunyai dua kriteria keberhasilan, yaitu mempunyai pemahaman yang cukup tinggi dan mempunyai nilai ketercapaian kompetensi minimal yang sesuai oleh siswa.² Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran maka hubungan timbal balik antara guru dan siswa menjadi sangat penting. Sehingga perubahan baik yang diharapkan dari tercapainya hasil belajar dapat tercapai.

Kendala siswa di MAN 2 Bojonegoro dalam mempelajari Al-Qur'an hadis adalah mengalami kesulitan dalam menghafalkan teks Al Qur'an Hadis dalam Bahasa Arab. Selain itu, siswa juga kurang mengerti dan memahami isi kandungan beberapa ayat yang sulit.³ Kondisi seperti itu mengakibatkan sebagian siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan membuat hasil belajar siswa menurun⁴. Oleh karena itu, guru dituntut untuk

¹ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

² S. B. Djamaroh and A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 38.

³ Observasi dilakukan di MAN 2 Bojoengoro pada 4 April 2021.

⁴ I Nyoman Bagiarta, I Wayan Karyasa, I Nyoman Suardana, "Komparasi Literasi Sains Antara Siswa Yang Dibelajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Smp," *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Ipa* (Desember, 2015), 4.

memberikan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran supaya dapat mempelajari Al Qur'an Hadis dengan dengan menyenangkan sehingga mudah terserap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan maksimal.

Motivasi merupakan suatu perubahan dari dalam diri seseorang dengan sebuah tanda adanya perasaan atau energi dalam mencapai sebuah tujuan tertentu, dalam hal ini adalah motivasi belajar.⁵ Motivasi belajar perlu ditumbuhkan dalam pembelajaran Al Qur'an Hadis bukan faktor yang mudah. Hal ini disebabkan siswa seringkali merasa jenuh dan bosan ditengah kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, diharapkan siswa tidak merasa jenuh atau bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi terdahulu (pra-penelitian) menunjukkan bahwa pada pembelajaran Al Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro, kegiatan guru dalam mengajar terbatas pada penjelasan materi belajar secara lisan yang berlanjut pada pemberian tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat pada buku paket atau lebar kerja siswa (LKS). Pada kegiatan penutup, guru hanya memberi penguatan kepada siswa dengan cara memberi tugas untuk menghafalkan ayat-ayat Al Qur'an maupun hadis Nabi Muhammad Muhammad SAW sebagaimana pada materi pembelajaran tanpa

⁵ Engkoswara dkk. *Administrasi Pendidikan*. (Bandung. Alfabeta, 2015), 13.

adanya upaya lanjutan dalam memberikan pemahaman terhadap ayat Al Qur'an atau hadis yang telah dihafal sebelumnya. Pada pertemuan berikutnya guru hanya akan melakukan absensi dan memanggil satu per satu untuk menghafalkan ayat Al Qur'an atau hadis yang diberikan sebelumnya. Beberapa siswa terlihat mampu menghafal dengan baik. Namun sebagian yang lain siswa kurang mampu menghafalkan dengan baik.⁶

Tantangan lain dalam pembelajaran Al Qur'an Hadis adalah kondisi pandemi virus covid-19 yang melanda membuat geliat kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan meredup. Semangat pendidik dan peserta didik untuk belajar dan mendalami ilmu mengalami kemerosotan yang dahsyat, hal ini disebabkan karena iklim dan suasana pembelajaran tidak berjalan dengan normal. Pembelajaran di era pandemi covid-19 tidak dapat dilakukan dengan tatap muka secara penuh. Bahkan pembelajaran dari rumah (*learning from home*) menjadi kebijakan pemerintah, dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (mendikbud) Nadiem Makarim.⁷

Terkait belajar dari rumah, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menekankan bahwa pembelajaran dalam jaringan (*daring*) atau pendidikan jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Bapak Makarim menteri

⁶ Observasi, MAN 2 Bojonegoro, 3 Maret 2021

⁷ Sevima, "5 Kebijakan Pendidikan Masa Darurat Corona," Sevima, last modified 2020, <https://sevima.com/5-kebijakan-pendidikan-masa-darurat-corona/>. diakses tanggal 13 Juni 2010.

menganjurkan bagi daerah yang sudah melakukan belajar dari rumah agar dipastikan gurunya juga mengajar dari rumah untuk menjaga keamanan guru.⁸

Kondisi pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk mencari media pembelajaran yang tepat. Media memegang peran kunci bagi guru dalam mengubah cara dan gaya belajar peserta didik, terutama dalam menggali informasi dan pengalaman, mengolah serta mentransformasikannya melewati batas ruang untuk dapat diterima kepada sejumlah besar siswa dengan rangsangan pembelajaran yang relatif sama.⁹ Pada era teknologi seperti sekarang ini, media tidak hanya mencakup satu kelas atau beberapa kelompok kelas di sekolah-sekolah tertentu saja, tetapi media bisa mencakup seluruh penjuru dunia manapun yang diinginkan, dan kapan saja. Sekali informasi direkam, ia dapat direproduksi seberapa banyak-pun yang diinginkan dan bisa digunakan serta disebar secara bersamaan di berbagai tempat dan bisa diulang-ulang sebanyak yang diinginkan. Hal ini menjadi alasan bagi para pendidik untuk lebih memanfaatkan dan mengembangkan media dalam pembelajaran. Media akan memberikan warna tersendiri dalam proses pembelajaran *online* karena dia dapat menggaransi interaksi pembelajaran secara lebih maksimal dan membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.¹⁰ Salah satu media pembelajaran *online* yang dimaksud dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran,

⁸ Siti Nafsiatul Hikmiyah and Hamam Burhanuddin, "Siti Nafsiatul Hikmiyah, Hamam Burhanuddin, Konsep Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid 19" 02 (n.d.): 85–100.

⁹ Marliat & Budiarto Dwi, *Media Dan Metode Pembelajaran, Metode Pembelajaran, I.*, vol. 03 (Palembang: CV. Amanah, 2010). 3

¹⁰ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

di antaranya adalah video pembelajaran dalam bentuk *streaming*. Penggunaan video *streaming* sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan karena dapat menunjang pembelajaran daring, baik secara *real time* maupun *recording* via youtube maupun LMS dan website.¹¹

MAN 2 Bojonegoro pada dasarnya telah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu penggunaan *E-learning* Madrasah. *E-Learning* Madrasah merupakan aplikasi pembelajaran online yang dirancang oleh Direktorat Kurikulum Sarana Kelembagaan dan Kesiswaan (KSKK), Kementerian Agama RI. Aplikasi ini dirancang untuk menunjang proses proses pembelajaran di madrasah supaya lebih terstruktur, menarik dan interaktif. Berbagai fitur disediakan pada *E-learning* Madrasah dan terbilang cukup lengkap adapun fitur yang dimaksud adalah fitur khusus untuk administrator, guru maupun siswa. *E-Learning* Madrasah juga dapat dibuka menggunakan android sehingga dapat diakses kapanpun dan di manapun.¹² Namun, bukan berarti penggunaan *E-Learning* Madrasah tidak memiliki hambatan sehingga terdapat urgensi tersendiri penggunaan video *streaming* dalam penelitian ini.

Urgensi penggunaan video *streaming* dalam penelitian ini beberapa guru mata pelajaran Qur'an hadits, penulis mendapati bahwa para guru pada umumnya dan guru Qur'an hadis khususnya masih minim dalam pemanfaatan

¹¹ Daniel Kaufmann, "Using OBS to Create Video Lectures for Online Counseling Students," *Journal of Instructional Research* 8, no. 2 (2019): 70–76.

¹² <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/e-learning-madrasah-solusi-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19> at 29 Maret 2021

media yang menggugah semangat belajar siswa.¹³ Salah satu siswa ketika penulis wawancarai juga merasa seperti kurang mendapat perhatian dan terabaikan psikologisnya. Guru terkesan memberi tugas kepada siswa secara ‘membabi-butu’ tanpa memberikan pendampingan dan bimbingan dalam pembelajaran. Tidak sedikit guru yang memberi tugas tanpa disertai usaha memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada peserta didik.¹⁴

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang telah dikemukakan beberapa masalah yang perlu ditindaklanjuti. Di antaranya adalah:

1. Kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media berbasis informasi dan teknologi (IT) dalam pembelajaran sehingga membuat kegiatan belajar mengajar (KBM) kurang efektif.
2. Tidak maksimalnya pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro.
3. Pembelajaran kurang menarik karena lebih banyak berisi pemberian tugas-tugas dan minim pencerahan.
4. Rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) yang diselenggarakan oleh guru.

¹³ Banta Crisbiantoro, S.Th.I, guru mata pelajaran Qur'an Hadits MAN 2 Bojonegoro, *Wawancara*, Bojonegoro 28 Januari 2021

¹⁴ Taufiq Hidayatulloh, siswa MAN 2 Bojonegoro, *Wawancara*, Bojonegoro 29 Januari 2021

5. Perlunya inovasi pengembangan media pembelajaran berupa video streaming sebagai penunjang pembelajaran daring untuk membantu pemahaman dan penguasaan kompetensi siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat penulis batasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Tidak maksimalnya pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro.
2. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis video guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi serta batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini kami tetapkan adalah:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video streaming dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video streaming dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Menganalisis dan menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran video streaming dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro.
2. Menganalisis dan menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran video streaming dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis di MAN 2 Bojonegoro.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi inovasi dalam pengembangan media video pembelajaran bagi dunia pendidikan secara umum dan khususnya dalam pembelajaran Qur'an hadis. Di samping itu, penelitian ini juga dapat memperkaya khazanah ilmiah dan referensi alternatif dalam penyelesaian masalah kurangnya kreativitas guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang efektif.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat secara praktis bagi beberapa pihak yang berkompeten dalam pemanfaatan media pembelajaran berbantu komputer dan teknologi yang dalam hal ini berupa video pembelajaran, di antaranya kepada:

- a. MAN 2 Bojonegoro, sebagai kontribusi ilmiah dalam rangka optimalisasi pemanfaatan media video *streaming* pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Peserta didik, agar dapat menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran Qur'an hadis dan meningkatkan motivasi hasil belajar mata pelajaran Qur'an hadis.
- c. Pendidik dan peneliti lain, agar dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan dan memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam mendesain pembelajaran berbantu media video streaming dalam pembelajaran sebagai inovasi untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di era terkini.
- d. Penulis, sebagai tambahan ilmu dan wawasan, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dan pengembangannya di sekolah.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara garis besar masalah-masalah dalam penelitian, memudahkan pembahasan dan supaya dapat dipahami permasalahan secara jelas, maka sistematika pembahasan dalam penelitian disusun dalam bab dan sub bab sebagai berikut:

Bab I: pendahuluan. Pendahuluan ini berisi tentang: **Pertama:** latar belakang masalah penelitian yang di dalamnya diungkapkan alasan perlunya melakukan penelitian yang menjadi kegelisahan akademis yang dialami oleh peneliti. **Kedua:** identifikasi dan pembatasan masalah. Mengungkap tentang

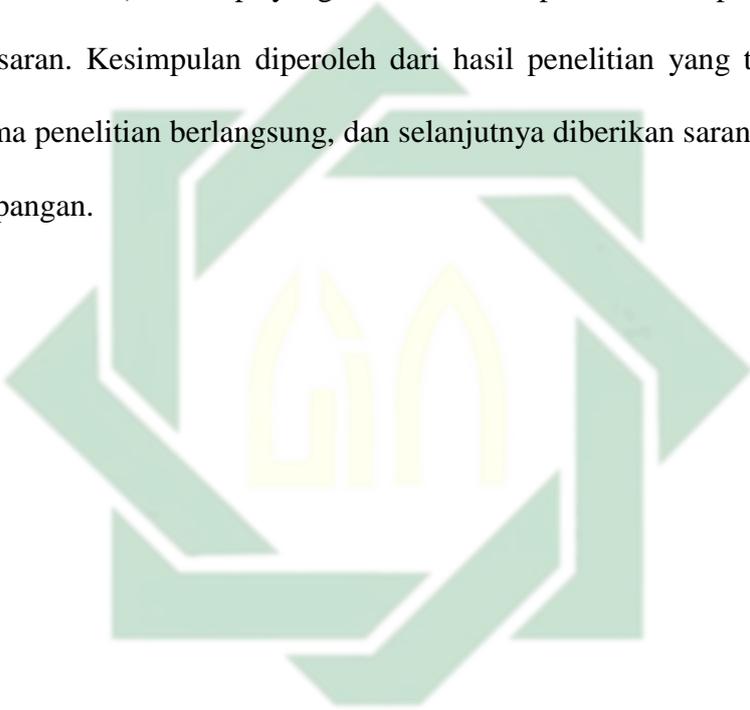
batasan penelitian yang dilakukan dalam penelitian. **Ketiga:** rumusan masalah. Berisi daftar pertanyaan yang hendak dicari jawabannya melalui penelitian yang dilakukan. **Keempat:** tujuan penelitian. Mengungkapkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. **Kelima:** kegunaan penelitian. Menuturkan kegunaan penelitian yang peneliti lakukan, baik secara teoritis, maupun praktis. Kegunaan secara praktis bisa untuk penulis, lembaga/institusi, peserta didik maupun peneliti yang lain. **Keenam:** sistematika pembahasan. Dalam sub bab ini penulis mencoba memberi gambaran singkat alur penelitian agar memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian.

Bab II, berisi teori tentang teori tentang pengembangan media pembelajaran. Pada bagian ini penulis memberikan gambaran teoritis mengenai konsep konsep media pembelajaran video streaming, motivasi hasil belajar. Bab ini penting karena berisi teori-teori yang mendukung dan menjadi titik tolak atau landasan berpikir dalam menyoroiti dan memecahkan masalah. untuk dijadikan landasan teoritis penelitian untuk dijadikan dasar pijakan dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video yang penulis lakukan.

Bab III, berisi metode penelitian yang meliputi: jenis dan lokasi penelitian, tahap penelitian, pendekatan penelitian, instrument pengumpulan data, teknik analisa data. Bab ini penting karena dari sini masalah-masalah penelitian dapat ditelusuri secara ilmiah, dipahami dan dipecahkan.

Bab IV, berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua sub bab, yaitu: 1) Hasil penelitian, terdiri dari deskripsi hasil uji validasi ahli baik itu ahli materi maupun ahli media, 2). Hasil uji coba lapangan 3). Hasil analisis tes hasil belajar, 4). Pembahasan dari hasil penelitian.

Bab V, Penutup, yang memuat kesimpulan dan implikasi penelitian dan saran. Kesimpulan diperoleh dari hasil penelitian yang telah dianalisis selama penelitian berlangsung, dan selanjutnya diberikan saran sesuai kondisi di lapangan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Video Streaming

1. Pengertian Media

Secara terminologi media memiliki pengertian berupa alat yang mengantarkan berita dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁵ kata media sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “medius”, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah bermakna tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media dikenal dengan istilah “wasaa’il” (perantara) atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Susilana dan Riyana secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain: buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik dan lain-lain. Sementara H. Malik menyampaikan bahwa media belajar mencakup segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam aktivitas kegiatan guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain komponen sumber belajar atau wahana fisik yang di dalamnya mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat

¹⁵ Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 7.

merangsang peserta didik untuk belajar dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam penyampaian sebuah informasi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terjalin antara guru dan siswa dalam peralihan sebuah informasi dengan perantara bahan ajar. Kegiatan pembelajaran tidak akan terjalin dengan baik antara guru dan siswa apabila tidak adanya komunikasi yang baik dengan menggunakan perantara atau bantuan sebuah media pembelajaran.¹⁶ Secara lengkap pengertian dari media pembelajaran adalah sebuah alat atau bantun baik berbentuk fisik maupun nonfisik yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa supaya kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga informasi yang perlu disampaikan lebih mudah diadaptasi siswa dengan pengetahuan yang lebih logis.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran bisa dikategorikan menjadi 4 (empat) bagian, yaitu media audio berarti indera yang digunakan dalam menangkap materi pembelajaran adalah media pendengaran, media visual yang berarti indera yang digunakan dalam menangkap materi pembelajaran adalah media penglihatan, media audio visual di mana media yang digunakan dalam menangkap informasi pembelajaran adalah media pendengaran dan penglihatan, dan multimedia

¹⁶ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 26.

yang berbagai indera dalam menangkap informasi pembelajaran yang didapatkan.¹⁷

Berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, Rosyidi menjelaskan media dapat dikelompokkan menjadi tujuh; yaitu:¹⁸

a. Media grafis, bahan cetak dan gambar diam

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol/gambar. Media grafis ini bisa menarik perhatian, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat, seperti grafis, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel dan buletin board.

Sedangkan media cetak adalah media pembelajaran visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan (*printing atau offset*) dengan melibatkan bahan-bahan atau teks yang disiapkan di atas kertas pembelajaran dan informasi, seperti buku teks, buku ajar, surat kabar dan majalah, buku suplemen, ensiklopedi, modul, *hand out*, dan lain-lain. Media bahan cetak ini paling sering digunakan karena pengadaannya murah, mudah diakses dan mencakup detil-detil materi ajar yang dibutuhkan siswa. Adapun media gambar diam adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui fotografi, seperti foto, dan lain-lain.

¹⁷ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), 54.

¹⁸ Ibid.14.

b. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan di mana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan, seperti: *overhead proyektor (OHP) / overhead transparency (OHT)*, opaque proyektor, slide dan film strip.

c. Media audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya diterima melalui alat indera pendengaran, seperti: media radio dan alat perekam pita magnetik.

d. Media audio visual diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dilakukan melalui indera penglihatan dan pendengaran, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak, seperti slide suara, film strip bersuara, halaman bersuara, dan lain-lain.

e. Film (*Motion Pictures*)

Film biasa disebut juga dengan gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar (*still pictures*) yang meluncur secara tepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film ini menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang *impresif* bagi pemirsanya.

f. Media Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak seperti televisi terbuka (*open broadcast television*), televisi siaran terbatas / TVST (*cole circuit television / CCTV*), dan *video cassette recorder* (VCR). Televisi menampilkan gambar bergerak atau video dan kata-kata melalui suara sehingga ia menyerupai aslinya. Televisi menjadi media yang populer karena hampir setiap keluarga memiliki televisi. Televisi juga bisa terhubung secara *live* dengan dunia luar dengan gambaran yang *real* atau asli.

g. Multi Media

Multi media merupakan suatu sistem penyampaian pesan dengan memanfaatkan berbagai jenis bahan belajar yang terbentuk atau terintegrasi dalam suatu unit atau paket, seperti modul yang dilengkapi bahan cetak, audio dan bahan audiovisual.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu: *pertama*; media pembelajaran berupa teknologi cetak. Media ini merupakan sebuah cara dalam menyampaikan materi menggunakan buku cetak berdasarkan proses percetakan mekanis atau fotografis, misalnya: teks, grafik, foto atau representasi fotografik. *Kedua*; media pembelajaran berupa hasil teknologi audio visual. Media semacam ini disampaikan dengan penggunaan mesin secara mekanis dan elektronis berupa pesan secara audio visual, misalnya: mesin proyektor film, tape recorder, proyektor visual, video. *Ketiga*; media

pembelajaran hasil teknologi computer. Dalam menyampaikan informasi pembelajaran, media ini menggunakan sumber berbasis micro-prosesor atau dikenal dengan *computer assisted instruction*. Keempat; media pembelajaran yang berasal dari penggabungan antara teknologi cetak dan teknologi computer. Dalam upaya untuk penyampaiana informasi pembelajaran, media jenis ini menggunakan gabungan dari berbagai bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.¹⁹ Adapun salah satu contoh penggunaan media pembelajaran ini adalah video *streaming*.

3. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan media secara umum menurut Benny memiliki beberapa tujuan, yaitu (1) mendapatkan informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; dan (3) sarana pendekatan dan motivasi. Setiap jenis media mempunya keunikan dan kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Media audio misalnya sangat tepat untuk digunakan dalam memahami kemampuan seseorang dalam mendengar informasi dan pengetahuan secara komprehensif. Media gambar dapat mengurangi terjadinya kesalahpahaman interpretasi dalam mempelajari informasi dan pengetahuan yang bersifat abstrak. Media video sangat cocok untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses, dan prosedur untuk melakukan suatu aktivitas.²⁰

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan guna menghadapi tantangan di era industry 4.0 layak disambut baik oleh

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 25.

²⁰ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017). 23.

berbagai pihak serta mendapatkan dukungan. Pembelajaran dengan menggunakan media *online* biasa disebut dengan *e-learning* yang berasal dari kata *electronic* dan *learning* berarti pembelajaran dengan bantuan elektronik. Dapat disimpulkan bahwa pengertian dari e-learning adalah sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.²¹ *E-learning* merupakan sebuah teknologi informasi yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan secara daring (dalam jaringan). Istilah *e-learning* lebih tepat digunakan dalam bidang usaha yang berkaitan dengan sebuah perubahan proses belajar mengajar di sekolah dalam bentuk digital yang didukung dengan teknologi internet.²²

4. Penggunaan Media Video *Streaming* Dalam Pembelajaran

Video *streaming* merupakan sebuah fitur siaran langsung yang dipopulerkan oleh *youtube*. Aplikasi *youtube* merupakan platform yang melibatkan para penggunanya untuk dapat mengakses video, mengunggah video, maupun melakukan siaran langsung di laman pribadi pengguna tersebut di akun *youtube* yang telah dibuat. Adapun salah satu keunggulan dari fitur live streaming adalah pemberian atau perolehan informasi secara langsung. Namun, yang harus diperhatikan dalam penggunaan fitur ini adalah pengguna harus memiliki koneksi internet yang kuat sehingga dalam penyampaian atau memperoleh informasi dari fitur ini tidak terdapat

²¹ Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., An E-Learning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), 2016,132.

²² Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. (Bandung. Rosda Karya, 2009),169.

kendala berarti. Keunggulan lain dari fitur *streaming* adalah pengguna dapat menyapa pengguna lainnya secara langsung atau *on air*. Selain itu pada dasbor *streaming* pengguna juga dapat melihat respon penonton dan dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya selama siaran *live streaming*. Selain itu, penggunaan video hasil *live streaming* juga dapat disimpan, diunggah maupun dibagikan kepada penonton lain sehingga dapat ditonton kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran semacam ini dirasa cocok bagi generasi net yang hanya dengan menggerakkan *mouse* di *board* atau hanya dengan menyentuh *screen* dapat masuk atau keluar dunia *cyber* tanpa beranjak dari tempat duduk sehingga lebih bebas dalam mengekspresikan diri dengan mudah.²³

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, penggunaan *e-learning* dapat berupa audio, visual dan editing atau gabungan keduanya. Adapun karakteristik dari *e-learning* adalah terdapat konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan metode yang instruksional, menggunakan elemen media pembelajaran seperti kalimat atau gambar dan juga grafik, pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, serta mampu membangun pemahaman dan keterampilan siswa yang berkaitan

²³ Gunawan, F.I. & Sunarman, S.G.. Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Peserta didik SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 2018, 76.

dengan tujuan pembelajaran baik secara individual maupun secara kelompok.²⁴

E-learning merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk membangun keaktifan siswa dalam belajar kapanpun dan di manapun. Dalam hal ini terdapat tiga hal utama yang menjadi persyaratan supaya kegiatan pembelajaran *online* menggunakan *e-learning* dapat berjalan dengan baik, yaitu: *Pertama*: terdapat jaringan atau konektivitas yang dapat diandalkan selama kegiatan pembelajaran, di mana internet memiliki peranan yang cukup penting dalam agenda semacam ini. *Kedua*; terdapat fasilitas yang memadai untuk mendukung kelancaran pembelajaran daring semacam tersedianya laptop, android, flasdisk dll. *Ketiga*; tersedianya pembimbing atau tutor yang dapat mengarahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama bagi siswa yang tidak memiliki kemampuan mengoperasikan fasilitas pembelajaran dengan baik.²⁵

Tanpa adanya ketiga persyaratan di atas terjalin dengan baik maka kegiatan pembelajaran secara daring juga tidak akan dapat berjalan dengan baik pula, dalam artian pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Selain persyaratan utama tersebut, terdapat beberapa persyaratan tambahan supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan

²⁴ Clark, R.C. & Mayer, R.E. *E-learning and the science of instruction: provenguidelines for consumers and designersof multimedia learning, second edition*. (San Francisco: John Wiley & Sons, Inc, 20028), 9.

²⁵ Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), 2016, 132.

baik, yaitu: *pertama*; terdapat sebuah instansi atau lembaga yang menaungi penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. *Kedua*; adanya sikap positif dari siswa dan guru dalam memahami pengoperasian fasilitas yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Ketiga*; terdapat sistem pembelajaran yang telah disosialisasikan kepada para siswa. *Keempat*; evaluasi yang berkala untuk mengetahui perkembangan pemahaman dan keterampilan siswa. *Kelima*; adanya *feedback* atau umpan balik yang disediakan pihak lembaga atau instansi penyelenggara pendidikan.²⁶

a. Fungsi fitur Live Streaming

Live streaming merupakan suatu yang dicari banyak orang, khususnya jika dibandingkan dengan konten yang dibuat dengan proses editing. Penelitian terbaru oleh livestreaming.com menemukan bahwa dari pengguna yang diwawancarai lebih dari 80% pengguna suka menonton video secara langsung. *Live streaming* merupakan fitur yang memberikan keluasan bagi pengguna untuk dapat berkespresi didepan kamera secara langsung, atau on air. Dengan *live streaming*, pengguna dapat memberikan konten yang fresh dan spontan. Karena *live streaming* tidak bisa diedit.

Dengan *live streaming* pengguna dapat menyapa pengguna yang sedang menonton secara *live* tersebut. Pengguna *live streaming* dapat meningkatkan *engagement* dengan sedikit mengadakan *questions and answer* bagi pengguna yang sedang menonton. *Dasbor live*

²⁶ Ibid, 45

streaming dapat digunakan untuk melihat respon dari penonton selama *live streaming* berlangsung sehingga pengguna dapat langsung melakukan penyesuaian berdasarkan:

- 1) Jumlah penonton, ialah jumlah pengguna yang menonton pada saat yang bersamaan. Puncak penayangan serentak adalah jumlah penonton tertinggi selama *live streaming* berlangsung.
- 2) Durasi, merupakan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan siaran atau berapa lama *streaming* berlangsung.
- 3) Suka, jumlah total pengguna yang menyukai streaming. Jumlah total ini akan ditransfer ke arsip *VOD live streaming*.
- 4) Rasio chat, rasio chat atau pesan yang dikirim oleh penonton saat siaran dilakukan.
- 5) Pemutaran, merupakan frekuensi video dimuat, termasuk refresh halaman.
- 6) Waktu tonton rata-rata. Total waktu yang dihabiskan oleh pengguna menonton *live streaming* ini, dibagi dengan jumlah pemutaran.
- 7) Analisis pasca *streaming*, pada saat pengguna telah selesai melakukan siaran langsung, pengguna dapat menganalisis metrik *streaming* seperti pemutaran, frekuensi *browser* atau perangkat mulai memutar *streaming*, *subscriber* baru, jumlah pengguna yang *subscribe* ke *channel*, selama siaran berlangsung, total waktu tonton, total waktu acara diputar di semua penayangan, puncak

penayangan serentak, adalah jumlah penayangan tertinggi selama *live streaming* berlangsung, durasi atau lamanya waktu yang dihabiskan untuk melakukan live streaming.

Keunggulan dari *live streaming* adalah video dapat disimpan dan diunggah agar dapat ditonton oleh pengguna lain. Ini merupakan salah satu manfaat yang kiranya bisa mendatangkan benefit, karena tidak semua pengguna akan menonton pada jam-jam tertentu, sehingga mereka dapat mengakses pada lain waktu.

b. Dasar-dasar penggunaan Media *Live streaming*

Penggunaan *live streaming* menjadi salah satu alternatif bagi lembaga untuk dapat melaksanakan kegiatan dengan normal. *Live streaming* youtube dinilai memiliki daya guna yang efisien dibandingkan dengan *live streaming* pada *platform* lain seperti Instagram dan facebook. Kelebihan yang ditampakkan pada *platform* youtube menjadikan ia unggul untuk dijadikan bahan pertimbangan. Lembaga yang akan menjadi focus untuk menggunakan metode streaming youtube untuk dijadikan sebagai “kelas online” dikala pandemic seperti sekarang ini.

Kegiatan pembelajaran yang harusnya dilakukan pada kelas-kelas sekolah kini harus ditiadakan guna mencegah penularan dan penyebaran virus corona. Pendidikan memiliki nilai penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, seperti pada pengertian yang dikemukakan oleh Soegarda Poerbakawaca yang mengungkapkan

bahwa Pendidikan mencakup segala usaha dan perbuatan dari generasi tua untuk mengalihakn pengalamannya, pengetahuannya, kecakapannya, serta keterampilannya kepada generasi muda untuk melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan Bersama sebaik-baiknya.²⁷

Dengan kata lain, Pendidikan harus tetap terlaksana demi terselenggaranya kehidupan yang akademis dan bermartabat dimata dunia berdasarkan dengan cita-cita negara yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Maka, kelas-kelas virtual dibuka dengan lebar diikuti dengan peraturan Menteri yang menyatakan bahwa kelas-kelas konvensional harus ditutup untuk membantu pemerintah menangani penyebaran virus corona.

Berbagai kelas daring dibuka untuk menggantikan kelas konvensional, diantaranya dengan menggunakan whatsapp groups, google classroom, zoom meeting, google meeting, live streaming youtube dan lain sebagainya. Penggunaan media yang sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik perlu diperhatikan guna memaksimalkan pembelajaran daring.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Berdasarkan dari katanya, motivasi berasal dari bahasa Latin *movee* yang memiliki arti menggerakkan. Menurut Atkinson motivasi

²⁷ Abuddin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), 10.

adalah sebuah tendensi seseorang dalam melakukan suatu hal untuk meningkatkan sesuatu yang ingin dihasilkan atau lebih memiliki pengaruh. Motivasi juga berarti sebuah fenomena yang melibatkan sebuah rangsangan tindakan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.²⁸ Menurut Kosasih dan Angkowo motivasi merupakan suatu faktor yang ada dalam diri manusia untuk mengumpulkan tenaga yang dapat mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya, Diana dalam motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berkaitan dengan penumbuhan gairah dan semangat untuk merasa senang belajar.²⁹

Peranan motivasi dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting, di mana motivasi memiliki peran sebagai pendorong yang mendasari seseorang untuk mempengaruhi dan merubah tingkah laku supaya tergerak untuk bertindak melakukan sesuatu dalam mencapai sebuah tujuan dan memperoleh hasil sesuai keinginan.³⁰ Motivasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar. Tanpa adanya motivasi, siswa tidak akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pengaruh yang ditimbulkan dari motivasi akan terlihat setelah memperoleh hasil belajar yang baik. Siswa yang memiliki motivasi selama kegiatan belajar mengajar

²⁸ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 319.

²⁹ Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 75.

³⁰ M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011), 71.

maka tingkat kecemasan dan kegelisahan selama kegiatan pembelajaran akan mengalami penurunan.³¹

Motivasi bisa disebut sebagai serangkaian upaya yang dilakukan dalam mewujudkan kondisi tertentu sesuai yang diharapkan sehingga seseorang yang memiliki keinginan terhadap sesuatu dan apabila seseorang tersebut tidak menyukai maka akan berusaha untuk menyingkirkan atau meniadakan sesuatu tersebut meski bertentangan dengan perasaan atau kebiasaan sebelumnya. Artinya, motivasi sejatinya dapat dirangsang atau dipengaruhi dari faktor luar yang tumbuh ke dalam diri individu tertentu. Motivasi dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran merupakan serangkaian daya dan upaya dalam menggerakkan keinginan dalam diri siswa untuk memunculkan keinginan belajar dengan harapan terjaminnya kelangsungan kegiatan pembelajaran dengan lancar sehingga mendapatkan suatu arah kegiatan pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan yang dikehendaki oleh siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan supaya terwujud.³²

Berdasarkan pengertian motivasi yang telah diutarakan di atas maka dapat diketahui bahwa inti dari motivasi adalah sebagai sebuah pendorong dalam memberikan energi atau semangat untuk seseorang dalam mencapai sebuah tujuan tertentu. Motivasi dapat berasal dari dalam diri sendiri maupun berasal dari faktor luar. Adapun apabila dikaitkan dengan

³¹ Hamzah & Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 193.

³² A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. RajagrafindoPersada, 2007), 75.

kegiatan pembelajaran, maka motivasi belajar yang dimaksud adalah keinginan atau dorongan yang kuat dari dalam diri siswa dalam mewujudkan perubahan tingkah laku, pemahaan atau keterampilan siswa dalam merespon materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan internal ataupun eksternal pada diri dalam siswa yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran untuk merubah tingkah laku berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun sebelumnya sebagai faktor pendukung. Hal inilah yang akan memberikan andil besar bagi siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.³³

2. Peranan Motivasi Dalam Kegiatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran motivasi sangatlah diperlukan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal. Semakin besar motivasi yang dimiliki oleh siswa maka akan semakin besar pula tujuan yang dapat diraih. Adapun peranan motivasi pembelajaran adalah sebagai berikut.³⁴

a. Sebagai Penguatan Dalam Belajar

Motivasi dapat berperan sebagai penguatan dalam kegiatan belajar mengajar apabila siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran berhadapan dengan sebuah permasalahan yang harus dihadapi untuk mendapatkan jawaban atau pemecahan masalah tersebut. Dan demi mampu mendapatkan jawaban atau pemecahan masalah tersebut siswa berupaya mendapatkan bantuan yang sebelumnya telah dicari dan

³³ Ibid, 10.

³⁴ B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 27.

dilalui. Misalnya apabila seorang siswa sedang berhadapan dengan soal atau tes Al Qur'an Hadis dan siswa tersebut mendapatkan kesulitan dalam menjawabnya maka dia akan bertanya kepada beberapa pihak baik itu orang tua atau teman sejawat yang lebih pintar darinya untuk mendapatkan jawabannya. upaya tersebutlah yang dimaksud dari motivasi belajar sebagai penguat dalam kegiatan pembelajaran.

b. Sebagai Upaya Memperjelas dalam Tujuan Pembelajaran

Peranan motivasi belajar dalam memperjelas tujuan pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan memaknai sebuah kegiatan belajar mengajar. Siswa akan menjadi tertarik pada sebuah pembelajaran apabila sesuatu yang dipelajarinya sudah familier dengan kehidupan sehari-harinya atau paling tidak dia telah mengetahui sedikit dari inti materi tersebut sehingga apabila ia mempelajarinya lebih lanjut akan merasa mendapatkan manfaat yang lebih di kemudian hari.

c. Sebagai Upaya Dalam Menentukan Ketekunan Belajar

Peranan motivasi belajar dalam menentukan ketekunan belajar untuk mewujudkan tujuan belajar yang sebelumnya sudah tertanam dalam benaknya, maka siswa akan berusaha dengan tekun untuk mempelajari sebuah materi pembelajaran lebih lanjut dengan harapan akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

Selain peranan tersebut, guru juga akan dipermudah dalam menyampaikan materi ajar dan mendapatkna tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Ada kalanya guru memberikan motivasi pembelajaran bagi siswa

dalam kegiatan apersepsi atau sebelum kegiatan inti dalam kegiatan pembelajaran. Terkadang dapat pula diberikan pada tengah-tengah kegiatan inti pembelajaran. Dalam memberikan motivasi belajar guru juga dapat dengan merangsang kelima panca indera syaraf siswa juga syaraf otak guna persiapan menerima materi baru yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan waktunya, pagi hari adalah waktu yang tepat untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa. Hal ini karena siswa masih memiliki syaraf otak yang masih segar dan belum banyak beban pembelajaran ataupun beban non-akademik. Adapun tugas guru adalah memberikan motivasi yang sekiranya cocok atau sesuai dengan kondisi siswa. Apabila guru memberikan motivasi belajar dengan intensitas yang rutin kepada siswa maka akan berpengaruh baik kepada hasil belajar siswa. Dengan adanya siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih mudah dalam menerima informasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Adapun selain motivasi belajar, metode dan model pembelajaran yang diberikan guru juga memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar.

3. Ciri-ciri Motivasi

Dalam teori psikoanalitik dan kaitannya dengan motivasi belajar menekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada dalam diri manusia dimana setiap tindakan yang dilakukan oleh setiap individu memiliki unsur pribadi yakni *id* dan *ego*. Adapun untuk ciri-ciri motivasi yang ada dalam diri seseorang adalah; a) seseorang akan lebih tekun dalam mengerjakan

pekerjaan atau tugas yang diberikan. Dalam hal ini siswa akan terus menerus bekerja dengan mengenyampingkan rasa lelah dan bosan dalam waktu yang cukup lama untuk menghabiskan waktu dalam bekerja demi terselesaikannya pekerjaan atau tugas yang diperoleh; b) ulet dalam mengerjakan tugas dan menghadapi kesulitan, dalam mengerjakan sebuah tugas atau pekerjaan, sebuah kesulitan adalah sebuah keniscayaan didapat selama pengerjaan tugas. Untuk mencapai sebuah tujuan atau pekerjaan yang harus selesai, maka siswa harus memiliki rasa pantang menyerah atau tidak mudah putus asa dengan pencapaian-pencapaian sebelumnya untuk memperoleh pencapaian yang lebih baik; c) memiliki ketertarikan terhadap sebuah masalah, hal tersebut apabila tertanam dalam diri siswa maka akan berupaya mencari pemecahan sebuah masalah yang dianggapnya harus terselesaikan; d) siswa memiliki kesenangan tersendiri saat menyelesaikan tugas secara mandiri, meskipun demikian bukan berarti siswa tidak bisa bekerja secara berkelompok. Namun, dalam kegiatan berkelompok pastilah terdapat tugas-tugas mandiri yang diberikan kepada setiap individu; e) menyukai tantangan, artinya siswa mudah bosan pada hal-hal yang bersifat dengan rutinitas, dengan kata lain siswa lebih menyukai pekerjaan yang bertingkat kesulitannya; f) siswa dapat mempertahankan pendapat yang sudah dimilikinya, artinya pendapat tersebut harus memiliki sumber yang jelas dan bukan opini semata tanpa adanya referensi atau bukti dari riset sebelumnya,

g) siswa tidak mudah melepaskan sesuatu yang membuatnya yakin, dan h) senang dan berupaya mencari masalah dan mencari solusinya.³⁵

Apabila siswa atau individu memiliki ciri-ciri tersebut di atas maka seseorang tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat dalam mencapai tujuan. Artinya, apabila siswa memiliki modal motivasi yang dicirikan di atas maka kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan siswa akan mampu melalui hambatan atau halangan secara mandiri.

4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno B. Hamzah (2014) untuk mengukur sejauh mana motivasi siswa dalam belajar dapat dilihat berdasarkan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

a) Tekun mengerjakan tugas

Seseorang akan lebih tekun dalam mengerjakan pekerjaan atau tugas yang diberikan. Dalam hal ini siswa akan terus menerus bekerja dengan mengenyampingkan rasa lelah dan bosan dalam waktu yang cukup lama untuk menghabiskan waktu dalam bekerja demi terselesaikannya pekerjaan atau tugas yang diperoleh.

b) Ulet dalam mengerjakan tugas dan menghadapi kesulitan.

Dalam mengerjakan sebuah tugas atau pekerjaan, kesulitan adalah sebuah keniscayaan didapat selama pengerjaan tugas. Untuk mencapai sebuah tujuan atau pekerjaan yang harus selesai, maka siswa harus memiliki rasa pantang menyerah atau tidak mudah putus asa dengan

³⁵ Ibid, 41.

pencapaian-pencapaian sebelumnya untuk memperoleh pencapaian yang lebih baik.

c) Tertarik terhadap sebuah masalah dalam pembelajaran

Apabila siswa memiliki ketertarikan terhadap sebuah masalah maka akan berupaya mencari pemecahan sebuah masalah yang dianggapnya harus terselesaikan

d) Antusias menyelesaikan tugas secara mandiri

Meskipun seorang siswa memiliki kesenangan dalam menyelesaikan tugas secara mandiri bukan berarti siswa tidak bisa bekerja secara berkelompok. Namun, dalam kegiatan berkelompok pastilah terdapat tugas-tugas mandiri yang diberikan kepada setiap individu.

e) Percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diperoleh

Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas artinya siswa merasa dapat mengerjakan pembelajaran yang memiliki tantangan karena mampu untuk menemukan solusi dari permasalahan sehingga siswa mudah bosan pada hal-hal yang bersifat dengan rutinitas, dengan kata lain siswa lebih menyukai pekerjaan yang bertingkat kesulitannya.

f) Tidak mudah dipengaruhi

Siswa yang tidak mudah dipengaruhi artinya dapat mempertahankan pendapatnya. Pendapat tersebut harus memiliki sumber yang jelas dan bukan opini semata tanpa adanya referensi atau bukti dari riset sebelumnya,

g) Senang dan berupaya mencari masalah dan mencari solusinya.

Siswa memiliki kecenderungan untuk mencari sebuah permasalahan baik pada dirinya sendiri maupun pada lingkungan yang kemudian mencari solusi permasalahan tersebut berdasarkan pada pencarian referensi yang sesuai dari riset-riset terdahulu.

Berdasarkan indikator motivasi belajar diatas, maka jabaran indikator motivasi sebagai berikut.

Tabel 2.1: Indikator Motivasi belajar

Indikator	Aspek Motivasi
Tekun dalam menyelesaikan tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh • Mengerjakan tugas dengan tepat waktu sesuai deadline yang diberikan
Ulet dalam menghadapi kesulitan dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan dalam pembelajaran • Merasa puas apabila mampu mengerjakan tugas yang sulit dan mendapatkan nilai baik
Tertarik terhadap sebuah permasalahan dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa tertantang dengan tugas yang sulit • Berupaya untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran
Antusias dalam menyelesaikan tugas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Senang mendapatkan tugas dan bekerja keras menemukan jawaban • Bertanya kepada guru mengenai permasalahan yang tidak dimengerti
Percaya diri dalam mengerjakan tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru • Mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru
Tidak mudah dipengaruhi jawaban lain	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mudah mendapat pengaruh atas jawaban yang telah diambil • Tidak mudah menyerah mencari referensi atas jawaban dari sebuah permasalahan
Senang mencari jawaban	<ul style="list-style-type: none"> • Tertantang mencari jawaban dari

Indikator	Aspek Motivasi
yang tepat sampai berhasil	pertanyaan yang sulit <ul style="list-style-type: none"> • Mencari jawaban dari berbagai sumber belajar lain

5. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi dalam kaitannya dengan kegiatan belajar memiliki kerangka dan jaringan rekayasa pedagogis yang dapat diciptakan oleh guru. Artinya, guru dapat mempersiapkan pemberian motivasi belajar yang hendak disampaikan kepada siswa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian apabila hal tersebut dilakukan secara rutin siswa akan memiliki motivasi yang kuat dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, apabila dilihat dari segi emansipasi kemandirian maka motivasi belajar akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang akan selalu berkembang di mana terdapat pengaruh secara fisiologi dan kematangan jiwa siswa. Adapun unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi siswa adalah sebagai berikut.³⁶

a. Unsur cita-cita atau aspirasi siswa

Sejatinya motivasi belajar dapat terlihat sejak kecil di mana pada masa anak-anak telah memiliki keinginan yang kuat dalam memperoleh sesuatu seperti keinginan yang kuat bisa berjalan, keinginan yang kuat untuk bisa makan sendiri, mengoperasikan mainan atau peralatan yang dioperasikan oleh orang dewasa, keinginan yang kuat bisa membaca, menyanyi dan lain sebagainya. Adapun untuk mencapai keberhasilan

³⁶ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 97.

yang menjadi tujuan dan keinginan tersebut, maka seseorang harus mampu menumbuhkan keinginan yang kuat dalam diri sendiri dengan giat belajar sehingga di waktu berikutnya, cepat atau lambat akan terwujud cita-cita atau keinginan tersebut. Dengan hal ini maka munculnya sebuah cita-cita akan datang bersamaan dengan munculnya perkembangan akal pikiran, etika, kemauan atau bahasa dan nilai kehidupan. Hal ini akan berpengaruh juga pada perkembangan kepribadian seseorang.

Berdasarkan sisi kematangan jiwa dalam menjalankan aktivitas secara mandiri sebuah keinginan dapat terpuaskan dengan cara mengembangkan kemauan dan semangat belajar. Berdasarkan sisi pembelajaran, adanya penguatan dalam meningkatkan motivasi dapat didukung dengan pemberian hadiah apabila mendapatkan hasil yang lebih baik ataupun berupa hukuman apabila menurun dalam berprestasi. Dengan adanya *achievement* tersebut akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan yang pada akhirnya dapat menjadi cita-cita. Perbedaan mendasar antara keinginan dan kemauan serta cita-cita adalah apabila keinginan dimiliki oleh seseorang dalam waktu yang singkat dalam tempo yang tidak lama. Sedangkan kemauan adalah keinginan yang disertai dengan perhitungan yang matang menggunakan akal dan logis. Adapun kalau cita-cita adalah kemauan seseorang yang dimiliki dalam waktu yang sangat lama, bahkan dapat pula sepanjang usia selama belum terwujud. Idelanya cita-cita dikaitkan dengan profesi atau

keinginan lainnya yang ingin diwujudkan serta dalam mencapainya membutuhkan proses dan *effort* yang penuh tantangan. Dengan adanya cita-cita yang dimiliki seseorang maka memperkuat motivasi seseorang dalam belajar secara ekstrinsik maupun instrinsik.³⁷

b. Unsur Kemampuan Siswa

Keinginan seorang siswa biasanya berbanding lurus dengan kecapakan atau kemampuan dalam mencapainya. Dalam hal ini dapat dicontohkan seorang anak kecil yang memiliki keinginan kuat untuk membaca maka dia akan secara bertahap berusaha mengenal jenis abjad atau huruf. Kesulitan yang dihadapinya dalam mengenal huruf abjad dapat di atasi dengan upaya *drill* atau terus berlatih dengan menghafalkan bentuk-bentuk huruf, baik huruf abjad maupun hijaiyah dalam melatih bacaan Al Qur'an Hadis. *Drill* atau latihan yang berulang dan terus menerus akan mengakibatkan kemampuan seorang anak tersebut lebih mudah dalam memiliki kemampuan mengenal huruf. Hal itu tentunya akan mendukung kemampuan dan kecapakan dalam mengenal huruf abjad ataupun huruf hujaiyah. Dengan demikian, akan terbentuk siswa yang gemar membaca setelah merasa berhasil dan mengenal huruf dengan benar. Artinya, kemampuan seseorang akan memperkuat motivasi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas yang berkaitan dengan perkembangan pemahaman dan keterampilan pedagogis.

³⁷ Ibid, 98.

c. Unsur Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang dimaksud adalah kondisi siswa dalam jasmani dan rohani yang mana dapat berpengaruh pada motivasi belajar, misalnya apabila siswa tersebut dalam kondisi sakit, lapar atau emosi yang tidak stabil akan mengganggu penangkapan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, apabila seorang siswa dalam kondisi kenyang, sehat, dan emosi yang stabil akan lebih mudah dalam menangkap dan menerima materi pembelajaran. Anak yang kondisi jasmani dan rohani tidak sehat maka akan cenderung enggan dalam belajar sehingga akan berkurang pula motivasi belajarnya. Hal ini akan menyebabkan siswa akan mengalami kesulitan dalam memusatkan pikiran dan perhatian pada penjelasan guru. Dampaknya siswa akan mengalami ketertinggalan dalam menerima materi belajar. Sebaliknya, akan yang sehat jasmani dan rohani akan senang hati dalam membaca materi pelajaran sehingga akan memiliki nilai belajar yang baik.³⁸

Adapun faktor fisiologi merupakan faktor yang berkaitan dengan sisi jasmani seseorang. Apabila sisi jasmani seseorang terganggu maka akan membuat kondisi tersebut akan mengakibatkan seseorang menjadi terganggu dalam kegiatan belajarnya. Misalnya saja apabila seseorang berada dalam kondisi gizi yang tidak baik maka akan menyebabkan

³⁸ Ibid, 198.

seseorang kelelahan dan mudah mengantuk dan sulit mencerna pemahaman materi pembelajaran.³⁹

d. Unsur Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa yang dimaksud di sini adalah kondisi alam dan lingkungan masyarakat berupa tempat tinggal, pergaulan dengan kawan sebaya atau dalam lingkup masyarakat lebih luas. Dalam hal ini siswa sebagai bagian dari masyarakat dapat terpengaruh dari berbagai kondisi di masyarakat dan tempat tinggalnya. Misalnya, apabila terjadi bencana alam di lingkungan siswa tersebut atau kondisi yang kumuh dan mendapat ancaman dalam pertemanan maka siswa akan berada pada kondisi yang tidak siap menerima kegiatan pembelajaran sehingga berada dalam kondisi lingkungan yang sehat, aman, dan damai serta memiliki ketertiban akan menyebabkan mutu dan motivasi belajar yang meningkat. Dengan demikian, lingkungan yang aman, sehat dan damai serta tertib akan menyebabkan siswa bersemangat dan motivasi belajar dan lebih kuat.

e. Unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Unsur yang bersifat dinamis bagi siswa di sini misalnya kondisi perasaan, perhatian yang ingin didapat, kemauan yang tidak stabil atau ingatan yang tidak stabil pula. Dan kondisi semacam ini akan membuat perubahan yang dialami oleh siswa dalam memperoleh pengalaman hidup. Pengalaman yang dimaksud dapat berupa dari teman sebaya atau

³⁹ Angkowo & Kosasih, *Optimalisasi Media...*, 37.

keluarga sehingga akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa serta tingkah laku dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Lingkungan masyarakat yang berpengaruh baik itu lingkungan fisik maupun sosial juga dapat mengalami perubahan. Lingkungan dengan kawan sebaya dan budaya yang ada di lingkungan masyarakat berupa keterjangkauan berita berupa TV, verita, radio juga memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa. Semua aspek yang dinamis akan berpengaruh, baik itu sedikit ataupun banyak, bagi motivasi belajar siswa.

f. Upaya Guru dalam Memberikan Pembelajaran Kepada Siswa

Guru dalam hal ini adalah sosok yang dapat membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru merupakan seseorang yang sering berinteraksi dengan siswa selain teman sebaya dan keluarga. Hampir setiap hari seorang guru akan berinteraksi dengan puluhan siswa di sekolah. Interaksi yang efektif sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam sehari, guru berinteraksi dengan siswa kurang lebih tujuh jam. Interaksi antara guru dan siswa akan memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa, termasuk perkembangan jiwa siswa itu sendiri. Misalnya guru memberikan pujian kepada siswa ketika mampu menjawab sebuah pertanyaan maka akan membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar.

Guru dituntut untuk terus mengembangkan pengetahuan dan pemahaman pada kondisi siswa yang selalu dinamis. Tugas profesional dari

seorang guru mengharuskan untuk terus mempelajari hal yang berkaitan dengan kondisi siswa. Bahkan guru dituntut mengetahui kondisi siswa baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Selain itu, lingkungan sosial dan budaya serta lingkungan perlu mendapat perhatian. Guru dituntut berpartisipasi dalam memberikan pengaruh pada pergaulan siswa baik di dalam maupun di luar sekolah. Dalam artian guru diminta memberikan arahan kepada siswa mengenai pergaulan yang boleh ataupun dilarang demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam memotivasi belajar siswa berupa memberikan gambaran pergaulan di luar sekolah serta memberikan pilihan-pilihan logis kepada siswa mengenai pergaulan yang dipilih untuk masa depan mereka. Adapun upaya yang dapat diberikan guru meliputi: a. membina disiplin siswa dalam belajar dengan penertiban tata tertib di sekolah, b. membina kedisiplinan siswa di setiap kesempatan berinteraksi dengan siswa, seperti dalam pemanfaatan layanan sekolah dan fasilitas sekolah, c. membina ketertiban dalam pergaulan siswa dengan memberikan pergaulan yang baik atau yang buruk, d. membina pembelajaran di kelas dan di lingkungan sekolah untuk berlaku tertib. Selain berkenaan dengan ketertiban siswa di sekolah ataupun di luar sekolah, secara personal guru juga dapat membangun motivasi siswa dengan beberapa upaya lainnya. Adapun upaya yang dimaksud meliputi: a. upaya memahami siswa dalam rangka penertiban kegiatan pembelajaran, b. memanfaatkan *achievement* berupa hadiah atau

hukuman yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar, dan c. mendidikan siswa dengan penuh rasa cinta dan humanis.⁴⁰

6. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa memiliki beberapa jenis dan dapat dibedakan menjadi dua hal, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik yang dimaksud di sini adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri. Jenis motivasi ini akan menjadikan aktif perasaan seseorang dan akan berfungsi dengan baik tanpa adanya rangsangan atau pengaruh dari luar individu tersebut karena dari dalam diri seseorang telah memiliki dorongan tersendiri untuk melaksanakan sesuatu, dalam hal ini belajar. Berdasarkan tujuan kegiatan yang dilakukan mengenai motivasi instrinsik memiliki makna tujuan yang terkandung dalam motivasi adalah perbuatan dalam melaksanakan kegiatan belajar. Menurut Uno, motivasi belajar bisa muncul disebabkan karena faktor dari dalam seseorang berupa hasrat atau keinginan mencapai hasil dan memiliki dorongan dalam menerima kebutuhan belajar, harapan baik dan cita mulia.⁴¹

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan beberapa motif aktif dan berfungsi dengan baik karena adanya rangsangan dari luar. Artinya, pengaruh dari

⁴⁰ Ibid, 100.

⁴¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 23

motivasi seseorang berasal dari lingkungan sekitar. Sebagaimana seorang siswa yang sedang belajar karena mengetahui esok hari ada ujian maka sehari sebelumnya dia melakukan persiapan dengan cara belajar terlebih dahulu. Padahal apabila esok hari tidak sedang terdapat ujian dia tidak belajar terlebih dahulu. Hal ini lantaran dia berharap ingin mendapat nilai baik dan memperoleh pujian dari guru ataupun temannya.⁴²

Berdasarkan pernyataan Uno, motivasi belajar bisa muncul akibat faktor ekstrinsik, yang meliputi: 1) mendapat ganjaran, di mana ganjaran ini merupakan sebagai faktor pendorong bagi siswa supaya belajar lebih giat dan lebih baik dari sebelumnya, 2) hukuman, hukuman dalam hal ini merupakan alat bagi guru yang tidak menyenangkan. Hal ini juga dapat memberikan motivasi tersendiri bagi siswa. Seorang siswa akan belajar lebih giat karena khawatir mendapat hukuman dari guru, 3) persaingan atau kompetensi, dengan adanya kompetensi antar siswa maka beberapa siswa dengan sendirinya akan memiliki motivasi untuk menjadi lebih baik sehingga akan belajar lebih giat supaya tidak kalah bersaing dengan kawan sebaya.⁴³

Motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik memiliki persamaan, yakni sama-sama dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih giat belajar. Namun, hal yang membedakannya adalah terdapat aktivitas yang tidak konsisten akan terjadi pada motivasi ekstrinsik karena pengaruhnya dapat terjadi dari sesuatu yang tidak terduga. Sementara pada motivasi

⁴² Ibid, 91.

⁴³ Ibid, 23.

instrinsik dapat terjadi secara konsisten karena ada dorongan kuat dari dalam diri sendiri yang mampu membangun jiwa untuk terus belajar dengan giat. Kepuasan atau ganjaran di akhir kegiatan belajar siswa akan memberikan dampak yang lebih baik apabila siswa memiliki motivasi instrinsik. Adapun ketiadaan dari sebuah motivasi baik ekstrinsik maupun intrinsik akan mengakibatkan menurunnya semangat siswa untuk belajar baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam perspektif kognitif mengenai motivasi yang sangat memiliki pengaruh bagi siswa adalah motivasi instrinsik. Hal ini dikarenakan motivasi intrinsik jauh lebih murni dan bertahan lebih lama serta tidak bergantung pada orang lain atau kondisi di luar dalam memahami pengetahuan dan keterampilan menuju masa depan. Sebaliknya motivasi ekstrinsik akan lebih mudah memudar karena adanya dorongan dari luar semisal hadiah atau perintah orang tua atau tuntutan guru.⁴⁴

Berdasarkan teori kognitif tersebut di atas maka ada banyak jenis motivasi yang mengacu pada kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini berkaitan pula dengan kemampuan siswa yang beragam sehingga motivasi yang diberikan pun akan beragam pula. Namun yang paling utama adalah guru harus secara intens memberikan penguatan kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar berupa *reward* baik dalam bentuk hukuman ataupun hadiah.⁴⁵

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda Karya, 2011),134.

⁴⁵ Ibid, 135.

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil merupakan sesuatu yang menunjukkan pada sebuah pencapaian setelah melakukan sesuatu aktivitas atau kegiatan yang melalui proses atau tahapan tertentu yang menyebabkan adanya perubahan *inpus* secara fungsional. Adapun belajar merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan upaya mendapatkan transformasi pengetahuan maupun keterampilan dalam dirinya melalui beberapa pelatihan atau berdasarkan pengalaman.⁴⁶ Menurut pendapat yang lain, belajar merupakan sebuah transformasi menuju perilaku yang lebih bagus dari sebelumnya. Meskipun demikian tidak dapat dipungkiri terdapat beberapa hal yang memungkinkan pada transformasi yang lebih buruk dari sebelumnya.⁴⁷

Makna lain dari hasil belajar adalah sebagai bentuk transformasi yang terjadi pada siswa yang berkaitan dengan beberapa aspek, yakni aspek kognitif, psikomotorik, ataupun aspek afektif sebagai pencapaian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat dari Nawawi yang ter kutip dari Susanto. Nawawi mengatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari sesuatu atau materi yang diberikan oleh guru dan dinyatakan ke dalam skor atau point

⁴⁶ Bahrudin dan Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), 24.

⁴⁷ M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan Cet ke-26*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 85.

yang diperoleh dari tes atau ujian dari materi penjelasan materi yang telah disampaikan.⁴⁸

Dengan kata lain hasil belajar merupakan transformasi perilaku yang terjadi setelah mengikuti berbagai tahapan proses belajar berdasarkan tujuan awal dari pembelajaran.⁴⁹ Dalam mendapatkan hasil belajar melalui tahap yang disebut evaluasi atau merupakan bentuk dari tindak lanjut dengan cara mengukur hasil dari penguasaan materi yang telah didapat oleh siswa. Hasil belajar merupakan komponen dalam pembelajaran yang harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal ini dikarenakan hasil belajar dapat diukur supaya bisa melihat ketercapaian belajar siswa berdasarkan tujuan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran.⁵⁰

Berdasarkan kemampuan hasil belajar dapat dilihat melalui tiga domain, yaitu *pertama*; domain kognitif yang meliputi pengetahuan dan ingatan (*knowledge*), memahami, menjelaskan, membuat contoh dan membuat ringkasan (*comprehensif*), menerapkan (*application*), mengorganisasikan, membuat rencana, dan membentuk struktur baru (*synthesis*), dan menilai (*evaluation*). *Kedua*; domain afektif yang meliputi penerimaan (*receiving*), merespon (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasikan (*organizing*), membentuk karakter

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 4.

⁴⁹ Ibid, 44.

⁵⁰ Ibid, 47.

(*characterizing*). *Ketiga*; domain psikomotorik yang meliputi berinisiasi (*initiatory*).⁵¹

Keberhasilan belajar dapat diketahui dengan cara berinteraksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian terdapat evaluasi atau penilaian setelah perlakuan diberikan. Adapun evaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui dua cara, yakni: (a) tes yang telah distandarkan (*standarized test*); di mana tes ini dilakukan berdasarkan pada proses standarisasi yang sesuai dengan hasil validasi dan reliabilitas; (b) tes dengan buatan guru (*teacher made test*), di mana tes ini dibuat oleh guru dengan tujuan atau maksud tertentu sesuai aturan sekolah tempat mengajar. Adapun tes yang dimaksud adalah dapat berupa tes tertulis ataupun tes lisan, di mana untuk tes tertulis sendiri terbagi menjadi dua bagian, yaitu tes pilihan ganda dan tes essay.⁵² Adapun tujuan dari diberikannya evaluasi dalam bentuk tes ini kepada siswa adalah untuk mengetahui atau mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Dalam istilah *Taksonomi Bloom* yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom membagi jenis hasil belajar berdasarkan klasifikasi yang telah dibuat berdasarkan tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berdasarkan ranah kognitif berkaitan

⁵¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 6-7.

⁵² M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), cet. VI, 46-47.

dengan intelektualitas di mana terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Untuk aspek pengetahuan atau ingatan dan aspek paham dikategorikan ke dalam kognitif tingkat rendah (C rendah) sementara untuk aspek menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi tergolong sebagai kognitif tingkat tinggi (C tinggi).⁵³

Dalam ranah afektif hasil belajar yang dilihat berdasarkan dengan sikap yang berkenaan dengan tujuan pembelajaran, yakni sikap menerima, jawaban atau reaksi, sikap menilai, sikap mengorganisasi dan sikap menginternalisasi materi. Adapun pada ranah psikomotorik hasil belajar yang dilihat berdasarkan dengan keterampilan dan kemampuan dan bertindak, di mana aspek hasil belajar psikomotorik meliputi enam aspek yang terdiri dari: gerak spontan, keterampilan dan menggerakkan secara dasar, kemampuan dalam perseptual, keharmonisan atau ketepatan, keterampilan dalam gerak kompleks, dan keterampilan dalam gerak ekspresif atau interpretatif.⁵⁴ Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan evaluasi harus melihat tiga ranah yang telah dijabarkan di atas. Adapun untuk terwujudnya hasil belajar yang baik berpengaruh juga pada kegiatan pembelajaran yang baik.

3. Faktor-faktor yang Berpengaruh pada Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan baik atau buruk tidak dapat dilihat dengan satu aspek saja. Akan tetapi terdapat beberapa faktor yang dapat

⁵³ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosada Karya, 2000), cet. IV, hal. 22

⁵⁴ *Ibid*, 23

mempengaruhi. Adapun faktor-faktor yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.⁵⁵

a. Faktor Internal

Faktor internal yang dimaksud di sini adalah aktor yang berasal dari internal atau dari dalam, yang meliputi.

1) Faktor Biologis (Jasmani)

Kondisi jasmani seseorang tentunya perlu mendapat perhatian, di mana apakah kondisi jasmani dalam kondisi sehat atau memiliki kecacatan sejak dalam kandungan. Kondisi jasmani yang sehat atau normal dalam hal ini meliputi kondisi pusat saraf atau otak, panca indera dan alat gerak dan beberapa organ lainnya. Sementara untuk kondisi kesehatan jasmani atau secara fisik yang segar dan sehat akan berpengaruh pada tingkat kesemangatan dalam belajar sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar siswa yang optimal. Dalam menjaga kesehatan dan kebugaran jasmani beberapa faktor yang perlu diperhatikan adalah makanan yang diasup harus bergizi, kondisi emosi yang stabil, istirahat yang cukup, berolah raga dengan rutin dan minum air mineral yang banyak.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang berpengaruh pada hasil belajar meliputi berbagai hal yang memiliki keterkaitan dengan mental

⁵⁵ Rusman, Media Pembelajaran..., hal. 67.

individu. Keadaan mental seseorang yang dapat mendukung hasil belajar ditentukan kondisi mental yang stabil dan mantap. Adapun faktor psikologis yang berpengaruh pada hasil belajar adalah tingkat kecerdasan individu atau tingkat intelegensi seseorang dan tingkat kemauan yang dimiliki seseorang untuk mendapat sesuatu yang menjadi faktor utama dalam keberhasilan belajar.⁵⁶

Tingkat kemauan atau bakat yang dimiliki seseorang dapat menentukan seseorang berdasarkan mampu atau tidaknya individu dalam memiliki keberhasilan pada bidang tertentu dan juga dapat menentukan lebih tinggi atau rendahnya seseorang dalam menekuni suatu bidang menjadi berprestasi. Selain aspek intelegensi pada faktor psikologis juga terdapat faktor lain, yakni motivasi, minat, tingkat konsentrasi individu atau kemampuan memberikan perhatian atau fokus pada sesuatu hal tertentu, adanya keinginan untuk mengetahui sesuatu lebih dalam (*natural curiosity*), kepribadian yang seimbang (*balance perconality*), tingkat percaya diri (*self confidence*) dan tingkat mendisiplinkan diri (*self dicipline*) dan terakhir berupa ingatan.⁵⁷

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang memiliki pengaruh berasal dari luar diri seseorang. Adapun beberapa faktor eksternal yang dimaksud adalah sebagai berikut.

⁵⁶ Ibid, 23

⁵⁷ M. Umar Sartono, *Bimbingan dan Penyuluhan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998),178.

1) Faktor Lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga atau lingkungan di rumah merupakan faktor utama yang membantu seseorang dalam mewujudkan keberhasilan belajar. Kondisi dan suasana rumah yang nyaman dan tenang akan memungkinkan bagi seseorang untuk fokus pada kegiatan belajar sehingga nantinya siswa akan mendapat nilai yang baik dan hasil belajar yang optimal. Perkembangan dan tumbuh kembang siswa akan mendapat perhatian yang besar dari kedua orang tuanya dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa tersebut sehingga akan mendapatkan kondisi belajar yang kondusif.

Namun demikian pola hubungan yang terjalin di keluarga haruslah tercipta dengan harmonis untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal bagi seorang pelajar. Apabila anak berada dalam lingkungan keluarga yang harmonis maka seorang anak akan merasa nyaman berada di dalam rumah dan kegiatan belajar mengajarnya menjadi lebih teratur dan terarah sehingga akan meningkatkan hasil belajar anak tersebut. Namun sebaliknya, apabila kondisi lingkungan keluarga tidak kondusif, kurang harmonis, sering terjadi perpecahan antar anggota keluarga maka anak akan merasa tidak aman dan nyaman untuk berada di rumah

sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi tidak terarah dan hasil belajarnya akan menurun.⁵⁸

2) Faktor Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah memiliki pengaruh yang tidak kalah besar dalam keberhasilan belajar seseorang. Adapun yang berpengaruh dari lingkungan sekolah dalam keberhasilan belajar siswa meliputi model dan metode pembelajaran, kurikulum, regulasi pendidik, relasi yang terjalin antara guru dan siswa dan juga antara siswa dengan siswa lainnya, waktu di sekolah, kegiatan pembelajaran, tata tertib yang berlaku di sekolah yang konsisten dan konsekuensi yang didapat apabila melanggar, fasilitas atau sarana prasarana yang memadai atau tidak serta tugas rumah yang terkadang berlebihan.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga memiliki andil tersendiri bagi keberhasilan belajar siswa sehingga diharapkan siswa berada pada lingkungan masyarakat yang mendukung dalam menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang memiliki pengaruh baik secara langsung maupun secara tidak langsung pada seseorang. Adapun lingkungan masyarakat yang dapat berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa meliputi: lembaga non-formal yang ada di lingkungan sekitar misalnya

⁵⁸ M. Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: Remaja Rasdakarya, 2002), cet. VI, 102.

tempat kursus atau bimbingan belajar, pengajian, karang taruna dan lain sebagainya. Kegiatan siswa selama berada di lingkungan masyarakat juga berpengaruh pada keberhasilan belajar seperti teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.⁵⁹

Hasil belajar yang diperoleh siswa semata-mata tidak hanya berasal dari dirinya sendiri melainkan ada faktor lain dari luar yang juga berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa. Namun, berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa faktor internal memiliki pengaruh sebesar 70% bagi keberhasilan belajar siswa sedangkan faktor eksternal memiliki sumbangsih sebesar 30% bagi keberhasilan atau tidaknya belajar siswa.⁶⁰

4. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai akhir yang didapat seseorang setelah melakukan kegiatan tes atau ujian. Hasil pencapaian belajar tersebut memiliki beberapa bentuk, yakni: *pertama*; keterampilan intelektual. Keterampilan intelektual ini merupakan hasil yang sangat penting dari sistem evaluasi pendidikan dan lingkungan. *Kedua*; strategi kognitif. Strategi kognitif merupakan cara mengatur kegiatan pembelajaran dan mempersiapkannya dalam arti seluas-luasnya baik di sekolah maupun di luar sekolah, termasuk dalam mencari solusi dari sebuah masalah. *Ketiga*; informasi verbal. Informasi verbal merupakan pengetahuan yang dimiliki seseorang dalam bentuk informasi dan fakta

⁵⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 69-70.

⁶⁰ Ahmad Sabari, *Strategi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 48.

sebuah peristiwa. *Keempat*; keterampilan motorik yang telah diajarkan di sekolah misalnya terampil dalam menulis, membaca, mengetik, menggunakan alat-alat yang berkaitan dengan pembelajaran. *Kelima*; sikap dan nilai. Hal ini berkaitan dengan kondisi emosional yang dimiliki seseorang dalam berperilaku kepada orang lain, benda atau makhluk hidup lainnya.⁶¹

5. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (judgement) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian siswa. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya. Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- a. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
- b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
- c. Untuk keperluan bimbingan konseling.

⁶¹ Ibid, 78

- d. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan. Salah satu tahap kegiatan evaluasi, baik yang berfungsi formatif maupun sumatif adalah tahap pengumpulan informasi melalui pengukuran.

Menurut Darsono (2000) pengumpulan informasi hasil belajar dapat ditempuh melalui dua cara yaitu⁶²:

a. Teknik Tes

Teknik tes biasanya dilakukan di sekolah-sekolah dalam rangka mengakhiri tahun ajaran atau semester. Pada akhir tahun sekolah mengadakan tes akhir tahun. Menurut pola jawabannya tes dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, tes objektif, tes jawaban singkat, dan tes uraian.

b. Teknik Non Tes

Pengumpulan informasi atau pengukuran dalam evaluasi hasil belajar dapat juga dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Teknik non tes lebih banyak digunakan untuk mengungkap kemampuan psikomotorik dan hasil belajar efektif.

Ranah kognitif merupakan ranah yang memiliki peranan penting dalam hubungan dengan suatu pelajaran. Menurut Taksonomi Bloom yang direvisi oleh David R. Krathwohl, aspek kognitif

⁶² Darsono, Max. *Belajar dan pembelajaran*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000), 110.

dibedakan atas enam jenjang 32 yaitu: remember, understand, apply, analyze, evaluate dan create.⁶³

D. Teori yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran Video Streaming

Ranah perkembangan kognitif dalam penggunaan media streaming dalam pembelajaran berkenaan dengan adanya transformasi pola pikir atau intelegensi pada siswa.⁶⁴ Berkenaan dengan ranah kognitif, hal mendasar yang menjadi pertimbangan adalah kemampuan seseorang yang bisa dilihat berdasarkan kegiatan yang berkaitan dengan dari aktivitas mental (otak) dalam mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman yang didapat. Adapun untuk mengatur kegiatan yang berkenaan dengan aktivitas mental (otak) dapat dilakukan dengan cara memakai kaidah serta konsep yang sebelumnya pernah diperoleh seseorang lalu dikomunikasikan kepada individu lain melalui tanggapan, gagasan, atau lambang.⁶⁵ Hal ini menunjukkan bahwa ranah kognitif dalam pendidikan berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa setelah memperoleh materi pembelajaran yang diberikan oleh guru pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, di mana siswa sebelumnya tidak mengetahui hingga pada akhirnya menjadi mengetahui sesuatu, dari yang sebelumnya siswa tersebut belum memahami sesuatu hingga jadi memahami sesuatu. Artinya ranah kognitif dalam

⁶³ Ibid, 115.

⁶⁴ Norvan Ardy Wiyani, *Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang merupakan perubahan kemampuan berpikir peserta didik*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017), 71.

⁶⁵ Ibid, 70

pendidikan yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan atau pemahaman mengenai sebuah materi pembelajaran.⁶⁶

Piaget mengungkapkan bahwa terdapat empat faktor yang dapat berpengaruh pada perkembangan ranah kognitif, yaitu: a. Lingkungan fisik, yakni interaksi antar seseorang dengan lingkungan sekitar perlu diperhatikan hingga seorang anak atau individu memperoleh sumber dalam mendapatkan sebuah informasi baru, b. Kematangan, yakni sebuah keadaan yang berpengaruh dari sisi mental (otak) serta emosional seseorang dalam perkembangan pada ranah kognitif. Pada perkembangan semacam ini akan mengalami perubahan yang tidak stabil dan tidak konsisten bergantung pada tingkat kecepatan atau keterlambatan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan aktivitas pembelajaran, c. Lingkungan sosial. Lingkungan di lingkup keluarga juga memiliki andil dalam perkembangan ranah kognitif seorang siswa, salah satunya adalah peranan bahasa keseharian dengan lingkungan sekitar. Dengan berinteraksi dengan lingkungan sosial maka siswa akan mendapatkan pengalaman baru yang bisa memicu percepatan atau perlambatan dalam kemajuan perkembangan struktur mental pada ranah kognitif. d. Kapabilitas, yakni kemampuan seseorang dalam berinteraksi secara khusus pada siswa dengan lingkungan sosial dan pengalaman secara fisik sehingga memperoleh perkembangan dalam ranah kognitif bisa tertata dengan baik dan terarah dengan teratur.⁶⁷

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Piaget dikemukakan bahwa anak-anak membangun dan membentuk perkembangan kognitif secara masif

⁶⁶ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2018), 161.

⁶⁷ Sulistyorini, *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Teras: Yogyakarta, 2009), 24.

dan aktif. Pengetahuan dan pengalaman yang didapat siswa terbentuk karena adanya interaksi antar individu dengan individu lainnya atau interaksi dengan lingkungan. Teori perkembangan kognitif Piaget berfokus pada perkembangan pikiran siswa secara alamiah dari anak-anak hingga dewasa.⁶⁸ Piaget mendeskripsikan bahwa proses terstruktur pada perkembangan kognitif bisa terjadi karena adanya adaptasi secara seimbang (*ekuilibrium*) yang meliputi: a. Asimilasi. Asimilasi merupakan sebuah proses menyatukan informasi baru yang diperoleh pada struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya oleh anak. b. Akomodasi. Akomodasi merupakan terjadi proses menyesuaikan struktur kognitif pada situasi dan kondisi baru. c. Ekuilibrium. Ekuilibrium di sini adalah kesesuaian yang berkesinambungan antara proses asimilasi dengan proses akomodasi.⁶⁹

Adapun ciri-ciri tahapan perkembangan kognitif adalah sebagai berikut: a. Sensorimotor (0 sampai 2 tahun), yakni seorang anak akan terbentuk pemahaman berdasarkan pengalaman yang diperoleh indera dan olah fisik. b. Pra-operasional (2 sampai 7 tahun), yakni seorang anak akan berusaha bercerita dengan orang terdekat menggunakan kalimat atau gambar, c. Operasional konkret (7 sampai 11 tahun), yakni seorang anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat beralasan secara logis dan rasional mengenai peristiwa konkret serta bisa membuat kelompok-kelompok benda

⁶⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2013), 11.

⁶⁹ Ibid, 13

yang sejenis. d. Operasional formal (mulai 11 tahun), yakni seseorang sudah dapat berpikir secara abstrak serta logis.⁷⁰

Berkaitan dengan teori perkembangan Piaget terdapat pula taksonomi belajar pada domain kognitif yang sangat umum diketahui yaitu taksonomi Bloom. Benjamin S. Bloom membuat pembagian taksonomi kognitif belajar pada enam kategori, yaitu: a. Pengetahuan: siswa bisa mengingat informasi kongkret maupun abstrak. b. Pemahaman: pemahaman yang diperoleh siswa dengan menggunakan terjemah, interpretasi, serta ekspolasi informasi yang bisa dipresentasikan. c. Aplikasi: siswa bisa membuat penerapan konsep berdasarkan sebuah masalah ataupun kondisi baru. d. Analisis: siswa bisa membuat uraian informasi dan bahan materi untuk membuat definisi antar hubungan dengan bagian lain. e. Sintesis: siswa bisa membuat sebuah produk, membuat gabungan antara bagian-bagian dari berbagai pengalaman yang diperoleh berdasarkan bahan/informasi baru dalam mendapatkan sesuatu yang baru. f. Evaluasi: siswa bisa memberikan penilaian mengenai sebuah ide atau informasi baru.⁷¹

E. Penelitian Terdahulu

Sebagaimana telah dikemukakan dalam kerangka teoritik di atas, penelitian ini akan memfokuskan kajiannya pada bahasan tentang penggunaan media pembelajaran video *streaming* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelusuran penulis, telah

⁷⁰ Ibid, 13-14.

⁷¹ Ibid, 54.

banyak penelitian yang mengupas mengenai penggunaan media pembelajaran video streaming, baik dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Untuk memperjelas *positioning* penelitian ini di hadapan karya-karya yang sudah ada, berikut ilustrasi tulisan-tulisan terkait.

Pertama; Jurnal yang ditulis oleh Haryadi Mujianto dengan judul “*Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar*”. Dalam jurnalnya ini, Haryadi mengurai rintangan yang dihadapi oleh para siswa dalam pembelajaran *online*. Haryadi mengungkapkan bahwa menawarkan solusi dengan menggunakan *streaming youtube* dapat menjembatani komunikasi pembelajaran yang efektif sebagai sarana perekam video pembelajaran. Dalam penelitiannya, Haryadi menyebutkan bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran *streaming realtime*. Namun, ada kalanya dalam waktu tertentu karena sumber daya yang tidak mendukung, maka pembelajaran dapat dialihkan ke pembelajaran melalui video hasil rekaman *streaming youtube*. Maka, dengan menggunakan *streaming youtube* pembelajaran jarak jauh dapat menarik minat para peserta didik dan interaksi edukatif dapat diarahkan kembali pada pembelajaran yang bermakna.

Kedua; jurnal lain ditulis oleh Hamdan Husein Batubara dan Delila Sari Batubara dengan judul “penggunaan video tutorial untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemic virus corona”.⁷² Penelitian deskriptif kuantitatif ini menjelaskan tentang respon para mahasiswa Program Studi

⁷² Hamdan Husein Batubara and Delila Sari Batubara, “Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona,” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2020).

Guru Madrasah Ibtidaiyah terhadap penggunaan video tutorial sebagai penunjang pembelajaran daring di masa pandemic virus corona. Dari hasil penelitian tersebut dikupas tahapan pembuatan video tutorial untuk pembelajaram, yaitu: persiapan, perekaman, penyelesaian akhir dan implementasi. Sedangkan dari angket penelitian, respon mahasiswa terhadap pemanfaatan video tutorial menunjukkan perolehan skor angka sebesar 4,09 yang termasuk kategori cukup bagus.

Perbedaan penelitian dengan jurnal di atas dengan penelitian yang akan penulis kerjakan. Di antara perbedaan kedua jurnal di atas dengan penelitian yang akan peneliti kerjakan adalah bahwa jurnal yang ditulis oleh Haryadi di atas merupakan kajian pustaka dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun jurnal yang kedua, walaupun dari aspek metode dan jenisnya sama-sama jenis penelitian lapangan, namun metode analisisnya berbeda. Kalau di jurnal yang kedua yang ditulis oleh Hamdan Husein Batubara dan Delila Sari Batubara itu menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Sementara penulis menggunakan metode analisis kuantitatif.

Ketiga; jurnal penelitian yang dilakukan oleh Guntur Cahyono mengungkapkan bahwa tingginya minat masyarakat terhadap tontonan berupa youtube memberikan apresiasi pada pembelajaran agama bagi masyarakat awam. Penyebaran atau dakwah agama Islam mampu mengikuti arus atau perkembangan zaman. Beredarnya video yang bermunculan di *youtube* salah satunya video dakwah ustadz Adi Hidayat menjadi daya tarik tersendiri bagi beberapa kalangan masyarakat umum dan tentunya

memberikan dampak yang positif bagi masyarakat sehingga penelitian ini bermaksud untuk mengetahui manfaat media youtube bagi pembelajara di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video youtube dakwah ustadz Adi Hidayat pada materi fikih di Madrasah Ibtidaiyah sangat layak dijadikan sebagai referensi serta dapat diajarkan kepada siswa di kelas.⁷³

Perbedaan penelitian oleh Guntur Cahyono dengan penelitian yang akan dilakukan adalah ada pada teknik analisa data dan pada mata pelajaran. Penelitian Guntur Cahyono menggunakan analisis deskriptif kualitatif sedangkan penulis menggunakan teknik analisa kuantitatif. Pada mata pelajarannya juga tidak sama, Guntur Cahyono melakukan penelitian pada mata pelajaran fikih, sementara penulis pada mata pelajaran Qur'an hadis. Adapun persamaan penelitian yang penyusun akan lakukan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Guntur Cahyono ada pada media pembelajaran yang digunakan yaitu video youtube.

Keempat, jurnal penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarofah, yang berjudul “pengembangan video pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat-ayat al Qur'an dengan *output youtube*”, yang ditulis oleh Siti Musarofah. Penelitian ini juga termasuk penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data, baik dari validator ahli maupun hasil uji coba lapangan. Dari penilaian para validator ahli media, ahli materi dan ahli agama, diperoleh angka secara

⁷³ Guntur Cahyono, Pemafaatan Media YouTube Dakwah Ustadz Adi Hidayat dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal at-Tarbawi Vol. 4, No.1, Januari-Juni*, 2019.

berurutan sebesar 85,27 % dari penilaian ahli media, 90,41% dari penilaian ahli materi dan penilaian dari ahli agama sebesar 83,75 % dari angka itu semua dapat diketahui bahwa media ini masuk kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk hasil uji coba 1 dan uji coba 2 untuk kelompok kecil diperoleh hasil rata-rata sebesar 74,01 % dan untuk uji coba lapangan sebesar 81,30 % dengan interpretasi sangat setuju. Dari angka itu semua dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat-ayat al Qur'an dengan *output youtube* masuk kategori baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.⁷⁴

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarofah ada pada teknik analisa dan aplikasi yang digunakan. Kalau Musarofah menggunakan Analisa deskriptif kualitatif, sementara penulis menggunakan analisa kuantitatif. Perbedaan juga ada pada model pengembangan yang diikuti. Adapun persamaan penelitian yang penulis akan lakukan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan Musarofah ini ada pada mata pelajaran yang sama-sama mengambil pelajaran Qur'an hadis dan media pembelajaran yang digunakan, yakni video youtube.

Kelima, jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Hajar yang berjudul "YouTube sebagai Sarana Komunikasi Dakwah di Kota Makasar". Penelitian ini menjelaskan bahwa tujuan yang dilakukan adalah untuk mengetahui pemanfaatan youtube oleh dai dalam komunikasi berdakwah serta

⁷⁴ Siti Musarofah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an Dengan Output Youtube," Skripsi -- UIN Raden Intan Lampung, 2019.

mengenai kelebihan dan kelemahan youtube sebagai media berdakwah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teori new media. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa youtube sebagai sarana dakwah dapat digunakan oleh dai dalam membantu atau sarana sebagai penyampai informasi dalam berdakwah. Namun terdapat dampak pada saat penggunaan youtube dalam berdakwah. Meski demikian youtube merupakan sarana yang cukup efektif digunakan dalam berdakwah.⁷⁵

Persamaan yang dapat kita lihat dari penelitian terdahulu yang ditulis oleh Ibnu Hajar ini di antaranya adalah persamaan media yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun perbedaan yang ada dalam penelitian kami ada pada teknik analisis data dan alat yang digunakan. Kalau Ibnu Hajar menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif sedangkan penulis menggunakan teknik kuantitatif.

F. Hipotesis Penelitian

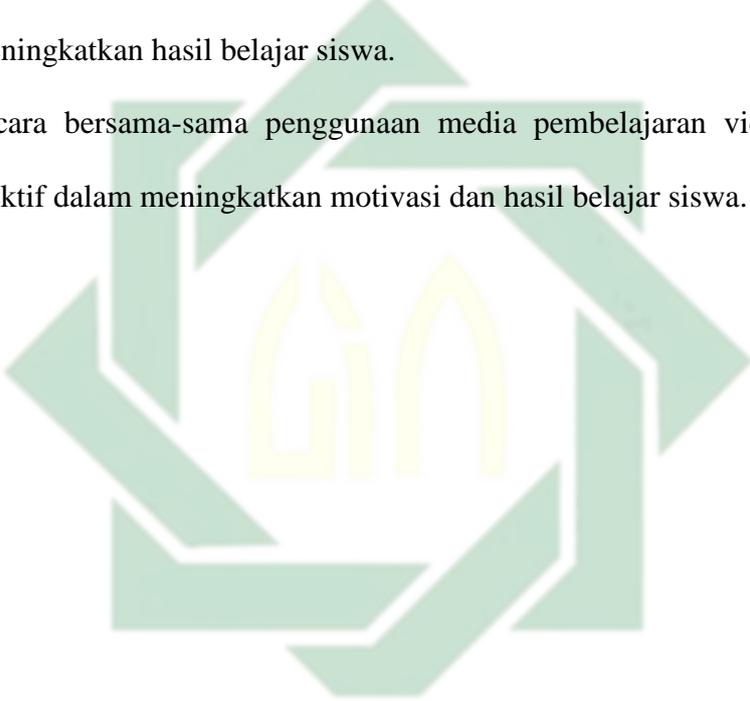
Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara pada rumusan masalah yang telah dibuat dengan bentuk sebuah pertanyaan. Hipotesis ditetapkan sebagai jawaban sementara karena hanya berdasarkan pada teori yang relevan. Artinya jawaban tersebut belum berdasarkan pada fakta empiris di lapangan berdasarkan hasil dari penelitian yang akan dilakukan. Jadi, hipotesis juga dapat disebut sebagai jawaban teoritis dari rumusan masalah penelitian.⁷⁶

⁷⁵ Ibnu Hajar, YouTube sebagai Sarana Komunikasi Dakwah di Kota Makasar, *Jurnal Al-Khitabah*, Vol. V, No. 2, November (2018).

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

Berdasarkan dari hasil anggapan dasar dari penelitian terdahulu maka hipotesa kerja (Ha) yang sesuai dengan penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan media pembelajaran video *streaming* efektif dalam meningkatkan motivasi siswa.
- b. Penggunaan media pembelajaran video *streaming* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Secara bersama-sama penggunaan media pembelajaran video *streaming* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya dengan menggunakan tahapan proses dalam menemukan pengetahuan yang hendak dipakai untuk penelitian dengan populasi dan sampel tertentu dengan cara mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat statistik.⁷⁷ Pendekatan dengan kuantitatif menitikberatkan pada penyajian data dalam bentuk angket yang kemudian dibuat menjadi skoring dengan menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif menyajikan sebuah data dalam bentuk tabel atau grafik yang berisi beberapa informasi terkait dengan penelitian dalam bentuk deskripsi.⁷⁸

Berdasarkan jenis permasalahan pada rumusan masalah dari penelitian ini akan menguji tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran video *streaming* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa berdasarkan perhitungan dan dengan memiliki data dengan wujud skor atau nilai yang akan dianalisis dengan statistik guna menjawab pertanyaan dari rumusan masalah dan hipotesis penelitian sehingga pendekatan yang relevan untuk digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 2.

⁷⁸ *Ibid*, 8.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan *quasi eksperiment* atau disebut sebagai eksperimen semu. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperiment tipe non-equivalent pretest-posttest kontrol group design*. Pada penelitian ini berdasarkan desain yang telah dipilih kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.⁷⁹ Tujuan penelitian menggunakan quasi eksperimen adalah untuk memberikan penjelasan terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran video *streaming* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan mengambil dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen dalam penelitian ini akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *video streaming*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh sekolah, yakni penggunaan media *e-learning* madrasah. Untuk tahapan berikutnya kedua kelas tersebut, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tabel 3. 1. Desain penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₁
Kontrol	O ₂	-	O ₂

⁷⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, 12.

Keterangan:

X : Diberikan perlakuan menggunakan *video streaming*.

O₁ : Post-test pada kelas eksperimen.

O₂ : Post-test pada kelas kontrol.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang akan menjadi obyek penelitian atau faktor-faktor yang memiliki peran dalam segala peristiwa yang akan terlibat dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variable, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).⁸⁰ Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang bisa memberikan penyebab terjadinya perubahan atau yang menyebabkan adanya variabel terikat.⁸¹ Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *video streaming* (X). Variabel ini dianggap memiliki pengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini nantinya siswa akan diberikan tes akhir atau post-tes dan angket untuk mendapatkan tujuan atau data yang diinginkan.

⁸⁰ Ibid, 38.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 38.

b. Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas.⁸² Variabel terikat ini diberi simbol huruf Y. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar sebagai variabel terikat pertama (Y_1) dan hasil belajar sebagai variabel terikat kedua (Y_2).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dilakukan guna mempermudah dalam pemahaman penelitian supaya tidak terjadi salah paham akibat penafsiran definisi dalam penelitian ini sehingga perlu adanya dilakukan pendefinisian operasional sebagai berikut.

a. Media Pembelajaran Video *Streaming*

Media pembelajaran video *streaming* merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbentuk platform youtube dengan fitur streaming atau siaran langsung yang sengaja digunakan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran supaya berjalan secara efektif dan efisien.⁸³

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah keseluruhan daya yang dapat menggerakkan diri siswa sehingga mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perasaan yang muncul

⁸² Ibid, 39.

⁸³ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 28.

berupa tanggapan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.⁸⁴

c. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar atau setelah mendapat perlakuan pembelajaran.⁸⁵ Adapun hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam ranah kognitif.

C. Polulasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan atau generalisasi yang ada pada penelitian ini berupa subyek penelitian.⁸⁶ Selain pemahaman tersebut, populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi dari subyek/obyek penelitian yang memiliki kualitas dan karakter tertentu dan ditetapkan guna dilakukan penelitian sehingga dapat disimpulkan. Pada prinsipnya polulasi merupakan semua kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang berada pada lingkup atau tempat yang menjadi target penelitian serta secara terencana dapat diambil sebuah kesimpulan dari akhir sebuah penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII MAN 2 Bojonegoro tahun periode 2021/2022 yang berjumlah 257.

⁸⁴ I A.M, Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007), 75.

⁸⁵ Nana sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 22.

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 80.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari karakteristik dari sebuah populasi. Penelitian menggunakan sampel karena dilakukan dengan mengeneralisasi hasil dari penelitian sampel.⁸⁷ Sebuah penelitian menggunakan sampel apabila populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan melakukan penelitian dengan mengambil semua subyek untuk digunakan penelitian karena keterbatasan baik dalam segi tenaga, pikiran, waktu maupun ruang sehingga mengambil sampel dari populasi yang ada. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII-IPA 2 sebagai kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 30 siswa dan kelas XII-IPA 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Sehingga total sampel dengan jumlah 60 siswa. Hal ini dilakukan supaya mempercepat dan mempermudah dalam melakukan penelitian dan tidak membutuhkan waktu dan biaya yang banyak.

Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan sampel adalah teknik penarikan sampel atau sering disebut sebagai sampling. Penelitian dengan menggunakan sampel lebih menguntungkan dibandingkan dengan penelitian dengan menggunakan populasi, terlebih apabila diketahui populasi yang ada cukup banyak dan dalam jangkauan yang luas. Namun hal tersebut akan berbeda apabila populasi yang ada hanya sedikit. Penelitian dengan menggunakan sampel diketahui lebih menghemat tenaga dan waktu serta biaya. Meskipun demikian, dalam menarik kesimpulan

⁸⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, 118.

penelitian dengan menggunakan sampel juga berlaku bagi populasi baik dari segi karakteristik maupun jumlah.⁸⁸ Sehingga dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling untuk mendapatkan sampel yang relevan.

Adapun teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Pemilihan sampel dengan model ini dilakukan dengan cermat sehingga sesuai dengan desain penelitian yang hendak digunakan.⁸⁹ Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara mengambil dua kelas dengan mempertimbangkan kelas tersebut telah mencapai materi yang sama dan memiliki kemampuan yang homogen. Adapun kemampuan yang homogen dilihat berdasarkan nilai ulangan harian pada materi sebelumnya serta memiliki karakteristik yang sama hal keaktifan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dimaksud, yakni kelas XII-IPA 2 dan XII-IPA 3.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pretest untuk memperoleh data awal tentang konsep-konsep dalam materi berdakwah keramahan islam pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest dalam penelitian ini berbentuk pemberian tes untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar. Hasil dari pretest berupa nilai yang diambil sebagai data awal.

⁸⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 12.

⁸⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, 120.

2. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran *video streaming* dan kelas kontrol tanpa treatment dengan media pembelajaran *video streaming*, dalam hal ini menggunakan media e-learning madrasah yang digunakan pada umumnya di MAN 2 Bojonegoro. Pada tahap ini dilakukan pengambilan data tentang motivasi belajar siswa melalui pemberian angket kepada siswa.
3. Pembelajaran dengan media pembelajaran *video streaming* untuk kelas eksperimen dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan pretest, pengisian angket motivasi awal kepada siswa dan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran *video streaming* untuk materi mendakwahkan keramahan islam. Sementara pada pertemuan kedua melanjutkan materi mendakwahkan keramahan islam dengan media pembelajaran *video streaming* dan pemberian posttest serta pengisian angket motivasi belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan *video streaming*.
4. Adapun pembelajaran pada kelas control juga dilakukan sdua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan pretest, pengisian angket motivasi awal kepada siswa dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* madrasah untuk materi mendakwahkan keramahan islam. Sementara pada pertemuan kedua melanjutkan materi mendakwahkan keramahan islam dengan pembelajaran *e-learning* madrasah dan pemberian posttest serta pengisian angket motivasi belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan *video streaming*.

5. Selama pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan untuk mengetahui keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *video streaming*. Sedangkan untuk kelas kontrol melakukan aktivitas belajar dengan media yang telah tersedia pada *e-learning* madrasah MAN 2 Bojonegoro.
6. Pemberian posttest untuk memperoleh data akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Posttest, dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran selesai. Posttest diberikan dalam bentuk pemberian tes untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

E. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi penelitian merupakan titik tolak dalam menyusun instrumen yang akan digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Dalam menyusun penelitian untuk mempermudah dalam pelaksanaannya, sebaiknya sebelum melakukan penelitian harus dibuat instrumen terlebih dahulu setelah membuat definisi operasional dari variabel-variabel yang hendak diteliti yang kemudian membuat indikator-indikator yang hendak diukur. Berdasarkan indikator yang dibuat maka selanjutnya dituangkan dalam bentuk point-point pertanyaan atau pernyataan. Adapun kisi-kisi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2. Kisi-kisi Angket Motivasi belajar

Variabel	Indikator	Nomor Item
Motivasi Belajar (Y_1)	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas	1 & 2
	Ulet dalam Menghadapi kesulitan dalam pembelajaran	3 & 4
	Ketertarikan dalam menggunakan	5 & 6

Variabel	Indikator	Nomor Item
	media pembelajaran <i>video streaming</i>	
	Antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	7 & 8
	Percaya diri dalam mengerjakan Pre-test dan post-test	9 & 10
	Tidak mudah dipengaruhi jawaban lain dalam pelajaran Al-Qur'an Hadis	11, 12 & 13
	Senang mencari jawaban yang tepat sampai berhasil	14, & 15

Untuk variabel terikat yang kedua, yakni hasil belajar juga memiliki kisi-kisi variabel. Adapun kisi-kisi variabel hasil belajar (Y_2) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 3. Kisi-kisi tes hasil belajar

Variabel	Indikator	Nomor Item
Hasil Belajar (Y_2)	Kewajiban berdakwah	1, 2 & 3
	Memahami surah tentang kewajiban berdakwah	4 & 5
	Memahami hadis nabi tentang kewajiban berdakwah	6, 7 & 8
	Menunjukkan perilaku santun dalam berdakwah (keramahan Islam)	9 & 10

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian sebelum digunakan untuk untuk mengukur dan mencari data penelitian sebelumnya terlebih dahulu diujicobakan lebih dulu. Instrument penelitian dikatakan baik apabila instrumen tersebut valid dan reliable sehingga sebelum digunakan untuk penelitian sebuah instrumen

haruskan teruji validitas dan reliabilitasnya. Untuk itu, sebelum digunakan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol harus diujicobakan terlebih dahulu kepada kelas lain.⁹⁰

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu uji yang berkaitan dengan instrument penelitian sebelum digunakan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur instrument terkait isi dan konstruk materi, di mana uji tersebut digunakan untuk mengukur alat penilaian yang semestinya, di mana kemudian dapat diartikan bahwa alat tersebut bisa mengungkap sebuah isi atau konsep sebuah variabel yang hendak diukur.⁹¹

a. Validitas Ahli

Penelitian ini menggunakan validasi dari para ahli dengan meminta pendapat mereka (*judgment expert*). Adapun ahli yang dimaksud merupakan ahli dalam bidang instrumen penelitian sehingga dalam pengembangan indikator sesuai materi Al Qur'an Hadis di sekolah. Validitas ahli ini meliputi, *pertama*; validitas konstruk, yang dalam memperoleh hasil dari instrument penelitian variabel penelitiannya didapatkan dengan memperhatikan indikator variabel yang akan diukur. Untuk memperoleh jaminan validitas konstruk yang baik maka dilakukan dengan menulis butir indikator yang telah

⁹⁰ Arikunto, S. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 144.

⁹¹ Nana, Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 13.

ditentukan sebelumnya.⁹² *Kedua*; validitas isi, yang bertujuan untuk memperoleh nilai dalam memaparkan ranah hasil belajar yang akan diukur validitas isi dilakukan dengan cara membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan indikator variabel yang telah dibuat sebelumnya. Validitas ini diukur berdasarkan penguasaan dalam materi tertentu yang akan digunakan untuk penelitian. Supaya relevan dengan indikator variabel yang telah dibuat maka isi atau materi harus layak demi memastikan instrument yang akan digunakan sudah terwakilkan dengan baik.⁹³ *Ketiga*; validitas muka. Validitas ini bertujuan untuk memperoleh ketentuan dan menetapkan butir yang berdasarkan indikator variabel yang hendak diteliti serta berdasarkan tatanan Bahasa Indonesia yang sesuai kaidah PUEBI atau KBBI, format dan kesesuaian konsep yang ada. Bentuk atau tampilan dari validitas muka dapat dilihat melalui sisi muka atau penampakan dari sebuah instrumen akan terlihat jelas.⁹⁴

b. Validitas Butir

Pada uji validitas instrumen dilakukan dengan cara membuat ujicoba di kelas selain kelas eksperimen dan kelas kontrol yang nantinya akan dihitung menggunakan rumus *product moment* guna melihat tingkat kevalidan sebuah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.⁹⁵ Tahapan ini dilakukan setelah melakukan uji

⁹² Ibid, 83.

⁹³ Ibid, 104.

⁹⁴ Ibid, 258.

⁹⁵ Sukmadinata. Nana Syaodih, "*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*," (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 228.

validitas ahli kemudian dibuat tabulasi dari ujia validitas butir ini berbantuan aplikasi SPSS 22 for windows.

Berdasarkan hasil dari perhitungan pada tiap butir dari indikator variabel yang telah diujicobakan apabila hasil atau harga dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan derajat bebas ($dk = n - 2$) dikatakan valid. Berdasarkan tingkat validitas setiap butir yang terkonfirmasi akan dilihat interpretasinya berdasarkan nilai r korelasi di mana berikut adalah tabel interpretasi nilai validitas.⁹⁶

Tabel 3. 4. Interpretasi nilai validitas

Besar nilai r	Interpretasi
$0.800 \leq r < 1.000$	Bernilai Sangat tinggi
$0.600 \leq r < 0.800$	Tinggi
$0.400 \leq r < 0.600$	Sedang
$0.200 \leq r < 0.400$	Rendah
$0.000 \leq r < 0.200$	Sangat rendah

Selanjutnya setelah dilakukan uji validitas butir maka dilakukan uji indeks daya beda soal yang merupakan kemampuan sebuah pertanyaan mampu untuk membedakan siswa yang pandai dan tidak pandai. Sebuah soal dapat digunakan mengukur mudah atau tidaknya sebuah soal. Indeks daya beda digunakan untuk mengetahui apakah siswa bisa atau tidak mengerjakan sebuah soal sehingga dapat disebutkan sebagai siswa pandai atau siswa tidak pandai. Adapun interpretasi dari indeks daya beda adalah sebagai berikut.⁹⁷

Tabel 3. 5. Intrepretasi Indeks Daya Beda

Indeks Daya Beda	Interpretasi
0,40 atau lebih	Soal layak, dapat diterima
0,30 – 0,39	Soal layak, dapat diterima namun perlu diperbaiki
0,20 – 0,29	Soal kurang layak, harus diperbaiki

⁹⁶ Arikunto, *metode penelitian...*,245.

⁹⁷ Suryabrata, S. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: CV. Rajawali, 1984), 76.

0,19 atau kurang	Soal tidak layak, soal dibuang atau ditolak dan diganti soal lain
------------------	---

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna menentukan sebuah pemahaman bahwa instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian sebagai alat yang akan dipakai untuk mengumpulkan data karena instrumen penelitian sudah dapat dikatakan sudah baik.⁹⁸ Uji reliabilitas dilakukan dengan cara menghitung setiap butir soal dari lembar tes yang akan digunakan mengukur hasil tes berdasarkan instrument penelitian. Uji reliabilitas diukur dengan koefisien data dengan menggunakan *Alpha Cronbanch* dengan bantuan SPP 22,00 for windows. Nilai dari uji reliabilitas tergantung pada point hasil penilaian. Apabila setelah dihitung, point yang dimaksud memiliki nilai koefisien reliabilitasnya sebesar 0,65 maka sudah dianggap memberikan kontribusi dalam membuat keputusan. Adapun tolak ukur dari penafsiran derajat reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut.⁹⁹

Tabel 3. 6. Tolak ukur Derajat Koefisien Reliabilitas

Rentang derajat koefisien	Keterangan
0.900 – 1.000	Sangat reliable
0.700 – 0.900	Reliabel
0.400 – 0.700	Cukup Reliabel
0.200 – 0.400	Kurang reliable
≤ 0,200	Tidak reliable

⁹⁸ Basuki & Hariyanto; *Metodologi...*, 141.

⁹⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik ...*, 214.

G. Sumber Data

Sumber data merupakan sumber informasi dari mana diperolehnya berasal.¹⁰⁰ Demi mendapatkan hasil penelitian yang akurat dan jelas diperlukan adanya pengambilan data yang valid. Adapun lokasi pengambilan data yang dimaksud berlokasi di MAN 2 Bojonegoro dan terdapat dua jenis sumber data dalam penelitian ini, yaitu, *pertama*; sumber data primer. Sumber data ini diambil secara langsung dari sumbernya secara langsung untuk selanjutnya diberikan kepada pihak pengumpul data.¹⁰¹ Data yang dimaksud dapat berupa data dokumentasi, angket ataupun soal post-test. Adapun sumber data ini diambil secara langsung kepada siswa MAN kelas XII sebagai subyek dalam penelitian guna memperoleh informasi mengenai motivasi belajar siswa, melalui angket yang disebar dan mengenai hasil belajar siswa melalui post-test yang diberikan kepada para siswa tertentu. *Kedua*; sumber data sekunder, di mana sumber data diperoleh secara tidak langsung dari yang bersangkutan kepada pengumpul data. Data ini dapat diperoleh dari orang lain berupa dokumen dan lain sebagainya. Sumber data ini dapat diperoleh dari guru Al Qur'an Hadis yang mengajar di MAN 2 Bojonegoro.

H. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data pada penelitian ini akan digunakan *independent t-test* dan analisis Anova dua arah. Uji analisis dengan *independent t-test* dilakukan guna menguji perbedaan rerata antara dua sampel

¹⁰⁰ Ibid, 129.

¹⁰¹ Ibid, 136.

yang berbeda dan tidak saling berhubungan. Uji *independent t-test* digunakan untuk menguji satu variabel bebas memiliki pengaruh atau tidak terhadap variabel terikat. Sedangkan uji Anova atau sering disebut sebagai Manova (*Multivariate Analysis of Variable*) merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel atau lebih variabel dan kovariat dengan dua atau lebih variabel terikat.¹⁰²

Sebelum dilakukan analisis *independent t-test* dan Manova (*Multivariate Analysis of Variable*) terdapat uji prasyarat yang harus dilakukan terlebih dahulu adapun uji prasyarat yang dimaksud adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan karena memiliki tujuan yaitu untuk melihat sebuah populasi data memiliki distribusi normal atau tidak. Apabila sebuah populasi berdistribusi normal maka uji yang dapat dilakukan selanjutnya adalah uji parametrik. Namun, apabila sebuah populasi tidak berdistribusi normal maka uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji non-parametrik.¹⁰³ Adapun salah satu uji normalitas yang digunakan adalah dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*.

Uji *Kolmogorov-smirnov* digunakan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal atau tidak. Uji *Kolmogorov-smirnov* ini dapat dilihat sebagai alat uji yang umum dan serbaguna. Hal ini karena uji *Kolmogorov-smirnov* memiliki kepekaan

¹⁰² Tukus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian...*, 81.

¹⁰³ Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 153.

terhadap berbagai jenis perbedaan yang bisa jadi terdapat di antara dua distribusi.¹⁰⁴ Uji *Kolmogorov-smirnov* dalam menghitungnya dapat dipermudah dengan bantuan SPSS 22,0 for windows. Adapun ketentuan dalam melakukan uji *Kolmogorov-smirnov* adalah apabila nilai α *symp* signifikan (*2 tailed*) < 0.05 maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai α *symp* signifikan (*2 tailed*) > 0.05 maka data dianggap berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk memastikan sebuah asumsi bahwa kategori homogenitas dari setiap kategori sudah terpenuhi atau belum. Apabila sebuah kategori atau variabel penelitian terbukti homogenitasnya maka dapat melanjutkan melakukan uji analisis berikutnya. Dalam perhitungan uji homogenitas dapat dilakukan lebih mudah yakni dengan menggunakan program SPSS 22.00 for windows. Adapun ketentuan yang digunakan dalam uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi sebesar < 0.05 maka data dinyatakan memiliki varian yang tidak homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi sebesar > 0.05 maka data dinyatakan memiliki varian yang homogen.

3. Uji *independent t-test*

Data mengenai efektifitas media pembelajaran video streaming terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selanjutnya dilakukan pengujian

¹⁰⁴ Wahid Sulaiman, *Statistik Non Parametrik Contoh Kasus dan Pemecahannya Dengan Spss*, (Yogyakarta: Andi, 2009), 37.

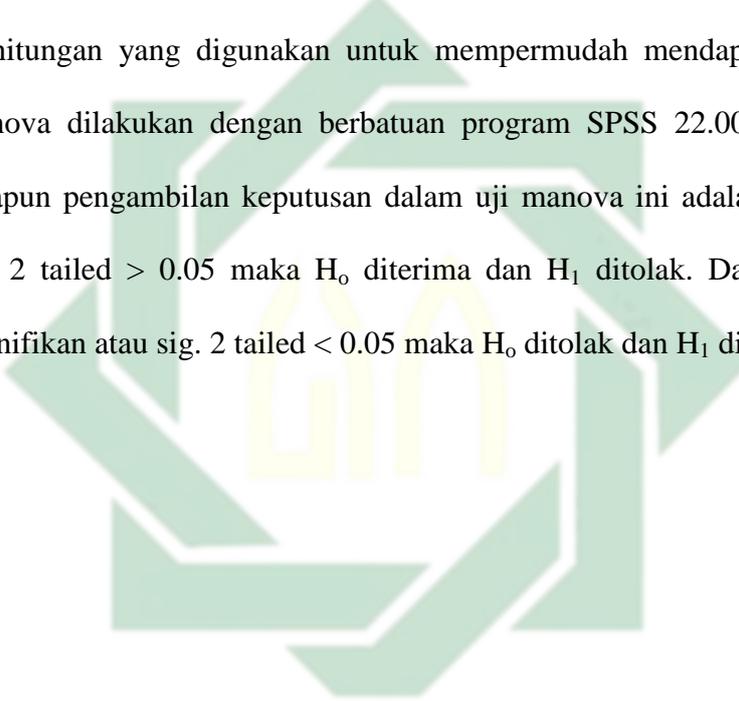
independent t-test. Nilai empirik yang didapatkan atau sering disebut dengan t_{hitung} maka selanjutnya dilakukan adalah membandingkan dengan t_{tabel} . Adapun nilai tabel dapat dilihat pada lampiran tabel nilai t. dalam membaca nilai t_{tabel} maka yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah mengetahui derajat bebas (db) pada keseluruhan distribusi dalam penelitian di mana urmus dari db adalah $db = n - 2$. Langkah berikutnya setelah mengetahui nilai db adalah melihat taraf signifikansi dari t_{tabel} , di mana dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%. Adapun langkah berikutnya adalah melihat kriteria hipotesis, yakni apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka memiliki perbedaan yang signifikan. Namun apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Perhitungan dapat dilakukan dengan mudah dengan bantuan program SPSS 22.00 for windows. Adapun dasar dalam mengambil keputusan dalam uji *independent t-test* adalah apabila nilai signifikan atau sig. 2 tailed > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dan apabila nilai signifikan atau sig. 2 tailed < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4. Uji Manova

Tahap berikutnya setelah melihat pengaruh dari masing-masing variabel antara variabel bebas dengan variabel terikat selanjutnya dilakukan uji manova. Uji manova ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *video streaming* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara bersama-sama dalam pembelajaran Al Qur'an Hadis. Uji manova atau uji manova yang digunakan adalah dua jenjang atau lebih. Hal ini

karena banyaknya jenjang yang dimiliki variabel bebas dan variabel terikat menentukan nama dari anova yang akan digunakan.¹⁰⁵ Adapun dalam penelitian ini memiliki satu jenjang variabel bebas yaitu media pembelajaran *video streaming* dan dua jenjang variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar siswa maka anova yang digunakan adalah 1 X 2. Adapun perhitungan yang digunakan untuk mempermudah mendapatkan hasil uji manova dilakukan dengan berbantuan program SPSS 22.00 for windows. Adapun pengambilan keputusan dalam uji manova ini adalah apabila nilai sig. 2 tailed > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dan apabila nilai signifikan atau sig. 2 tailed < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁰⁵ Husain Usman & Purnom Setiady Akbar, *Pengantar Statiska*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),158.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Sebelum dilaksanakannya sebuah penelitian hal yang harus dilakukan adalah membuat perangkat instrumen penelitian. Namun, sebelum digunakan untuk ujicoba, maka dilakukan validasi terlebih dahulu. Adapun validasi dilakukan supaya instrumen penelitian yang akan digunakan valid dan reliabel untuk digunakan ujicoba penelitian. Perangkat instrument penelitian yang telah dibuat untuk memperoleh data dalam penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli validator atau ahli yang terkait pada bidang instrument penelitian. Adapun validator yang dimaksud adalah ahli atau akademisi yang yang berprofesi sebagai dosen. Instrument penelitian yang akan digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal tes tulis, dan angket siswa.

Instrument yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XII Semester Ganjil dengan media pembelajaran *video streaming* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun nilai yang diberikan dari validator berfungsi untuk melihat apakah instrumen yang dikembangkan layak atau

tidak untuk digunakan dalam kegiatan penelitian. Adapun kategori dari hasil validasi adalah sebagai berikut.¹⁰⁶

Tabel 4. 1. Interpretasi Hasil Validasi

% Jumlah Skor	Kategori
76% – 100%	Sangat valid
51% – 75%	Valid
26% – 50%	Cukup Valid
0% – 25%	Kurang Valid

Setelah memperoleh hasil validasi dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya dilakukan ujicoba kepada responden yang berjumlah 15 siswa. Selanjutnya, dilakukan validasi butir untuk mengetahui sebuah pertanyaan layak atau tidak digunakan untuk dilakukan uji coba pada kelas penelitian. Untuk mendapatkan validitas butir dapat dilakukan dengan berbantuan program SPSS 22.0 for windows. Adapun hasil validasi dari instrument penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

a. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam melakukan validasi Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilakukan dengan menggunakan lembar validasi RPP. Adapun hasil dari validasi oleh validator adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 2. Hasil Validasi RPP

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validasi	Prosentase	Keterangan
I	RUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN			
1	Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang jelas	4	80%	Sangat Valid

¹⁰⁶ Azwar Syaifudin. *Penyusunan Skala Psikologi (2nd ed.)*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2015), 35.

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Prosentase	Keterangan
2	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan tujuan belajar	4	80%	Sangat Valid
3	Kompetensi Dasar yang dijabarkan ke dalam indikator dengan jelas	4	80%	Sangat Valid
4	Indikator yang relevan dengan tujuan belajar	5	100%	Sangat Valid
5	Indikator relevan dengan perkembangan siswa	5	100%	Sangat Valid
	Rata-rata	4.4	88%	Sangat Valid
II	ISI YANG DISAJIKAN			
1	Susunan RPP yang sistematis	4	80%	Sangat Valid
2	Kegiatan belajar Al-Qur'an hadis sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan	4	80%	Sangat Valid
3	Kegiatan pembelajaran berdasarkan tahap belajar sesuai dengan pembelajaran Qur'an hadis dengan media video streaming	5	100%	Sangat Valid
4	Kegiatan belajar sesuai tahapan belajar yang berurutan: pendahuluan, inti, penutup.	5	100%	Sangat Valid
5	Instrumen penilaian (soal, kunci, pedoman penilaian)	4	80%	Valid
	Rata-rata	4.4	88%	Sangat Valid
III	BAHASA			
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5	100%	Sangat Valid
2	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	80%	Sangat Valid
3	Struktur kalimat yang sederhana	4	80%	Valid
	Rata-rata	4.3	86.7%	Sangat Valid
IV	WAKTU			
1	Alokasi yang tepat waktu	5	100%	Sangat Valid

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Prosentase	Keterangan
2	Waktu pada tiap tahapan belajar yang terperinci	4	80%	Sangat Valid
	Rata-rata	4.5	90%	Sangat Valid
Skor total		66		
Skor rata-rata		94%		Sangat Valid
Kesimpulan: kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah baik, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran				

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai dari hasil validator pada perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah 94%. Adapun kriteria yang diperoleh adalah sangat valid. Hal ini berarti perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) telah layak digunakan dalam kegiatan penelitian. Adapun sajian dari diagram dari hasil perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. 1. Diagram Hasil Validasi RPP

Berdasarkan pada diagram di atas menunjukkan bahwa pada point, a. rumusan tujuan belajar memperoleh nilai rerata 4.4 dengan kategori sangat valid, pada aspek b. penyajian isi/materi memperoleh

nilai rerata dengan kategori 4.4 dengan kategori sangat valid, pada aspek c. bahasa memiliki rerata nilai 4.7 dengan kategori sangat valid, pada aspek d. waktu memperoleh nilai rerata sebesar 4.5 dengan kategori sangat valid.

b. Hasil Validasi Bahan Ajar

Bahan ajar dalam penelitian ini adalah materi mendakwahkan keramahan Islam mata pelajaran Al-Qur'an hadis. Adapun penyajian hasil validasi bahan ajar adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 3. Hasil Validasi Bahan Ajar

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
A. Konstruksi				
1	Sajian penampilan secara umum	5	100%	Sangat Valid
2	Penampilan yang menarik	4	80%	Valid
3	Materi pembahasan yang konsisten dengan tujuan pembelajaran	5	80%	Sangat Valid
4	Rumusan tujuan belajar dengan kalimat jelas	4	80%	Sangat Valid
5	Kalimat yang dibuat secara sistematis	4	80%	Sangat Valid
Rata-rata		4.4	88%	Sangat Valid
B. Isi/Materi				
1	Cakupan materi	5	100%	Sangat Valid
2	Kejelasan dan urutan materi	4	80%	Sanagt Valid
3	Ketepatan materi	5	80%	Sangat Valid
4	Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam modul pembelajaran	4	80%	Sanagt Valid
Rerata		4.5	90%	Sangat Valid

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
C. Bahasa				
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5	80%	Sangat Valid
2	Bahasa yang komunikatif	4	80%	Sangat Valid
3	Struktur kalimat yang sederhana	4	80%	Sangat Valid
Rerata		4.3	86.7%	Sangat Valid
D. Layout				
	Tampilan cover menarik	4	80%	Sangat Valid
2	Tata letak cover modul	4	80%	Sangat Valid
3	Huruf yang digunakan menarik untuk dibaca	5	80%	Sangat Valid
Rata-rata		4.3	86.7%	Sangat Valid
Jumlah Total Skor		66		
Prosentase		94%		
Kategori		Sangat Valid		

Sumber: *Data Primer Validasi*

Berdasarkan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil nilai dari validasi bahan ajar sebesar 94%. Berdasarkan pada prosentase tersebut kategori nilai adalah sangat valid. Dengan demikian bahan ajar layak digunakan dalam kegiatan penelitian. Adapun sajian diagram batang dari hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. 2. Diagram Validasi Bahan Ajar

Pada diagram di atas menunjukkan bahwa hasil dari validasi pada bahan ajar untuk aspek a. konstruksi memiliki nilai rerata 4.4 dengan kategori sangat valid, b. isi/materi pada bahan ajar memperoleh nilai 4.5 dengan kategori sangat valid, c. Bahasa pada bahan ajar memiliki nilai rerata 4.3 dengan kategori sangat valid, d. layout pada bahan ajar memiliki nilai rerata 4.3 dengan kategori sangat valid.

c. Hasil Validasi tes Tulis

1) Validasi Ahli

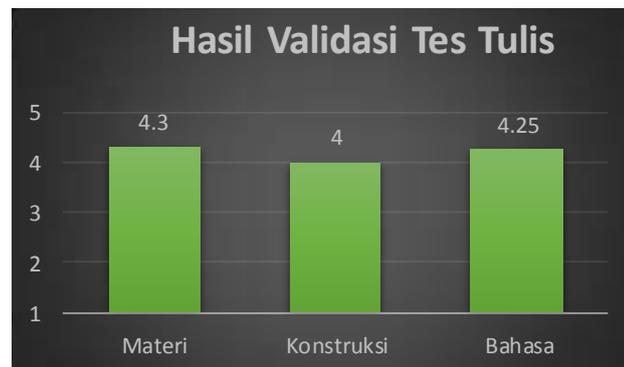
Instrumen penelitian berkenaan dengan soal tes tulis ini berbentuk pilihan ganda. Namun, sebelum tes tulis berbentuk pilihan ganda ini digunakan dalam penelitian sebelumnya harus dilakukan uji validasi supaya soal tes tulis dapat digunakan dalam penelitian. Adapun hasil validasi dari ahli atau validator dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 4. Hasil Validasi Tes Tulis

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
A. Materi/Isi				
1	Pertanyaan sesuai dengan indikator yang akan dicapai	4	80%	Sangat Valid
2	Pilihan jawaban logis	4	80%	Sangat Valid
3	Hanya terdapat satu kunci jawaban yang paling benar	5	80%	Sangat Valid
Rata-rata		4.3	86.7%	Sangat Valid
B. Konstruksi				
1	Rumusan pokok pertanyaan jelas	4	80%	Sangat Valid
2	Memiliki petunjuk yang jelas dalam mengerjakan soal	4	80%	Sangat Valid

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
3	Kalimat pada soal menunjuk pada kunci jawaban	4	80%	Sangat Valid
4	Pernyataan pada pokok soal tidak bersifat negatif ganda	4	80%	Sangat Valid
5	Rumusan jawaban memiliki panjang kalimat yang relatif sama	4	80%	Sangat Valid
6	Penggunaan pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan "semua jawaban benar" atau "semua jawaban salah"	4	80%	Sangat Valid
Rata-rata		4	80%	Sangat Valid
C. Bahasa				
1	Bahasa yang digunakan berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia	4	80%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	80%	Sangat Valid
3	Kalimat pada pertanyaan tidak memiliki arti ganda	4	80%	Sangat Valid
4	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5	80%	Sangat Valid
Rerata		4.25	85%	Sangat Valid
Jumlah Total Skor		54		
Prosentase		83.1%		
Kategori		Sangat Valid		

Berdasar pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli pada tes tulis sebesar 83.1% dengan kategori sangat valid. Maka dengan demikian soal tes tulis layak digunakan dalam penelitian. Adapun penyajian hasil validasi tes tulis dalam bentuk diagram batang dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. 3. Diagram Hasil Validasi Tes Tulis

Berdasarkan penyajian diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil validasi tes tulis pada aspek a. materi tes tulis memiliki nilai rerata sebesar 4.3 dengan kategori sangat valid, aspek b. konstruksi soal pada tes tulis memiliki nilai rerata 4 dengan kategori sangat valid, dan aspek c. bahas yang digunakan dalam pertanyaan tes tulis memiliki nilai rerata 4.25 dengan kategori sangat valid.

2) Validasi Butir

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli maka selanjutnya adalah dilakukan ujicoba pada kelas lain selain kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui soal benar-benar layak untuk diujicobakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah memperoleh nilai dari kelas ujicoba maka hasil penilaian akan dilakukan validasi butir. Adapun yang dilakukan pada uji validasi butir adalah sebagai berikut.

a) Uji Validitas

Supaya memperoleh butir soal yang layak digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Adapun uji validitas butir dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* yang menggunakan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*. Dari hasil uji coba pada tiap item pertanyaan disimpulkan bahwasannya apabila memiliki nilai korelasi lebih besar daripada nilai r_{tabel} maka butir soal tersebut dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Sebaliknya, apabila nilai korelasi lebih kecil daripada nilai r_{tabel} maka butir soal tersebut dinyatakan butir soal tidak layak digunakan dalam penelitian.

Dalam mengambil keputusan dan menarik kesimpulan suatu butir soal dinyatakan layak atau tidak, hasil uji korelasi *pearson product moment* dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf sig. 5% (0.05) yakni sebesar 0,514 yang diperoleh dari $dk = (n - 2)$ dengan nilai probabilitas 0.05 uji dua arah, di mana n adalah jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Adapun hasil rekapitulasi setelah dilakukan perhitungan uji korelasi *pearson product moment* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 5. Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

No. Butir	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
1	0,514	0.629	Item soal valid
2	0,514	0.852	Item soal valid
3	0,514	0.567	Item soal valid
4	0,514	0.519	Item soal valid
5	0,514	0.613	Item soal valid
6	0,514	0.516	Item soal valid

No. Butir	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
7	0,514	0.739	Item soal valid
8	0,514	0.540	Item soal valid
9	0,514	0.517	Item soal valid
10	0.514	0,770	Item soal valid

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas menunjukkan hasil validitas butir soal yang berjumlah 10 butir memiliki item soal yang valid sehingga dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal dapat digunakan dalam penelitian.

b) Indeks Daya Beda

Indeks daya beda digunakan untuk mengukur kemampuan soal dalam membedakan antara siswa yang mampu mengerjakan pertanyaan dan siswa yang tidak mampu mengerjakan pertanyaan. Adapun hasil rekapitulasi dari indeks daya adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 6. Hasil Perhitungna Indeks Daya Beda Butir Soal

No. Butir	Nilai	Makna
1	0,69	Item soal tergolong sangat baik, diterima
2	0,87	Item soal tergolong sangat baik, diterima
3	0,51	Item soal tergolong sangat baik, diterima
4	0,48	Item soal tergolong sangat baik, diterima
5	0,66	Item soal tergolong sangat baik, diterima
6	0,57	Item soal tergolong sangat baik, diterima
7	0,51	Item soal tergolong sangat baik, diterima
8	0,48	Item soal tergolong sangat baik, diterima
9	0,57	Item soal tergolong sangat baik, diterima
10	0,81	Item soal tergolong sangat baik, diterima

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas menunjukkan hasil perhitungan indeks daya beda butir soal yang berjumlah 10 butir memiliki item soal

yang tergolong baik dan dapat diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal dapat digunakan dalam penelitian.

c) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat soal tes tulis yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya atau tidak untuk digunakan dalam ujicoba. Adapun perhitungan dari uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 22.0 for windows dengan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil dari perhitungan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 7. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability	
Cronbach's Alpha	Kategori
0.747	Tinggi

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas menunjukkan hasil uji reliabilitas soal *Alpha Cronbach* memiliki nilai reliabilitas 0.747 dengan kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal dapat digunakan dalam penelitian.

d. Hasil Validasi Angket Siswa

1) Validasi Ahli

Instrumen penelitian angket siswa digunakan dalam penelitian untuk melihat mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran Al Qur'an hadis. Namun sebelum instrumen penelitian angket siswa dapat digunakan dalam penelitian harus dilakukan uji validasi terlebih dahulu supaya pertanyaan atau pernyataan dalam angket siswa layak digunakan dalam penelitian. Adapun hasil validasi dari ahli atau validator dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 8. Hasil Validasi Angket Motivasi Siswa

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
A. Kontruksi				
1	Kalimat tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	4	80%	Sangat Valid
2	Kalimat pernyataan runtut dan sistematis	4	80%	Sangat Valid
Rata-rata		4	80%	Sangat Valid
B. Isi/Materi				
1	Konsep format angket motivasi siswa	4	80%	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan petunjuk penilaian pada angket motivasi siswa	4	80%	Sangat Valid
Rata-rata		4	80%	Sangat Valid
C. Bahasa				
1	Bahasa yang digunakan berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia	4	80%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	80%	Sangat Valid
4	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5	80%	Sangat Valid
Rerata		4.3	86.7%	Sangat Valid
Jumlah Total Skor		29		
Prosentase		82.8%		
Kategori		Sangat Valid		

Berdasar pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli pada angket siswa sebesar 82 % dengan kategori sangat valid. Maka dengan demikian angket motivasi siswa layak digunakan dalam penelitian. Adapun penyajian hasil validasi angket motivasi siswa dalam bentuk diagram batang dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. 4. Diagram Hasil Validasi Angket Siswa

Berdasarkan penyajian diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil validasi angket siswa pada aspek a. kontruksi angket siswa memiliki nilai rerata sebesar 4 dengan kategori sangat valid, aspek b. Isi/materi angket siswa memiliki nilai rerata 4 dengan kategori sangat valid, dan aspek c. bahasa yang digunakan dalam angket siswa memiliki nilai rerata 4.3 dengan kategori sangat valid.

2) Validasi Butir

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli maka selanjutnya adalah dilakukan ujicoba pada kelas lain selain kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui angket siswa benar-benar layak untuk diujicobakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah memperoleh nilai dari kelas ujicoba maka hasil penilaian akan dilakukan validasi butir. Adapun yang dilakukan pada uji validasi butir adalah sebagai berikut.

(a). Uji Validitas

Supaya memperoleh butir angket siswa yang layak digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakuka uji validitas. Adapun uji

validitas butir dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* yang menggunakan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*. Dari hasil yang diperoleh pada setiap item pertanyaan apabila memiliki nilai korelasi lebih besar daripada nilai r_{tabel} maka butir soal tersebut dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Sebaliknya, apabila nilai korelasi lebih kecil daripada nilai r_{tabel} maka butir angket siswa tersebut dinyatakan butir angket siswa tidak layak digunakan dalam penelitian.

Dalam mengambil keputusan dan menarik kesimpulan suatu butir angket siswa dinyatakan layak atau tidak, hasil uji korelasi *Pearson product moment* dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf sig. 5% (0.05) yakni sebesar 0,514 yang diperoleh dari $dk = (n - 2)$ dengan nilai probabilitas 0.05 uji dua arah. Yang dimaksud n adalah jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Adapun hasil rekapitulasi setelah dilakukan perhitungan uji korelasi *pearson product moment* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 9. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Siswa

No. Butir	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
1	0,514	0.707	Item pernyataan valid
2	0,514	0.966	Item pernyataan valid
3	0,514	0.741	Item pernyataan valid
4	0,514	0.742	Item pernyataan valid
5	0,514	0.707	Item pernyataan valid
6	0,514	0.741	Item pernyataan valid
7	0,514	0.873	Item pernyataan valid
8	0,514	0.778	Item pernyataan valid
9	0,514	0.741	Item pernyataan valid
10	0.514	0,742	Item pernyataan valid
11	0.514	0,741	Item pernyataan valid
12	0.514	0,808	Item pernyataan valid

No. Butir	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
13	0.514	0,795	Item pernyataan valid
14	0.514	0,742	Item pernyataan valid
15	0.514	0,807	Item pernyataan valid

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan pada tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa item pernyataan angket motivasi yang berjumlah 15 butir pernyataan memiliki hasil yang valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan penelitian.

d) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat soal tes tulis yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya atau tidak untuk digunakan dalam ujicoba. Adapun perhitungan dari uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 22.0 for windows dengan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil dari perhitungan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 10. Hasil Uji Reliabilitas Angket Siswa

Reliability	
Cronbach's Alpha	Kategori
0.711	Tinggi

Berdasarkan pada tabel 4.10 di atas menunjukkan hasil uji reliabilitas angket motivasi siswa dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* memiliki nilai reliabilitas 0.711 dengan kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa angket motivasi belajar siswa dapat digunakan dalam penelitian.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data dilakukan untuk melihat gambaran awal dari variabel penelitian. Adapun deskripsi data yang akan dijelaskan di sini adalah

deskripsi data pre-test dan post-test pada variabel hasil belajar dan deskripsi data angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

a. Deskripsi Data Pre-test Dan Post-test Hasil Belajar

Kegiatan pre-test dan post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Pre-test dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan, sedangkan untuk post-test setelah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

1) Deskripsi Data Pre-test Hasil Belajar

Pemberian pre-test atau tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Deskripsi data pre-test atau tes awal hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 11. Hasil Deskripsi Data pre-test hasil Belajar

Hasil statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	38.36	35.00
Median	35.00	35.00
Std. Deviation	9.00	9.00
Variance	81.03	81.03

Hasil statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Minimum	20.00	20.00
Maximum	50.00	50.00

Sumber: *Data Primer yang diolah*

Berdasarkan hasil pada tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa bahwa nilai rata-rata pre-test pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* adalah sebesar 35.00, median sebesar 55.00, dan standart deviasi 9.00. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi siswa adalah 50. Sedangkan nilai rata-rata pre-test pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* adalah sebesar 38.36, median sebesar 35.00, dan standart deviasi sebesar 9.00. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi siswa adalah 50.

2) Deskripsi Data Post-test Hasil Belajar

Post-test atau tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa sesudah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Deskripsi data post-test atau tes akhir hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 12. Hasil Deskripsi Data Post-test hasil Belajar

Hasil statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N Valid	30	30
Missing	0	0

Hasil statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	59.66	64.66
Median	60.00	60.00
Std. Deviation	7.18	8.99
Variance	51.61	80.92
Minimum	50.00	50.00
Maximum	70.00	80.00

Sumber: *Data Primer yang diolah*

Berdasarkan hasil pada tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa bahwa nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video streaming adalah sebesar 64.66, median sebesar 60.00, dan standart deviasi 8.99. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi siswa adalah 80. Sedangkan nilai rata-rata post-test pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* adalah sebesar 59.66, median sebesar 60.00, dan standart deviasi sebesar 7.18. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi siswa adalah 70.

b. Deskripsi Data Angket Motivasi Siswa

Deskripsi data dilakukan untuk melihat gambaran awal dari variabel penelitian. Adapun deskripsi data yang akan dijelaskan di sini adalah deskripsi data motivasi awal dan motivasi akhir belajar siswa pada variabel motivasi belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video *streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

1) Deskripsi Data Motivasi Belajar Sebelum Mendapatkan Perlakuan

Motivasi belajar awal digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Deskripsi data motivasi belajar awal siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 13. Hasil Deskripsi Data Motivasi Siswa sebelum Perlakuan

Hasil statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	25.46	25.56
Median	27.00	26.00
Std. Deviation	3.49	3.10
Variance	12.18	9.63
Minimum	17.00	19.00
Maximum	30.00	31.00

Sumber: *Data Primer yang diolah*

Berdasarkan hasil pada tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa bahwa nilai rata-rata data motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan pada kelas control menggunakan media pembelajaran *e-learning* adalah sebesar 25.00, median sebesar 27.00, dan standart deviasi 3.59. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 17 dan nilai tertinggi siswa adalah 30. Sedangkan nilai rata-rata data motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* adalah sebesar

25.56, median sebesar 26.00, dan standart deviasi sebesar 3.10. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 19 dan nilai tertinggi siswa adalah 31.

2) Deskripsi Data Motivasi Belajar Setelah Mendapatkan Perlakuan

Penilaian motivasi akhir dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sesudah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Deskripsi data motivasi akhir belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 14. Hasil Deskripsi Data Motivasi Siswa setelah perlakuan

Hasil statistik Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	26.63	53.93
Median	27.00	54.00
Std. Deviation	3.42	4.00
Variance	11.76	16.06
Minimum	20.00	48.00
Maximum	32.00	60.00

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil pada tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa bahwa nilai rata-rata data motivasi belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* adalah sebesar 26.00, median sebesar 27.00, dan standart deviasi 3.42. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi siswa adalah 32. Sedangkan nilai rata-rata data motivasi

belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video streaming adalah sebesar 53.93, median sebesar 54.00, dan standart deviasi sebesar 4.00. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 48 dan nilai tertinggi siswa adalah 60.

3) Hasil Uji Prasyarat Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, sebuah data harus dilakukan uji prasyarat hipotesisi terlebih dahulu, di mana uji prasyarat yang diperlukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun uji prasyarat hipotesis adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat dari uji t-tes dan uji Manova. Hal tersebut karena sebelum melakukan uji t-tes dan uji Manova maka data harus berdistribusi normal. Data memiliki distribusi normal maka dapat dilanjutkan pada tahap melakukan uji t-test dan uji manova. Apabila sebuah data memiliki taraf sig. > 0.05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Namun, apabila sebuah data memiliki taraf sig. < 0.05 maka data dikatakan berdistribusi tidak normal. Dalam perhitungan uji normalitas ini dilakukan dengan rumus *kolmogorof-smirnov* berbantuan progtram SPSS 22.0 for windows. Berikut ini adalah hasil uji normalitas pada hasil belajar dan angket motivasi belajar siswa.

1) Uji Normalitas Hasil Belajar

Nilai dari hasil uji normalitas pada hasil belajar terbagi menjadi dua, yakni nilai pre-test atau tes awal dan post-test atau nilai akhir. Nilai tersebut didapatkan untuk pre-test sebelum dilakukan perlakuan dan nilai post-test didapatkan setelah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video *streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Nilai dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 15. Uji Normalitas Hasil Belajar

Perlakuan Kelas	Uji Normalitas Data <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
	Sig.	Kesimpulan
Pre-test Kelas Kontrol	0.062	Normal
Pre-test Kelas Eksperimen	0.062	Normal
Post-test Kelas Kontrol	0.060	Normal
Post-test Kelas Eksperimen	0.060	Normal

Berdasarkan pada hasil *output* tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas Pre-test Kelas Kontrol sebesar $0.062 > 0.05$ dengan kesimpulan data Pre-test Kelas Kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas Pre-test Kelas Eksperimen sebesar $0.062 > 0.05$ dengan kesimpulan data Pre-test Kelas Eksperimen berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas Post-test Kelas Kontrol sebesar $0.060 > 0.05$ dengan kesimpulan data Post-test Kelas Kontrol

berdistribusi normal. Dan hasil dari uji normalitas post-test kelas eksperimen sebesar $0.060 > 0.05$ dengan kesimpulan data post-test kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Hasil dari uji normalitas pada motivasi belajar siswa terbagi menjadi dua, yakni angket motivasi siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan angket motivasi siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video *streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Nilai dari uji normalitas angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 16. Hasil Uji Normalitas Motivasi Siswa

Perlakuan Kelas	Uji Normalitas Data <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
	Sig.	Kesimpulan
Angket Motivasi Awal Kelas Kontrol	0.073	Normal
Angket Motivasi Awal Kelas Eksperimen	0.065	Normal
Angket Motivasi Akhir Kelas Kontrol	0.123	Normal
Angket Motivasi Akhir Kelas Eksperimen	0.073	Normal

Berdasarkan pada hasil output tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas angket motivasi belajar awal siswa kelas kontrol sebesar $0.073 > 0.05$ dengan kesimpulan data angket motivasi belajar awal siswa kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas angket motivasi belajar awal siswa kelas eksperimen sebesar $0.065 > 0.05$ dengan kesimpulan data angket motivasi belajar awal

siswa kelas eksperimen berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas post-test kelas kontrol sebesar $0.123 > 0.05$ dengan kesimpulan data angket motivasi belajar akhir siswa kelas kontrol berdistribusi normal. Dan hasil dari uji normalitas angket motivasi belajar akhir siswa kelas eksperimen sebesar $0.073 > 0.05$ dengan kesimpulan data post-test kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui sebuah data berasal dari varian yang sama atau tidak, baik itu data dari kelas kontrol maupun dari kelas eksperimen. Uji homogenitas ini dilakukan sebagai uji prasyarat dalam uji t-test dan uji manova. Apabila nilai sig. > 0.05 maka data dikatakan memiliki varian yang homogen. Sebaliknya, apabila nilai sig. > 0.05 maka data dikatakan memiliki varian yang tidak homogen. Adapun pengujian hipotesis dapat dilanjutkan pada uji t-test dan uji manova apabila data homogen. Untuk perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan rumus *levene* berbantuan program SPSS 22.0 for windows.

1) Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Hasil dari uji homogenitas pada hasil belajar terbagi menjadi dua, yakni perhitungan dari *pre-test* atau tes awal dan *post-test* atau nilai akhir, di mana nilai pre-test diperoleh sebelum mendapatkan perlakuan dan nilai post-test didapatkan setelah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah

pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video *streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Nilai dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 17. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Perlakuan	Uji Homogenitas	
	Sig.	Kesimpulan
Pre-test	1.000	Homogen
Post-test	0.066	Homogen

Berdasarkan pada hasil output uji homogenitas hasil belajar siswa tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pre-test sebesar $1.000 > 0.05$ dengan kesimpulan data pre-test memiliki varian yang homogen. Adapun hasil uji homogenitas post-test sebesar $0.066 > 0.05$ dengan kesimpulan data post-test memiliki varian yang homogen.

2) Uji Homogenitas Angket Motivasi Siswa

Hasil uji homogenitas pada angket motivasi belajar siswa terbagi menjadi dua, yakni perhitungan dari angket motivasi belajar awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan dan angket motivasi belajar akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol

menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Nilai dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 18. Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Siswa

Data	Uji Homogenitas	
	Sig.	Kesimpulan
Angket Motivasi Awal Siswa	0.421	Homogen
Angket Motivasi Akhir Siswa	0.332	Homogen

Berdasarkan pada hasil output uji homogenitas angket motivasi belajar siswa siswa tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas angket motivasi belajar awal siswa sebesar $0.421 > 0.05$ dengan kesimpulan data angket motivasi belajar awal siswa memiliki varian yang homogen. Adapun hasil uji homogenitas angket motivasi belajar akhir siswa sebesar $0.332 > 0.05$ dengan kesimpulan data angket motivasi belajar awal siswa memiliki varian yang homogen.

4. Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dapat terpenuhi maka yang dilakukan setelah itu adalah melakukan uji hipotesis, di mana dalam penelitian ini dilakukan uji t-test dan uji manova. Adapun uji t-test digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *video streaming* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, uji t-test juga digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan video streaming untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan uji manova digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *video streaming* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama.

a. Uji t-tes

1) Uji t-tes Hasil Belajar Siswa

Uji hipotesis t-test ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, baik pre-test atau tes awal maupun post-test atau tes akhir setelah mendapatkan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

Adapun hipotesis dari uji t-test pada *pre-test* dan *post-test* adalah:

μ_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan penggunaan *video streaming* terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

μ_1 : Terdapat perbedaan signifikan penggunaan *video streaming* terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Untuk mengambil keputusan atau kesimpulan terhadap uji hipotesis t-test, baik untuk pre-test maupun post-test dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0.05). Kriteria pengajuan yang dilakukan adalah apabila nilai $\text{sig } \alpha > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Begitu pula sebaliknya apabila nilai $\text{sig } \alpha < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, penafiran dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} . H_0 ditolak dan H_1 diterima bila t_{hitung}

$> t_{\text{tabel}}$. Sebaliknya, H_0 diterima dan H_1 ditolak bila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$. Penghitungan uji hipotesis uji-t berbantuan program SPSS 22.0 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 19. Hasil Uji t-test Hasil Belajar

Perlakuan	Uji t-tes		
	Sig.	t_{hitung}	Kesimpulan
Pre-test	1.000	0.000	Tidak Ada beda
Post-test	0.021	2.379	Ada beda

Berdasarkan hasil output SPSS 22.0 tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} pre-test sebesar 0,000 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi (5%) 0,05, degree of freedom (db) = (n-2) maka diperoleh $t_{(0.05)(58)\text{tabel}} = 2,002$. Maka hasil nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, yakni menunjukkan hasil $0,000 < 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha > 0.05$, di mana (2-tailed) $1.000 > 0.05$. Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah tidak ada perbedaan signifikan penggunaan media *video streaming* terhadap hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen, artinya kemampuan hasil belajar awal siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

Selanjutnya untuk penarikan kesimpulan pada hasil belajar akhir atau post-test berdasar pada hasil output SPSS 22.0 tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} post-test sebesar 2,379 dan t_{tabel} dengan

taraf signifikansi (5%) 0,05, degree of freedom (db) = (n-2) maka diperoleh $t_{(0.05)(58)\text{tabel}} = 2,002$. Maka hasil nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, yakni menunjukkan hasil $2,379 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0.05$, di mana (2-tailed) $0.021 < 0.05$. Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah ada perbedaan signifikan penggunaan media *video streaming* terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, artinya kemampuan hasil belajar akhir siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah memiliki perbedaan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda pula antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

2) Uji t-test Motivasi Belajar Siswa

Uji hipotesis t-test dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa, baik motivasi belajar awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan maupun motivasi belajar akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah. Hipotesis dari uji t-test pada *pre-test* dan *post-test* adalah:

μ_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan penggunaan *video streaming* terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

μ_1 : Terdapat perbedaan signifikan penggunaan *video streaming* terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Untuk mengambil keputusan atau kesimpulan terhadap uji hipotesis t-test, baik untuk motivasi belajar awal siswa maupun motivasi belajar akhir siswa dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0.05). Kriteria pengajuan yang dilakukan adalah apabila nilai sig $\alpha > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Begitu pula sebaliknya apabila nilai sig $\alpha < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, penafiran dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} . H_0 ditolak dan H_1 diterima bila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sebaliknya, H_0 diterima dan H_1 ditolak bila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Penghitungan uji hipotesis uji-t berbantu program SPSS 22.0 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 20. Hasil Uji t-test Motivasi Siswa

Data	Uji t-tes		
	Sig.	t_{hitung}	Kesimpulan
Motivasi Belajar Awal	0.907	0.117	Tidak Ada beda
Motivasi Belajar Akhir	0.000	28.349	Ada beda

Berdasarkan hasil output SPSS 22.0 tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} motivasi belajar awal siswa sebesar 0,0117 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi (5%) 0,05, degree of freedom (db) = (n-2) maka diperoleh $t_{(0.05)(58)tabel} = 2,002$. Maka hasil nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, yakni

menunjukkan hasil $0,117 < 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha > 0.05$, di mana (2-tailed) $0.907 > 0.05$. Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah tidak ada perbedaan signifikan penggunaan media *video streaming* terhadap motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen, artinya motivasi belajar awal siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

Selanjutnya untuk penarikan kesimpulan pada hasil belajar akhir atau post-test berdasar pada hasil output SPSS 22.0 tabel di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} motivasi belajar awal siswa sebesar 28,349 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi (5%) 0,05, degree of freedom (db) = (n-2) maka diperoleh $t_{(0.05)(58)tabel} = 2,002$. Maka hasil nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, yakni menunjukkan hasil $28,349 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0.05$, di mana (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Sehingga kesimpulan yang dapat diperoleh adalah ada perbedaan signifikan penggunaan media *video streaming* terhadap motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan, artinya motivasi belajar akhir siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah memiliki perbedaan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda pula antara kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Adapun perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

b. Uji Manova

Uji Manova digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan video streaming terhadap hasil belajar dan motivasi siswa secara bersama-sama. Uji yang digunakan untuk mengetahui simultan dua variabel terikat atas satu variabel bebas ini dilakukan dengan berbantuan program SPSS 22.0 for windows, yakni menggunakan uji *multivariate*. Adapun hipotesis manova yang akan diuji adalah:

μ_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan penggunaan *video streaming* terhadap motivasi hasil belajar siswa secara bersama-sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

μ_1 : Terdapat perbedaan signifikan penggunaan *video streaming* terhadap motivasi hasil belajar siswa secara bersama-sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas secara univariat, selanjutnya dilakukan uji homogenitas *matriks kovariat*, di mana pada uji manova memiliki syarat harus memiliki variabel terikat yang sama. Adapun uji homogenitas *matriks kovariat* dapat dilihat pada uji *Box's M* dengan ketentuan jika hasil uji *Box's M* memiliki nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima maka *matriks kovariat* antar

kelompok kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen) homogen. Adapun hasil uji homogenitas *matriks kovariat* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 21. Box's Test of Equality of Covariance Matricesa

Box's M	38.357
F	3.549
df1	10
df2	16082.869
Sig.	.080

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai dari *Box's M* sebesar 38.357 dengan taraf signifikansi 0.080. Adapun berdasar pada nilai pengujian adalah taraf signifikansi > 0.05 . Dengan demikian nilai *Box's M* dari hasil pengujian di atas tidak signifikan karena nilai signifikansi adalah $38.357 > 0,05$. Maka H_0 diterima, artinya *matriks kovarian* dari variabel dependen sama pada kelompok kelas. Untuk itu analisis anova dapat berlanjut.

Adapun pengambilan keputusan berdasarkan uji manova atau uji multivariate berdasarkan nilai signifikansi adalah apabila nilai Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya apabila nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penghitungan uji *multivariate* dilakukan dengan berbantuan SPSS 22.0 for windows. Hasil dari output uji *multivariate* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 22. Hasil Uji Multivariat

Nilai Eigenvalue	Multivariate Tests	
	Sig.	Kesimpulan
<i>Pillai's Trace</i>	0.000	Efektif
<i>Wilks' Lambda</i>	0.000	Efektif
<i>Hotelling's Trace</i>	0.000	Efektif
<i>Roy's Largest Root</i>	0.000	Efektif

Berdasarkan pada tabel uji multivariate menunjukkan bahwa nilai sig. untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* memiliki nilai sig lebih kecil dari 0.05 yakni sebesar $0.000 < 0.05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian maka kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat perbedaan signifikan penggunaan video *streaming* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara bersama-sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan di atas bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *video streaming* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa di MAN 2 Bojonegoro. Hasil temuan pada uji t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan, di mana perlakuan yang dimaksud adalah pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *video streaming* dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *e-learning* madrasah.

Adapun hasil uji t-test pada kelas XII MAN 2 Bojonegoro sebelum mendapatkan perlakuan memiliki nilai t_{hitung} pre-test sebesar $0,000 < 2,002$ dan nilai sig. (2-tailed) $1.000 > 0.05$, artinya sebelum penggunaan media video *streaming* dan *E-learning* antara kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan dalam hasil belajar. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan hasil post-test menunjukkan nilai uji t-test nilai t_{hitung} post-test sebesar $2,379 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0.05$, di

mana (2-tailed) $0.021 < 0.05$, artinya penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* terbilang efektif dalam hasil belajar siswa setelah diterapkan pada kelas eksperimen.

Uji t-test motivasi belajar pada kelas XII MAN 2 Bojonegoro sebelum mendapatkan perlakuan memiliki nilai t_{hitung} sebesar $0,117 < 2,002$ dan nilai sig. (2-tailed) $0.907 > 0.05$, artinya sebelum penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* antara kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan dalam motivasi belajar. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan motivasi belajar siswa menunjukkan nilai uji t-test nilai t_{hitung} sebesar $28,349 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0.05$, di mana (2-tailed) $0.000 < 0.05$, artinya penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* terbilang efektif dalam motivasi belajar siswa setelah diterapkan pada kelas eksperimen. Untuk hasil uji multivariate menunjukkan bahwa nilai sig. untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* memiliki nilai sig lebih kecil dari 0.05 yakni sebesar $0.000 < 0.05$, artinya penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* terbilang efektif dalam motivasi dan hasil belajar siswa bersama-sama setelah diterapkan pada kelas eksperimen.

Penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* Madrasah adalah beberapa kegiatan pembelajaran dalam bentuk daring, di mana kegiatan pembelajaran dari merupakan salah satu solusi yang ditawarkan dalam kondisi pandemic covid-19. *E-learning* Madrasah merupakan nama dari sebuah platform yang digunakan lembaga di bawah naungan madrasah dalam

kegiatan pembelajaran daring. Aplikasi ini yang dirancang Direktorat KSKK Madrasah demi pemanfaatan media pembelajaran bagi guru dan dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar jarak jauh. Aplikasi ini rencananya akan digunakan baik pada kondisi pandemik Covid-19 maupun sesudah pandemic berakhir. Sejatinya, platform *E-learning* Madrasah memiliki menu video conference. Namun, sebelum masuk menuju tersebut membutuhkan proses yang panjang mulai pembuatan akun dan password. Selain itu, membutuhkan signal yang kuat dan membutuhkan kapasitas yang cukup besar. Terlebih lagi, menu video conference termasuk fitur baru yang ada pada *E-learning* Madrasah versi 2.0.0. Sehingga masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya. Hal ini tentunya akan mengganggu berjalannya kegiatan pembelajaran. Maka, baik guru dan siswa memilih pembelajaran secara aman dengan pemberian modul di platform *E-learning* Madrasah, salah satunya pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis.

Adapun pada kegiatan belajar-mengajar dengan penggunaan media video *streaming* pada kelas XII di MAN 2 Bojonegoro, siswa mendapat kesempatan melihat video mengenai konsep mendakwahkan keramahan Islam. Dalam pembelajaran, siswa diberikan sebuah permasalahan untuk dicari solusi masalah berdasar pada pengalaman belajar dari yang siswa peroleh pada saat melihat *video streaming*. Penayangan *video streaming* yang sebelumnya telah dirancang dan disusun dengan animasi membuat siswa memiliki rasa ingin tahu untuk lebih tertarik dan mendalami konsep dari materi. Hal ini menjadi salah satu kelebihan dari media *video streaming*. Hal tersebut didukung

dengan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan adalah salah satu aspek yang menciptakan motivasi belajar tinggi bagi siswa. Sebab beberapa indera siswa dapat terlibat secara aktif, terutama indera penglihatan dan pendengaran. Adapun semakin banyak indera yang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, maka semakin banyak pula informasi dan materi yang diperoleh. Hal ini memiliki pengaruh pula pada tingginya pemahaman konsep siswa.¹⁰⁷

Tahapan awal dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media video *streaming* pada kelas XII di MAN 2 Bojonegoro adalah dengan memberikan pretest untuk memperoleh data awal tentang konsep-konsep dalam materi berdakwah keramahan islam pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest dalam penelitian ini berbentuk pemberian tes untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar. Hasil dari pretest berupa nilai yang diambil sebagai data awal. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran *video streaming* dan kelas kontrol tanpa treatment dengan media pembelajaran *video streaming*, dalam hal ini menggunakan media e-learning madrasah yang digunakan pada umumnya di MAN 2 Bojonegoro. Pada tahap ini dilakukan pengambilan data tentang motivasi belajar siswa melalui pemberian angket kepada siswa.

Pembelajaran dengan media pembelajaran *video streaming* untuk kelas eksperimen dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan pretest, pengisian angket motivasi awal kepada siswa dan

¹⁰⁷ Norvan Ardy Wiyani, *Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang merupakan perubahan kemampuan berpikir peserta didik*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017), 79.

kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran *video streaming* untuk materi mendakwahkan keramahan Islam. Sementara pada pertemuan kedua melanjutkan materi mendakwahkan keramahan islam dengan media pembelajaran *video streaming* dan pemberian posttest serta pengisian angket motivasi belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan *video streaming*.

Adapun pembelajaran pada kelas kontrol juga dilakukan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan pretest, pengisian angket motivasi awal kepada siswa dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* madrasah untuk materi mendakwahkan keramahan Islam. Sementara pada pertemuan kedua melanjutkan materi mendakwahkan keramahan Islam dengan pembelajaran *e-learning* madrasah dan pemberian posttest serta pengisian angket motivasi belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan *video streaming*.

Selama pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan untuk mengetahui keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *video streaming*. Sedangkan untuk kelas kontrol melakukan aktivitas belajar dengan media yang telah tersedia pada *e-learning* madrasah MAN 2 Bojonegoro. Adapun pemberian posttest guna memperoleh data akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Posttest, dilakukan pada kelas eskperimen dan kelas kontrol setelah proses

pembelajaran selesai. Posttest diberikan dalam bentuk pemberian tes untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar-mengajar dengan memakai media berbasis video lebih tinggi daripada siswa yang melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan memakai media berbasis teks.¹⁰⁸ Motivasi instrinsik dan ekstrinsik media *video streaming* cukup mendukung dalam keadaan dan kondisi belajar siswa yang dinamik, di mana siswa diberi tayangan video mengenai konsep berdakwah dengan cara yang ramah kemudian diberi sebuah permasalahan untuk memberikan analisis video tersebut memberikan tantangan tersendiri untuk siswa dalam penyelesaiannya. Dalam hal ini siswa berada pada posisi sebagai individu yang memiliki target dan tujuan pasti dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu keunggulan motivasi ekstrinsik dari media *video streaming* berasal dari penayangan video yang memiliki beberapa unsur, yakni unsur teks, suara, gambar gerak dan animasi yang memiliki efek suara tertentu yang menarik dalam memberi arahan kepada siswa dalam memahami konsep yang diberikan pada penayangan pada video pembelajaran. Hal inilah yang membuat media *video streaming* memiliki keunggulan dibandingkan media *E-learning* Madrasah pada aspek motivasi eksternal.

Kelebihan lain yang dimiliki media *video streaming* adalah memiliki relevansi pada tujuan siswa dan tujuan kegiatan belajar-mengajar. Siswa yang

¹⁰⁸ Prili M. P. B., Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Produktif Siswa Kelas 1 Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 5 Manado. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(2). (2012) 270.

ikut serta pada kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan media *video streaming* memiliki anggapan bahwa pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan tujuan mereka dan tujuan kegiatan belajar-mengajar, yakni dapat memberikan manfaat pada penyelesaian permasalahan tentang berdakwah Islam secara ramah pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu kelebihan lainnya pada media pembelajaran *video streaming* terdapat pada aspek interpretasi dari adanya animasi yang dapat memberikan visualisasi konsep abstrak menjadi lebih riil.

Penggunaan media pembelajaran *video streaming* merupakan alternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pada kegiatan belajar-mengajar. Hal tersebut senada dengan ungkapan Edgar Dale dalam Barnes yang menyatakan bahwa penggunaan media video lebih baik dibanding dengan hanya melakukan kegiatan membaca atau mendengar semata. Selain itu, *video streaming* juga dapat digunakan pada hampir semua materi pembelajaran, model pembelajaran pada setiap ranah baik itu ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.¹⁰⁹

Pada ranah kognitif, siswa bisa melakukan observasi dengan berselancar dramatis mulai kejadian berdakwah pada masa lalu berdasarkan rekaman aktual hingga setiap kejadian terbaru sehingga membuat kegiatan berdakwah pada tokoh yang dilihat memiliki karakter berasa di hadapan mereka sendiri. Terlebih lagi dengan melihat *video streaming*, baik itu

¹⁰⁹ Barnes, K., R. Marateo, and S. Ferris. Teaching and learning with the net generation. *Innovate* 3 (4), (2007).

dilakukan sesudah ataupun sebelum kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh pemahaman terhadap konsep pada materi yang dipelajari. Untuk ranah afektif, siswa memperoleh penguatan dalam pemberian sensasi rasa dari unsur emosi dan sikap dari kegiatan belajar-mengajar secara efektif.

Sedangkan untuk ranah psikomotorik, *video streaming* mampu menunjukkan aktivitas berdakwah secara riil melalui video yang telah direkam sebelumnya berupa kegiatan motorik/ gerak. Dalam hal ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan berdakwah tersebut. Sebagai media pembelajaran tidak tercetak, *video streaming* memiliki banyak sumber informasi untuk diberikan kepada siswa dalam kegiatan belajar-mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, *video streaming* dapat menambah khasanah baru dalam aktivitas belajar-mengajar. Dalam hal ini siswa tidak hanya menyaksikan gambar dari media pembelajaran dalam bentuk cetak saja atau mendengarkan suara dari audio secara terpisah, namun siswa dapat menyaksikan gambar yang bergerak serta terdapat suara yang menjadi latar belakangnya.

Pembelajaran dengan *video streaming* membuat siswa kelas XII di MAN 2 Bojonegoro memperoleh pemahaman konsep dan mampu mengolah bahasa secara konseptual dan sistematis dalam praktek berdakwah Islam dengan cara yang ramah. Siswa mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar serta lebih kreatif dalam membuat pengembangan dalam upaya berdakwah dengan ramah dan siswa bisa mengaitkan potensi maupun keterbatasan pada diri mereka maupun pada lingkungan masyarakat hingga

memberikan memberikan banyak inspirasi pada siswa dalam berdakwah secara ramah.

Inovasi dalam pembelajaran dengan media *video streaming* materi mendakwahkan keramahana Islam dalam penelitian ini merupakan bentuk dari pengembangan media video pembelajaran bagi dunia pendidikan secara umum dan khususnya dalam pembelajaran Qur'an hadis. Di samping itu, penelitian ini dapat pula sebagai bahan referensi alternatif dalam penyelesaian masalah kurangnya kreativitas guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori kognitif Piaget dalam penggunaan media pembelajaran media video streaming terdapat transformasi pola pikir atau intelegensi pada siswa berkenaan dengan ranah kognitif, di mana siswa kelas XII Man 2 Bojonegoro dalam materi mendakwahkan keramahan Islam memiliki kemampuan yang bisa dilihat berdasarkan kegiatan yang berkaitan dengan dari aktivitas mental (otak) dalam mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman yang telah diperoleh melalui kegiatan pembelajaran.¹¹⁰ Dalam hal ini siswa melakukan aktivitas mental (otak) dengan cara menggunakan kaidah serta konsep mengenai berdakwah Islam dengan cara ramah yang sebelumnya pernah diperoleh kemudian dikomunikasikan kepada teman sebaya melalui tanggapan atau gagasan.¹¹¹

Hal ini menunjukkan bahwa ranah kognitif dalam pendidikan berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa setelah

¹¹⁰ Norvan Ardy Wiyani, *Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang merupakan perubahan kemampuan berpikir peserta didik*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017), 71.

¹¹¹ Ibid, 70

memperoleh materi pembelajaran yang diberikan oleh guru pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, di mana siswa sebelumnya tidak mengetahui hingga pada akhirnya menjadi mengetahui sesuatu, dari yang sebelumnya siswa tersebut belum memahami sesuatu hingga jadi memahami sesuatu. Artinya ranah kognitif dalam pendidikan yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan atau pemahaman mengenai sebuah materi pembelajaran.¹¹²

Sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa tahap operasional formal yang merupakan tahap terakhir dalam perkembangan kognitif. Hal ini relevan dengan tahapan yang dimiliki oleh para siswa kelas XII MAN 2 Bojonegoro yang telah berusia 12 tahun ke atas. Dalam pembelajaran dengan media *video streaming* materi mendakwahkan keramahana Islam, siswa telah dapat berpikir secara logis. Siswa mampu berpikir secara teoritis formal berdasar pada proposisi dan hipotesis yang tidak hanya mengacu pada sesuatu yang pernah mereka alami. Melainkan siswa juga bisa berfikir tentang suatu kemungkinan yang akan terjadi di masa mendatang berdasarkan konsekuensi yang didapat setelah melakukan tindakan.

Hal ini juga berdasar pada karakteristik perkembangan tertentu, dalam hal ini karakteristik pelajar tingkat MA, di mana pada perkembangan kognitif siswa dapat membuat rancangan mengenai situasi atau kejadian yang kemungkinan berupa simpulan sementara atau hipotesis dan siswa dapat mengolah dengan pemikiran logis.

¹¹² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2018), 161.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas penggunaan media *video streaming* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis materi mendakwahkan keramahan Islam, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan media *video streaming* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis materi mendakwahkan keramahan Islam terbilang efektif. Hal ini berdasarkan perhitungan hasil uji t-test pada kelas XII MAN 2 Bojonegoro sebelum mendapatkan perlakuan memiliki nilai t_{hitung} sebesar $0,117 < 2,002$ dan nilai sig. (2-tailed) $0,907 > 0,05$, artinya sebelum penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* antara kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan dalam motivasi belajar. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan motivasi belajar siswa menunjukkan nilai uji t-test nilai t_{hitung} sebesar $28,349 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0,05$, di mana (2-tailed) $0,000 < 0,05$, artinya penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* terbilang efektif dalam motivasi belajar siswa setelah diterapkan pada kelas eksperimen.
2. Penggunaan media *video streaming* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis materi mendakwahkan keramahan Islam terbilang efektif. Hal ini berdasarkan perhitungan hasil uji t-test pada kelas

XII MAN 2 Bojonegoro sebelum mendapatkan perlakuan memiliki nilai t_{hitung} pre-test sebesar $0,000 < 2,002$ dan nilai sig. (2-tailed) $1,000 > 0,05$, artinya sebelum penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* antara kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan dalam hasil belajar. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan hasil post-test menunjukkan nilai uji t-test nilai t_{hitung} post-test sebesar $2,379 > 2,002$. Adapun untuk taraf sig 5% (0.05) nilai sig $\alpha < 0,05$, di mana (2-tailed) $0,021 < 0,05$, artinya penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* terbilang efektif dalam hasil belajar siswa setelah diterapkan pada kelas eksperimen. Adapun penggunaan media *video streaming* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis materi mendakwahkan keramahan Islam terbilang efektif. Hal ini berdasarkan pada perhitungan uji Multivariate Manova menunjukkan bahwa nilai sig. Untuk nilai *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* memiliki nilai sig lebih kecil dari 0.05 yakni sebesar $0,000 < 0,05$, artinya penggunaan media *video streaming* dan *E-learning* terbilang efektif dalam motivasi dan hasil belajar siswa bersama-sama setelah diterapkan pada kelas eksperimen.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, saran yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran Al Qur'an Hadis, hendaknya guru memiliki peran aktif dan kreatif dalam membuat inovasi media

pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan penggunaan media *video streaming* pada pembelajaran Al Qur'an Hadis. Hal ini karena media *video streaming* sangat memberikan peran dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran bagi siswa yang tidak hanya membaca atau mendengar semata, melainkan siswa dapat memperoleh kedua hal tersebut dalam waktu yang bersamaan.

2. Bagi siswa setelah diterapkan berbagai jenis media pembelajaran diharapkan mampu membantu dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa serta lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar, terutama pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis.
3. Kepada penelitian selanjutnya yang akan datang diharapkan bisa membuat pengembangan hasil penelitian ini pada lingkup yang lebih luas. Harapannya pada penelitian selanjutnya bisa memberikan pengembangan penelitian ini pada beberapa jenis variabel yang lebih inovatif sehingga bisa menambah pengetahuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

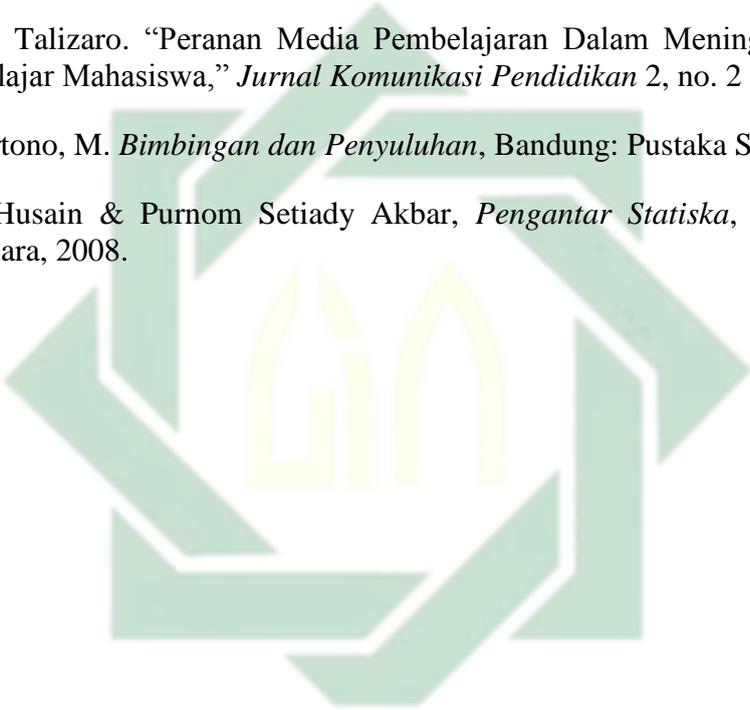
DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja grafindo Persada, 2007.
- Abdullah Sani, Ridwan. *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara: Jakarta, 2013.
- Ardy Wiyani, Norvan. *Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang merupakan perubahan kemampuan berpikir peserta didik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017.
- Arikunto, S. “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*” (Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Bahrudin dan Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.
- Cahyono, Guntur. Pemafaatan Media YouTube Dakwah Ustadz Adi Hidayat dalam Pengembangan Materi Fikih Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal at-Tarbawi Vol. 4, No.1, Januari-Juni*, 2019.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. *E-learning and the science of instruction: provenguidelines for consumers and designersof multimedia learning, second edition*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc, 2008.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., An E-Learning Sistem for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), 2016.
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djamaroh, S. B. and A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Engkoswara dkk. *Administrasi Pendidikan*. Bandung. Alfabeta, 2015.
- Gunawan, F.I. & Sunarman, S.G. Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Peserta didik SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 2018.

- Hajar, Ibnu. YouTube sebagai Sarana Komunikasi Dakwah di Kota Makasar, *Jurnal Al-Khitabah, Vol. V, No. 2*, November, 2018.
- Hamalik, Omezar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Hamdan Husein Batubara and Delila Sari Batubara, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2, 2020.
- Hamzah & Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Hikmiyah, Siti Nafsiatul and Hamam Burhanuddin, "Siti Nafsiatul Hikmiyah, Hamam Burhanuddin, Konsep Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Covid 19" 02 (n.d.).
- I Nyoman Bagiarta, I Wayan Karyasa, I Nyoman Suardana, "Komparasi Literasi Sains Antara Siswa Yang Dibelajarkan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation) Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Smp," *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Ipa* Desember, 2015.
- Kaufmann, Daniel. "Using OBS to Create Video Lectures for Online Counseling Students," *Journal of Instructional Research* 8, no. 2 2019.
- Marliat & Budiarto Dwi, *Media Dan Metode Pembelajaran, Metode Pembelajaran, I.*, vol. 03, Palembang: CV. Amanah, 2010.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi, 2013.
- Munir, *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung, 2009.
- Musarofah, Siti . "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an Dengan Output Youtube," *Skripsi -- UIN Raden Intan Lampung* , 2019.
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Prawira, Purwa Atmaja, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Purwanto, M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011.

- Purwanto, M. Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Sabari, Ahmad. *Strategi Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Sadirman, *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2004.
- Siregar, Sofyan. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Smaldino, Sharon E. & James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: Rosada Karya, 2000.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sukmadinata. Nana Syaodih, "*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*," Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sulaiman, Wahid. *Statistik Non Parametrik Contoh Kasus dan Pemecahannya Dengan Spss*, Yogyakarta: Andi, 2009.
- Sulistyorini, *Evaluasi pendidikan: Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, Teras: Yogyakarta, 2009.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

- Suryabrata, S. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali, 1984.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2018.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Rosda Karya, 2011.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 2018.
- Umar Sartono, M. *Bimbingan dan Penyuluhan*, Bandung: Pustaka Setia, 1998.
- Usman, Husain & Purnom Setiady Akbar, *Pengantar Statiska*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A