

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI KELAS 8
SMP NEGERI 1 KRIAN SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

RAVITA INSANI

NIM. D91219147



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ravita Insani

NIM : D91219147

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Ngingas Timur Rt. 32 Rw. 07, Krian, Sidoarjo

No. Telp : 085646261028

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo”** adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Sidoarjo, 27 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Ravita Insani

D91219147

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **RAVITA INSANI**

NIM : **D91219147**

Judul : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PAI DI KELAS 8 SMP NEGERI 1 KRIAN SIDOARJO**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing 1



Dr. H. Achmad Zaini, MA
NIP. 197005121995031002

Surabaya, 27 Maret 2023

Pembimbing 2



Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 196912121993031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Ravita Insani** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 17 April 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. P. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Prof. Dr. H. Moch. Tolchah, M.Ag
NIP. 195303051986031001

Penguji II

Fathur Rohman, M.Ag
NIP. 197311302005011005

Penguji III

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 196912121993031003

Penguji IV

Dr. H. Achmad Zaini, MA
NIP. 197005121996031002



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 AKADEMIKIS

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

Nama : Ravita Insani
NIM : D91219147
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : ravitains033@gmail.com

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

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

PAI Di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo

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, 18 April 2023

Penulis

(Ravita Insani)

ABSTRAK

Ravita Insani, D91219147; Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo. Permasalahan: 1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian? 2) Bagaimana motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian? 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian?

Metode penelitian ini kuantitatif jenis eksperimen dengan subjek penelitian siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Krian. Jumlah populasinya 345 siswa dari 10 kelas. Peneliti menerapkan teknik *simple random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas 8-B sebagai kelas eksperimen berjumlah 35 siswa dan kelas 8-D sebagai kelas kontrol berjumlah 35 siswa. Data dikumpulkan menggunakan *skala likert*. Peneliti menggunakan teknik analisis *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian: 1) Penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran PAI hasilnya 84% termasuk kategori sangat baik. 2) Motivasi belajar PAI kelas eksperimen hasilnya 83% termasuk kategori sangat baik. Sedangkan kelas kontrol hasilnya 73% termasuk kategori baik. 3) Efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian menggunakan teknik analisis uji *mann-whitney* dengan perhitungan menggunakan SPSS *for windows* versi 25 diperoleh hasil Asymp. Sig (2-tailed) senilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) yakni $0,000 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, penggunaan media pembelajaran powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

Kata Kunci : *Efektivitas, Media powtoon, Motivasi belajar PAI*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Penelitian Terdahulu.....	11
F. Hipotesis Penelitian	15
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	16
H. Definisi Operasional	17
I. Sistematika Pembahasan	20
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran	26
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	28

3. Analisis Data Terkait Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian	122
--	-----

BAB V PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian	128
B. Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.....	129
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian	131

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	134

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	63
Tabel 3.2 Kriteria Skor Angket Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon ..	67
Tabel 3.3 Kriteria Skor Angket Motivasi Belajar PAI.....	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon	68
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar PAI	68
Tabel 3.6 Populasi Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian	69
Tabel 3.7 Sampel Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian	71
Tabel 4.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Jombang	87
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik SMP Negeri 1 Krian.....	88
Tabel 4.3 Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Krian	90
Tabel 4.4 Siswa SMP Negeri 1 Krian	91
Tabel 4.5 Kondisi Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Krian.....	92
Tabel 4.6 Data Kuesioner Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian	93
Tabel 4.7 Distribusi data pernyataan no. 1 “Variabel X”	96
Tabel 4.8 Distribusi data pernyataan no. 2 “Variabel X”	97
Tabel 4.9 Distribusi data pernyataan no. 3 “Variabel X”	97
Tabel 4.10 Distribusi data pernyataan no. 4 “Variabel X”	98
Tabel 4.11 Distribusi data pernyataan no. 5 “Variabel X”	99
Tabel 4.12 Distribusi data pernyataan no. 6 “Variabel X”	99
Tabel 4.13 Distribusi data pernyataan no. 7 “Variabel X”	100
Tabel 4.14 Distribusi data pernyataan no. 8 “Variabel X”	101
Tabel 4.15 Distribusi data pernyataan no. 9 “Variabel X”	101
Tabel 4.16 Distribusi data pernyataan no. 10 “Variabel X”	102
Tabel 4.17 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	103
Tabel 4.18 Data Kuesioner Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Kelas Eksperimen.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah 1 Membuat Powtoon	37
Gambar 2.2 Langkah 2 Membuat Powtoon	37
Gambar 2.3 Langkah 3 Membuat Powtoon	38
Gambar 2.4 Langkah 4 Membuat Powtoon	38
Gambar 2.5 Langkah 5 Membuat Powtoon	38
Gambar 2.6 Langkah 6 Membuat Powtoon	39
Gambar 2.7 Langkah 7 Membuat Powtoon	39
Gambar 2.8 Langkah 8 Membuat Powtoon	39
Gambar 2.9 Langkah 9 Membuat Powtoon	39
Gambar 2.10 Langkah 10 Membuat Powtoon	40
Gambar 2.11 Langkah 11 Membuat Powtoon	40
Gambar 2.12 Langkah 12 Membuat Powtoon	40
Gambar 2.13 Langkah 13 Membuat Powtoon	41
Gambar 2.14 Langkah 14 Membuat Powtoon	41

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3. Kartu Konsultasi Skripsi
- Lampiran 4. Angket
- Lampiran 5. Pedoman Observasi
- Lampiran 6. Pedoman Wawancara
- Lampiran 7. Validasi Instrumen Penelitian
- Lampiran 8. Daftar Nama Responden
- Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Waktu berjalan seiring dengan perubahan zaman dimana saat ini semakin modern, ilmu pengetahuan serta teknologi (iptek) di Indonesia juga mengalami perubahan dan perkembangan yang begitu cepat. Salah satu bentuk perubahan tersebut yakni memasuki revolusi industri era 4.0. Saat ada pameran industri, revolusi industri era 4.0 dihadirkan untuk pertama kalinya pada tanggal 4-8 April 2011. Era revolusi industri 4.0 adalah upaya peralihan dari sistem konvensional menjadi sistem modern dengan berbasis digital untuk menuju perbaikan, dimana semua proses atau kegiatan telah menggunakan bantuan internet sebagai penunjang paling utama.¹ Adanya perkembangan revolusi industri era 4.0 dimana ilmu pengetahuan serta teknologi mengalami perubahan begitu cepat tersebut, mengharuskan kita untuk siap dan mampu beradaptasi dalam menghadapi perubahan dunia supaya tidak tertinggal oleh kecanggihan teknologi di zaman modern ini, khususnya dalam dunia pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989, Pasal 1 (1), “Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran, atau bimbingan, atau latihan untuk peranannya di masa yang

¹ Daon, “Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia Menyongsongnya,” https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan_media; diakses tanggal 28 November 2022.

akan datang”.² Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional, dipaparkan “Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran aktif bagi peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlakul karimah, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negara”.³ Simpulan berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, pendidikan memiliki makna sebagai langkah awal dalam mewujudkan anak didik supaya memiliki kecerdasan, keterampilan, kepribadian atau akhlak yang baik melalui kegiatan pembelajaran. Karakteristik dari usaha sadar tersebut meliputi usaha yang dilakukan secara sungguh-sungguh melalui kegiatan pembelajaran, usaha sungguh-sungguh dalam menggapai tujuan proses pembelajaran, serta usaha secara terbimbing untuk mengetahui keberhasilan dari suatu kegiatan pembelajaran.⁴ Di revolusi industri era 4.0, sistem pendidikan Indonesia harus diperluas dan diperbaiki khususnya terkait dengan pembelajaran di kelas.

Secara sederhana, pembelajaran ialah upaya untuk mempengaruhi seseorang secara spiritual dan intelektual supaya timbul keinginan untuk belajar atas kemauannya sendiri.⁵ Pembelajaran ialah sebuah metode atau langkah dimana makhluk hidup berproses dalam mencari ilmu. Pembelajaran ialah suatu rangkaian diskusi antara siswa dan guru pada lingkup lembaga

² Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya Dan Pendidikan Di Indonesia*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 201.

³ Nanang Fattah, *Analisis Kebijakan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 39.

⁴ Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan...*, h. 202.

⁵ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 85.

pendidikan.⁶ Dalam rangkaian diskusi tersebut, guru melakukan transfer ilmu kepada siswa yang meliputi tiga konteks yakni afektif (tindakan), kognitif (proses berfikir), dan psikomotor (kemampuan). Guru ibarat *sales agent* dari lembaga pendidikan, artinya guru harus mampu menanamkan rasa motivasi siswa perihal belajar guna menggapai target pembelajaran yang maksimal. Motivasi dan belajar merupakan sepasang komponen yang berkaitan. Karena apabila dalam belajar siswa tidak termotivasi dan tidak terdorong untuk ikut serta pada kegiatan belajar di dalam kelas, maka siswa tidak akan memiliki keinginan untuk mendapatkan hasil belajar secara optimal. Motivasi belajar ialah stimulus psikis yang berasal dari pribadi siswa guna melangsungkan aktivitas belajar, menjalankan kegiatan belajar dengan baik dan tekun, serta mengetahui arah kegiatan belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.⁷ Dalam Rohani, Risk mengungkapkan “motivasi belajar adalah usaha seorang guru secara sadar untuk menimbulkan rasa ingin beraktivitas kearah tujuan belajar dalam diri siswa”.⁸ Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dinilai amat krusial bagi pribadi siswa untuk menimbulkan rasa semangat belajar, rasa ingin memperoleh banyak ilmu, rasa ingin mendapatkan hasil yang terbaik, serta dapat dijadikan sebagai bekal keberhasilan di masa depan. Adapun ayat Al-Qur’an yang dapat memotivasi

⁶ Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 40.

⁷ W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1984), h. 27.

⁸ Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h. 10.

keberhasilan setelah melakukan proses belajar.⁹ Media pembelajaran mempunyai peranan penting sebagai alat atau sarana bagi pembelajar untuk mendapatkan motivasi dan inspirasi dalam suasana yang menyenangkan dan menantang serta membangun suasana belajar yang interaktif dalam berdiskusi, permainan, dan penugasan. Media pembelajaran dapat berisi beberapa materi pelajaran sekaligus. Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila telah mencukupi beberapa syarat diantaranya mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, mampu mencapai target belajar, mampu memberi stimulus siswa dalam hal menghafal materi pelajaran, mampu menghidupkan suasana belajar yang aktif dalam memberi tanggapan maupun umpan balik, serta dapat menghasilkan perubahan pada nilai siswa.¹⁰ Semakin baik dan makin berkualitas media pembelajaran yang diterapkan, maka dalam belajar siswa akan sangat termotivasi.

Menurut standar proses pembelajaran, pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memberi motivasi atau inspirasi, dan memberi kebebasan untuk mengembangkan kemandirian dan kreativitas.¹¹ Sebab itu, pendidik profesional perlu inventif perihal pemilihan media pembelajaran untuk diaplikasikan pada rangkaian aktivitas belajar di dalam kelas. Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan, diantaranya: keterampilan guru; tepat berdasarkan tujuan pembelajaran; sesuai

⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 63.

¹⁰ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 61.

¹¹ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2013), h. 36.

dengan materi pelajaran yang bersifat konkret, berpendirian, konseptual, atau berkelanjutan; sesuai dengan jumlah sasaran; sesuai dengan karakteristik peserta didik; praktis; mutu teknis; tersedia waktu untuk menggunakannya; serta yang terpenting adalah kemudahan dalam memperoleh/menggunakan media.¹²

Pada revolusi industri era 4.0, berbagai macam teknologi yang kini mudah untuk dijangkau seperti *smartphone*, komputer, laptop, dan lain sebagainya dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan pelajaran. Teknologi-teknologi canggih tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Sehingga tidak heran apabila seiring adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, pendidik harus berkreasi dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran yang diterapkan sebagai alat untuk mendukung dalam penyampaian isi pelajaran kepada siswa. Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar, pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran melalui bantuan media berbasis visual maupun berbasis audiovisual atau bahkan dapat memanfaatkan fitur-fitur aplikasi pembelajaran modern dalam menghadapi revolusi industri era 4.0 terlebih pada aspek pendidikan. Pada bidang pendidikan, aplikasi powtoon baru-baru ini menjadi aplikasi pembelajaran yang terkenal dan diaplikasikan sebagai media pembelajaran. Powtoon adalah sebuah aplikasi pembuat video pembelajaran berupa animasi-animasi menarik guna menyajikan materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai *template*, *background*, fitur animasi

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 75-76.

seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan *font* yang beragam, model transisi di setiap slide, dan adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video. Oleh karenanya powtoon dinilai sebagai media pembelajaran yang mampu menimbulkan motivasi siswa untuk menyimak pelajaran. Aplikasi powtoon juga dapat diakses oleh siapapun secara gratis melalui website atau dapat men-*download* aplikasi powtoon melalui google playstore di *smartphone*.

Namun pada realitanya, saat peneliti melakukan survei penelitian pada hari Senin, 12 September 2022, dalam suatu proses pembelajaran kelas 8 di SMP Negeri 1 Krian termasuk di dalamnya pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), peneliti mengamati bahwa pendidik menyampaikan materi pelajaran secara konvensional yakni pendidik yang lebih dominan dalam menyampaikan materi dan peserta didik hanya menyimak tanpa berperan secara aktif. Dalam proses pembelajaran secara konvensional tersebut, pendidik kurang memaksimalkan dalam pemanfaatan teknologi yang telah canggih ini. Pendidik hanya memanfaatkan buku siswa maupun modul yang difasilitasi oleh unit sekolah sebagai penunjang dalam proses komunikasi verbal yakni penyampaian materi kepada peserta didik dengan memakai alat bantu berupa papan tulis dan spidol. Pendidik tidak menggunakan penunjang media pembelajaran lain yang lebih modern dan menarik. Sehingga tidak heran apabila saat dimulainya pembelajaran banyak siswa yang tidak termotivasi untuk belajar sehingga siswa tidak menghiraukan, asik bermain sendiri, merasa bosan dengan pelajaran karena terkesan monoton, tidak dapat dipungkiri

bahwa ada dari beberapa siswa yang sulit pemahaman materinya sulit sesuai diajarkan, bahkan juga ada beberapa siswa tidak mengikuti pelajaran. Faktor penyebab dari adanya hal tersebut adalah pendidik kurang memahami cara kerja aplikasi-aplikasi pembelajaran modern yang telah tersedia di *smartphone*, pendidik tidak mau ribet dan cenderung memilih yang praktis, serta fasilitas yang telah disediakan pihak sekolah banyak yang mengalami kerusakan dan belum diperbaiki contohnya seperti LCD dan Proyektor yang telah tersedia di setiap kelas. Sehingga fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran seperti LCD dan Proyektor tersebut kini tersedia hanya terbatas dan harus bergantian oleh guru lain apabila hendak digunakan. Berdasarkan survei penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian masih tergolong tingkat sedang karena media pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak mampu memikat atensi siswa. Oleh karenanya, untuk menstimulasi motivasi belajar siswa perlu adanya penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang efektif.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, kemudian peneliti berinisiatif untuk menjadikan masalah ini sebagai topik karya tulis skripsi dengan tema “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memberi batasan masalah pada mata pelajaran PAI materi “Memahami makna perilaku gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama”, untuk itu peneliti menguraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian?
2. Bagaimana motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

D. Kegunaan Penelitian

Diharapkan secara praktis dan teoritis penelitian ini berguna bagi berbagai pihak terkait.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta pandangan mengenai media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Pihak Guru

Diharapkan penelitian ini hasilnya akan bermanfaat dalam menambah wawasan, pedoman terkini, serta bahan referensi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang bervariasi di zaman modern yang dapat diimplementasikan saat kegiatan belajar khususnya untuk pelajaran PAI sehingga aktivitas mengajar menjadi lebih bervariasi, interaktif, serta menarik.

b. Pihak Siswa

Dengan adanya penggunaan media powtoon dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar PAI dan menguasai materi PAI dengan baik. Karena media powtoon memiliki daya guna baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta diharapkan dapat membawa perubahan positif pada keberhasilan belajar siswa.

c. Pihak Seorang Riset

Diharapkan hasil riset ini berguna dalam menambah pandangan ataupun kreativitas untuk menggunakan media pembelajaran, serta menambah pengalaman untuk bisa diimplementasikan ketika terjun pada suatu lembaga pendidikan.

d. Pihak Khalayak Umum

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat untuk acuan dalam melakukan riset berikutnya.

E. Penelitian Terdahulu

Sesuai dengan eksplorasi peneliti, banyak dari peneliti sebelumnya yang juga mengambil topik penggunaan media pembelajaran sebagai judul penelitian. Untuk menghindari suatu penelitian yang bersifat sama, maka peneliti akan memaparkan dari segi persamaan maupun perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dengan adanya pemaparan tersebut, maka akan diketahui letak persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Diantara penelitian skripsi terdahulu, yakni:

1. Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Yogyakarta karya Teguh Adhe Sholihin, tahun 2020, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Berfikir Tingkat Tinggi (*High Order Thinking Skills*) Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa’adah Serang Banten”.

Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa demi meningkatnya prestasi belajar pada pelajaran fikih, pihak sekolah telah memfasilitasi media pembelajaran yakni powtoon. Namun hanya sebagian guru saja yang dapat mengaplikasikan media pembelajaran powtoon dengan optimal sehingga penggunaan media pembelajaran powtoon ini tergolong kategori

jarang digunakan. Penggunaan media powtoon ini juga hanya bisa diterapkan pada beberapa materi fikih yang sesuai.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari informasi terkait tingkat berfikir siswa pada mata pelajaran fiqih setelah menggunakan media pembelajaran powtoon di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Assa'adah Serang Banten. Kemudian diperoleh hasil “tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran powtoon terhadap berfikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*)”, hal ini terbukti dari tingkat hubungan antara dua variabel yang saling berpengaruh dengan kategori rendah dan ditunjukkan hasil perhitungan korelasi senilai 0,244.

Terdapat kesamaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian tersebut yakni menerapkan jenis penelitian lapangan pendekatan kuantitatif. Persamaan lainnya juga terletak di *variabel independen* (variabel bebas) yakni media pembelajaran powtoon. Apabila dari segi perbedaannya dapat dilihat di bagian variabel terikat yakni peneliti sebelumnya menggunakan pengaruh media pembelajaran powtoon terhadap berfikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) sedangkan penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar. Adapun perbedaan yang lain terletak pada mata pelajaran, subjek penelitian, serta lokus penelitian yang digunakan.

2. Skripsi Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang karya Asliat Hingi Guhir, tahun 2020, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Alami

Dan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV MI Darul Ulum Kota Batu Jawa Timur”.

Pemaparan yang tertulis pada penelitian tersebut mengatakan bahwa dalam pelajaran IPA ada dua media pembelajaran yang sering digunakan yakni media alami dan media gambar. Media alami digunakan ketika belajar di luar kelas sedangkan media gambar digunakan ketika belajar di dalam kelas. Kedua media pembelajaran tersebut memiliki keunggulan masing-masing.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari perbandingan motivasi belajar IPA peserta didik kelas IV MI Darul Ulum Kota Batu setelah menggunakan media alami dan media gambar. Pada penelitian tersebut diperoleh informasi bahwa antara penggunaan media alami dan media gambar tidak ada perbedaan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan signifikansi $> \alpha$ ($5,45 > 2,060$)

Terdapat kesamaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian tersebut yakni jenis pendekatan kuantitatif. Perbedaannya terdapat pada jenis penelitian yang diterapkan. Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti sebelumnya adalah komparatif, sedang jenis penelitian yang diterapkan peneliti adalah penelitian lapangan. Adapun persamaan lainnya terletak di bagian *variabel dependen* (variabel terikat) yakni motivasi belajar. Apabila dari segi perbedaannya dapat dilihat dari bagian *variabel independen* (variabel bebas) yakni media pembelajaran yang digunakan peneliti terdahulu adalah media alami dan

media gambar sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan media pembelajaran powtoon. Adapun perbedaan yang lain terletak pada mata pelajaran, subjek penelitian, serta lokus penelitian yang digunakan.

3. Skripsi Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya karya Mahsus, tahun 2021, bertema “Penggunaan Media Powerpoint Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits Di Man Bangkalan”.

Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadits guru menggunakan metode ceramah dengan bantuan media visual berupa powerpoint. Media powerpoint ini telah diterapkan di Man Bangkalan. Media powerpoint diterapkan pada pembelajaran Al-Qur’an Hadits guna menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dan supaya tidak bosan ketika pelajaran, selain itu juga akan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari informasi terkait motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits dengan menerapkan media powerpoint di Man Bangkalan. Pada penelitian tersebut diperoleh informasi bahwa penggunaan media powerpoint mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Yakni terbukti saat guru menjelaskan materi menggunakan media powerpoint, guru mampu menarik perhatian siswa dan siswa menjadi memperhatikan pelajaran.

Pada penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yakni jenis penelitian lapangan (field research). Perbedaannya terdapat pada jenis pendekatan yang diterapkan. Jenis pendekatan yang diterapkan oleh peneliti sebelumnya adalah kualitatif, sedang jenis pendekatan yang diterapkan peneliti adalah kuantitatif. Adapun persamaan lainnya terletak pada *variabel dependen* (variabel terikat) yakni motivasi belajar. Perbedaan yang lainnya terletak di *variabel independen* (variabel bebas) yakni pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran powerpoint sementara pada penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan media pembelajaran powtoon. Perbedaan lainnya juga terletak pada mata pelajaran, serta lokus penelitian yang digunakan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah kalimat yang masih menunjukkan perkiraan terkait signifikansi antar variabel yang diteliti, kemudian dirumuskan guna diuji dengan tujuan untuk mengetahui kebenarannya.¹³ Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ialah jawaban sementara dari masalah yang diteliti, dimana kebenarannya harus ditunjukkan berdasarkan proses analisis data yang ada di lapangan.

¹³ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Malang: UIN-Malang Press, 2016), h. 68.

Berdasarkan pemaparan tersebut, hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti yakni:

1. Hipotesis Alternatif (H_a) ialah hipotesis yang menyatakan adanya efektivitas antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_a : Penggunaan media pembelajaran powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

2. Hipotesis Null (H_0) ialah hipotesis yang menyatakan tidak adanya efektivitas antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_0 : Penggunaan media pembelajaran powtoon tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Pada suatu penelitian, terdapat batasan-batasan berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh peneliti. Peneliti membagi dua variabel untuk dijadikan sebagai pokok bahasan, diantaranya adalah variabel bebas (*variabel independen*) yakni “Media Pembelajaran Powtoon” dan variabel terikat (*variabel dependen*) yakni “Motivasi Belajar PAI”. Dari kedua variabel tersebut, kemudian peneliti memberikan batasan-batasan untuk hanya meneliti terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. Adapun batasan-batasan lain diantaranya yaitu:

1) Subjek

Pada penelitian ini, subjek yang dipilih adalah siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Krian. Namun peneliti memberi batasan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu hanya mengambil dua kelas untuk mewakili seluruh subjek kelas 8 di SMP Negeri 1 Krian, yakni kelas 8-B (kelompok eksperimen) dan kelas 8-D (kelompok kontrol).

2) Mata Pelajaran PAI

Dalam mata pelajaran PAI, peneliti memberi batasan penelitian pada materi KD 3.8 tentang “Memahami makna perilaku gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama”.

H. Definisi Operasional

Sebelum membahas terkait “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian”, penulis akan menjelaskan terlebih dahulu secara garis besar maksud dari pengertian judul penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari sebuah kesalahan dan perbedaan pendapat terkait pemahaman judul. Pengertian-pengertian tersebut sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran

Media memiliki kata asal “medius” artinya “tengah, pengantar atau perantara”. Media secara bahasa Arab berasal dari kata “*wasail*” biasa disebut dengan “*wasilah*” artinya “perantara”. Media ialah perangkat yang

berfungsi sebagai sarana penyampai pesan antara pengirim dan penerima.¹⁴ Apabila dihubungkan dengan konteks pembelajaran, media ialah perangkat yang berguna sebagai penyalur pesan (isi pelajaran) dari guru kepada siswa. Sedangkan pembelajaran ialah tahapan dua arah yang melibatkan siswa dan guru pada suatu rangkaian tahapan belajar guna menggapai target tertentu.¹⁵

Jadi, media pembelajaran ialah perangkat atau sarana yang dimanfaatkan sebagai penyalur antara guru dengan siswa pada lingkup kegiatan belajar untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk memaksimalkan daya paham siswa sehingga dapat menggapai target belajar dengan baik.

2) Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi atau *website online* yang berfungsi sebagai pembuat video pembelajaran berupa animasi-animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang menarik dalam menyajikan materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai *template*, *background*, fitur animasi seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan *font* yang beragam, model transisi di setiap slide, dan adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video. Powtoon termasuk jenis media pembelajaran dengan basis audio visual.

¹⁴ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi...*, h. 60.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 15.

3) Motivasi Belajar

Motivasi ialah hasrat yang tertanam dalam pribadi seseorang untuk mengadakan usaha dalam merubah tingkah laku di hidupnya menjadi lebih baik.¹⁶ Sedangkan belajar adalah usaha sadar guna mengubah perilaku dalam diri seseorang lewat pengalaman dan pelajaran sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan secara permanen.¹⁷

Jadi, motivasi belajar ialah hasrat yang tertanam pada pribadi seseorang guna mengubah perilaku melalui pengalaman atau pelajaran sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

4) PAI

PAI (Pendidikan Agama Islam) ialah upaya awal dalam mengubah perilaku individu baik pada kehidupan pribadi maupun sosial masyarakat melalui proses pengajaran berdasarkan norma-norma islami.¹⁸

PAI adalah golongan mata pelajaran di tingkat SMP yang berbasis keagamaan, yang merupakan kelompok dari materi Fiqih, Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, serta Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dimana dalam proses pembelajarannya seluruh aspek tersebut menanamkan taraf-taraf kaidah Islami.

Dari pemaparan definisi operasional tersebut dapat dipahami bahwa maksud dari topik karya tulis skripsi dengan tema “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di

¹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h.3.

¹⁷ Ibid., h. 23.

¹⁸ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), h. 5.

Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian” adalah guna mengetahui motivasi belajar PAI siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Krian setelah adanya penggunaan media pembelajaran powtoon.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam penulisan skripsi harus tersusun runtut mulai dari awal hingga akhir. Maka dari itu, peneliti menguraikan isi dari setiap bab dalam penelitian ini menjadi 6 bagian agar lebih mudah dipahami, meliputi:

Bab I (Pendahuluan): Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

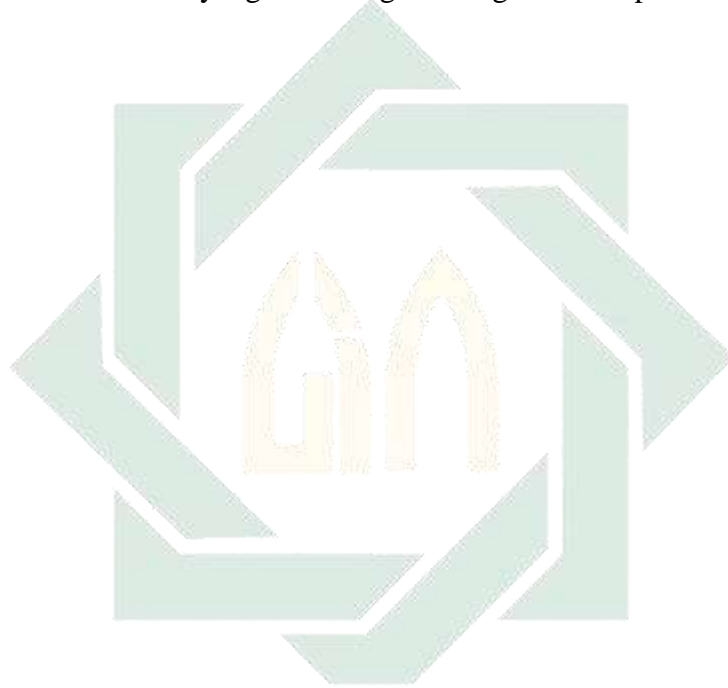
Bab II (Kajian Pustaka): Landasan teori tentang media pembelajaran powtoon, motivasi belajar PAI, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

Bab III (Metode Penelitian): Jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator, dan instrumen penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV (Hasil Penelitian): Deskripsi global tentang lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 1 Krian, penyajian data hasil penelitian, analisis data, dan pengujian hipotesis.

Bab V (Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian): Penjabaran atau penjelasan hasil penelitian.

Bab VI (Penutup): Kesimpulan secara singkat terkait hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang membangun sebagai bentuk perbaikan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran ialah upaya untuk mempengaruhi seseorang secara spiritual, intelektual, dan emosional supaya timbul keinginan untuk belajar atas kemauannya sendiri.¹⁹ Pembelajaran ialah suatu rangkaian diskusi antara siswa dan guru pada lingkup lembaga pendidikan. Dalam proses rangkaian diskusi tersebut, pendidik melakukan transfer ilmu pengetahuan, penguasaan, membentuk karakter, tabiat, dan keyakinan pada siswa.²⁰ Maksudnya, pembelajaran ialah suatu usaha dalam membangun siswa untuk belajar secara optimal. Saat guru melakukan proses transfer ilmu kepada siswa, guru cenderung lebih banyak menyampaikan informasi-informasi penting dengan harapan informasi tersebut dapat dicerna, dipelajari, dan diingat oleh siswa. Untuk itu, perlu adanya alat bantu agar lebih memudahkan dalam penyampaian materi yakni berupa media pembelajaran.

Media memiliki kata asal “*medius*” artinya “tengah, pengantar atau perantara”. Media secara bahasa Arab berasal dari kata “*wasail*” biasa disebut dengan “*wasilah*” artinya “perantara”. Media merupakan alat yang

¹⁹ Abudin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran...*, h. 85.

²⁰ Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...*, h. 40.

digunakan sebagai penyampai pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.²¹ Apabila dihubungkan dengan konteks pembelajaran, media ialah perangkat atau fasilitas yang berguna sebagai penyalur pesan (isi pelajaran) dari guru kepada siswa.

Beberapa ahli berpendapat terkait pengertian media pembelajaran, diantaranya: Menurut Rossi dan Breidle, “media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat dijadikan oleh guru sebagai alat bantu menyampaikan materi, seperti buku, majalah, koran, televisi, radio, dan lain sebagainya”.²² Menurut Lesle J. Brigges, “media ialah alat perangsang yang digunakan dalam proses pembelajaran dan ditujukan pada peserta didik”.²³ Sementara Gerlach, mengemukakan bahwa “media pembelajaran bukan hanya sekedar media atau alat saja, melainkan segala hal yang dapat dijadikan peserta didik untuk mendapatkan sumber informasi, seperti orang, bahan, ataupun kegiatan yang dapat menciptakan kondisi dimana peserta didik memperoleh pengalaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.²⁴ Maksudnya, media pembelajaran ialah sarana yang dijadikan sebagai sumber belajar berupa materi pelajaran yang mampu merangsang siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar.

Media pembelajaran ialah sebuah alat elektronik, grafis, ataupun fotografis yang dijadikan sebagai alat bantu dalam menyajikan informasi

²¹ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi...*, h. 60.

²² Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*, (Surabaya: UIN SA Press, 2014), h. 28.

²³ Ibid., h. 28.

²⁴ Ibid., h. 29.

verbal atau visual. Secara sederhana, media pembelajaran ialah media yang dimanfaatkan sebagai penyampaian pesan atau isi pelajaran.²⁵ Media pembelajaran ialah suatu perangkat atau sarana yang dijadikan pendidik sebagai perangkat penunjang saat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di kelas hingga dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi, serta kemauan dari dalam diri setiap individu untuk belajar dengan harapan mampu memperoleh keberhasilan setelah melakukan proses belajar.²⁶

Dari beberapa pengertian tersebut, untuk memudahkan dalam memahami makna media pembelajaran, maka arti media pembelajaran ialah perangkat atau sarana yang dimanfaatkan sebagai penyalur antara guru dengan siswa pada lingkup kegiatan belajar untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk memaksimalkan daya paham siswa sehingga dapat menggapai target belajar dengan baik.

Ciri-ciri umum media pembelajaran atas pendapat Azhar Arsyad meliputi:²⁷

- a) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar, baik belajar di dalam kelas ataupun di luar kelas.
- b) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat korespondensi antara guru dengan siswa pada kegiatan belajar.
- c) Media pembelajaran berbasis media visual maupun audiovisual.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 4.

²⁶ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT...*, h. 63.

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 6-7.

Berdasarkan paparan di atas, pada era modern ini seyogyanya guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi agar dapat menumbuhkan motivasi dan inspirasi dalam suasana yang menyenangkan dan menantang serta membangun suasana belajar yang interaktif dalam berdiskusi, permainan, dan penugasan. Selain itu guru juga perlu untuk selalu *update* berbagai macam media pembelajaran yang baru. Kian bermutu media pembelajaran yang digunakan maka akan makin maksimal untuk dapat menggapai target belajar secara efektif.

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran esensial dalam aktivitas belajar. Artinya, media menjadi bagian integral atau komponen yang saling berkaitan dengan proses pembelajaran. Media ialah komponen yang berfungsi untuk memuat isi pesan. Media pembelajaran diperlukan agar proses belajar dapat berfungsi. Secara umum, fungsi media pembelajaran yaitu:³⁰

- a. Memberikan rangsangan secara efektif untuk belajar, menambah pengalaman, serta menumbuhkan persepsi yang sama.
- b. Menumbuhkan motivasi untuk belajar mandiri selaras dengan talenta dan selera yang dipunyai.
- c. Menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar.

³⁰ Ibid., h. 309.

- c. Fungsi kebermaknaan, yakni dapat meningkatkan kemampuan siswa dari tahap rendah menjadi tahap tinggi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, yakni menyamakan persepsi dari berbagai macam perbedaan pemikiran yang dimiliki siswa, hingga seluruh siswa mempunyai persamaan cara pandang terkait penyajian materi.
- e. Fungsi individualitas, yakni dengan adanya media pembelajaran maka kebutuhan masing-masing siswa yang mempunyai perbedaan ketertarikan akan terpenuhi.

Adapun peranan media pembelajaran pada sistem pembelajaran ialah sebagai alat guna menimbulkan persoalan yang perlu dibahas oleh siswa, sebagai sumber belajar siswa, serta alat untuk menguraikan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran beraneka ragam apabila diklasifikasikan berdasarkan jenisnya. Dengan adanya berbagai macam jenis media pembelajaran, guru berkesempatan memilih dan menggunakan media yang dibutuhkan. Banyaknya jenis media pembelajaran yang dapat digunakan juga menjadikan guru lebih bervariasi dan berinovasi dalam penyampaian materi. Pendapat para ahli beragam perihal mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang mengklasifikasikan berdasarkan kompleksitas, tujuan pemakaian dan karakteristik, ciri-ciri fisik, ukuran,

dan lain sebagainya. Namun umumnya tiga jenis media pembelajaran, diantaranya:³²

a. Media visual

Media visual ialah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata, baik media yang dapat diproyeksikan maupun media yang tidak dapat diproyeksikan. Contoh: buku, koran, majalah, poster, gambar, ilustrasi, peta, sketsa, bagan, grafik, slide, diagram, dll.

b. Media audio

Media audio ialah media pembelajaran yang terdapat unsur suara atau hanya dapat didengarkan sebagai perangsang refleksi, ketertarikan, dan tekad siswa dalam belajar. Contoh: radio, kaset, tape recorder, rekaman suara, dll.

c. Media audio-visual

Media audio visual ialah media pembelajaran yang terdapat komponen gambar serta komponen audio. Contoh: televisi pendidikan, video pendidikan, slide audio, dll.

Ketiga jenis media pembelajaran tersebut jelas mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun penggunaan media pembelajaran akan tetap efektif apabila digunakan sebanding bersama konteks dan keadaan siswa.

³² Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi...*, h. 63.

berbasis audiovisual. Kemudian pada Februari 2013 aplikasi powtoon semakin canggih dan mengalami perkembangan hingga saat ini dengan menambahkan fitur *free account option* sehingga video dapat diekspor ke Youtube.

Powtoon adalah salah satu aplikasi atau *website online* terhubung internet yang dijadikan sebagai sarana pembantu dalam memudahkan membuat video pembelajaran berbasis audio visual yang didalamnya disajikan materi pelajaran dengan berbagai animasi menarik.³⁴

Powtoon adalah software berbasis *SaaS (Software as a Service)* yang berfungsi sebagai media penyalur bagi guru dalam melakukan presentasi atau menyampaikan materi kepada siswa berupa video pembelajaran. Powtoon dapat diakses oleh siapapun secara gratis dan online dengan mengunjungi website www.powtoon.com.³⁵

Powtoon adalah sebuah layanan online untuk membuat uraian materi pelajaran yang dilengkapi dengan fitur-fitur animasi menarik seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan *font* yang beragam, model transisi di setiap *slide*, dan adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video.³⁶

³⁴ Ni Putu Dewi Evrilyani, et.al., "Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Wira Harapan," *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol. 3, No. 2 (Agustus, 2022), h. 275.

³⁵ Syahrul Fajar, et.al., "Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu," *Edutcehnologia*, Vol. 3, No. 2 (Agustus, 2017), h. 104-105.

³⁶ R. Y. Astika, et.al., "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon," *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, Vol. 2, No. 2 (2019), h. 85-96.

Powtoon ialah software yang dijadikan sebagai penunjang media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi menarik, pilihan template yang tersedia atau berinovasi dengan memanfaatkan ruang kerja (*workspace*) kosong, serta dilengkapi fitur *backsound* gratis dan *voice record* yang dapat disesuaikan dengan durasi video sehingga siswa lebih tertarik dan lebih mudah paham isi dari pelajaran.³⁷

Dari berbagai definisi yang dipaparkan, dapat didefinisikan bahwa media powtoon ialah sebuah aplikasi atau *website online* yang berfungsi sebagai pembuat video pembelajaran berupa animasi-animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang menarik dalam menyajikan materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai *template*, *backsound*, fitur animasi seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan *font* yang beragam, model transisi di setiap *slide*, dan adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video. Powtoon termasuk jenis media pembelajaran dengan basis audio-visual. Powtoon sangat cocok digunakan bagi seorang pemula yang ingin menyajikan materi dengan cara yang lebih modern dan menarik. Karena pada aplikasi powtoon ini, pengguna memiliki kebebasan untuk mengatur konsep yang diinginkan dalam membuat animasi sederhana. Selain itu, untuk menarik perhatian pengguna

³⁷ Indah Yuliarti Sari dan Alberth Supriyanto Manurung, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa," *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2, No. 3 (Agustus, 2021), h. 1016.

dapat menyisipkan gambar, video, *backsound*, maupun rekaman suara sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup.

5. Manfaat Media Pembelajaran Powtoon

Media pembelajaran powtoon sangat berguna terutama bagi seorang pendidik untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media powtoon dijadikan sebagai sarana penyalur materi pelajaran kepada siswa. Hadirnya media powtoon menjadikan situasi belajar menjadi lebih praktis dan ekonomis. Sehingga dengan adanya media powtoon ini kecanggihan teknologi dapat dipertimbangkan oleh guru untuk dimanfaatkan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar serta dapat mencerna materi yang disampaikan. Manfaat media pembelajaran powtoon diantaranya adalah:³⁸

- a. Menerangkan isi dari pesan yang telah disajikan sehingga tidak hanya bersifat tertulis dalam bentuk kata-kata.
- b. Menangani adanya permasalahan daya indera serta keterbatasan ruang dan waktu, seperti: benda yang kebesaran dapat diubah menjadi gambar, model, film, bingkai film.
- c. Konsep yang memiliki makna terlalu luas dapat disajikan lebih mudah melalui diagram, gambar, model, dll.

³⁸ Putri Puji Astuti, et.al., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Unsur Pembangunan Puisi Kelas X TITL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan," *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III* (2020), h. 300.

- c. Pengguna dapat menyisipkan *voice record* yang dibutuhkan pada video yang telah dibuat.
- d. Pengaturan durasi waktu video pada aplikasi powtoon dapat disesuaikan dengan mudah.
- e. Dalam proses pembuatan video, video dapat tersimpan secara otomatis di *history*. Sehingga video yang telah dibuat namun belum selesai dapat dilanjutkan sewaktu-waktu.
- f. Saat mengekspor video, pengguna dapat memilih kualitas video yang diinginkan sesuai dengan kebutuhannya.
- g. Bagi pengguna gratis dapat memanfaatkan fasilitas premium aplikasi powtoon dalam jangka waktu 3 hari.
- h. Video belajar dari aplikasi powtoon dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dimanapun, tanpa keterbatasan ruang dan waktu.
- i. Video belajar yang dihasilkan bersifat interaktif, variatif, dan kolaboratif.
- j. Video belajar yang dihasilkan memenuhi berbagai macam aspek indra.
- k. Dapat digunakan secara bersama-sama.
- l. Dapat menimbulkan terjadinya *feedback* dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Untuk membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon tentu memerlukan alat bantu yakni laptop atau komputer serta koneksi internet baik data seluler maupun wifi yang stabil agar dalam

proses pembuatannya dapat berjalan dengan lancar. Sehingga untuk mengakses aplikasi powtoon juga membutuhkan biaya serta alat yang memadai. Selain itu, apabila pengguna tidak dapat menguasai cara pengoperasian aplikasi powtoon maka akan sangat kesulitan dan mengalami kebingungan. Bahkan bagi pemula, membuat video pembelajaran melalui media powtoon dianggap cukup rumit. Adapun kekurangan media pembelajaran powtoon, meliputi:⁴⁰

- a. Saat proses pembuatan video paparan materi hanya dapat dilakukan melalui laptop atau komputer, tidak dapat dilakukan melalui *smartphone*.
- b. Bagi pengguna gratis tidak dapat memanfaatkan *template* yang lebih menarik dibanding pengguna premium.
- c. Bagi pengguna gratis tidak dapat menyimpan paparan materi yang telah dibuat berupa video MP4 ataupun berupa PDF, dengan kata lain harus diekspor terlebih dahulu melalui Youtube.
- d. Proses mengekspor hasil video pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi powtoon melalui Youtube sedikit rumit.
- e. Apabila media powtoon dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, maka memerlukan alat bantu LCD Proyektor dan

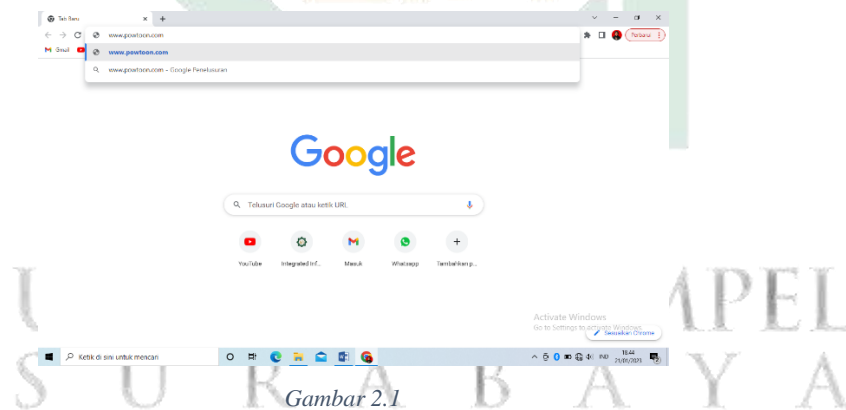
⁴⁰ Desma Yulia dan Novia Ervinalisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 2, No. 1 (2017), h. 18.

speaker, supaya gambar dan suara dapat ditampilkan dengan maksimal.

7. Langkah-langkah Membuat Powtoon

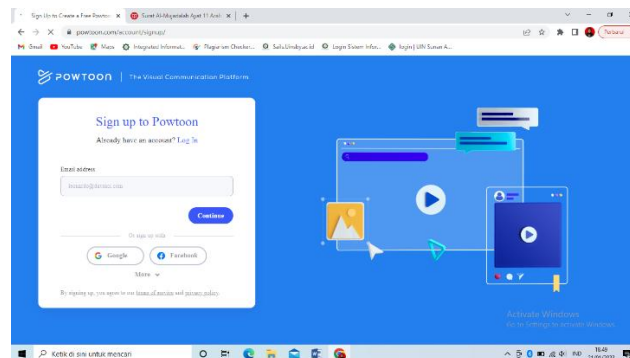
Proses pembuatan video melalui media powtoon tidak dapat dilalui secara instan, pengguna perlu memahami cara kerja aplikasi powtoon agar hasil video pembelajaran dapat disajikan secara optimal. Oleh sebab itu, pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon harus melalui beberapa prosedur, diantaranya:

- a. Buka chrome lalu kunjungi website www.powtoon.com.



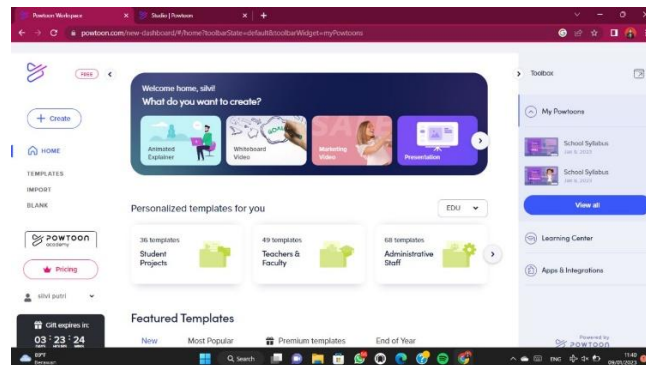
Gambar 2.1

- b. Lakukan *sign up* atau *login* menggunakan akun pribadi.



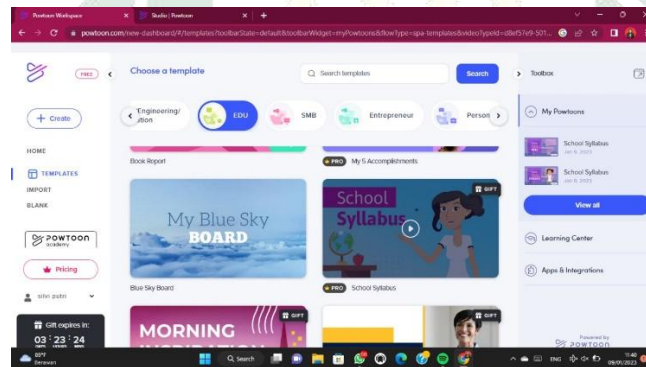
Gambar 2.2

- c. Setelah *login*, kemudian muncul halaman awal powtoon.



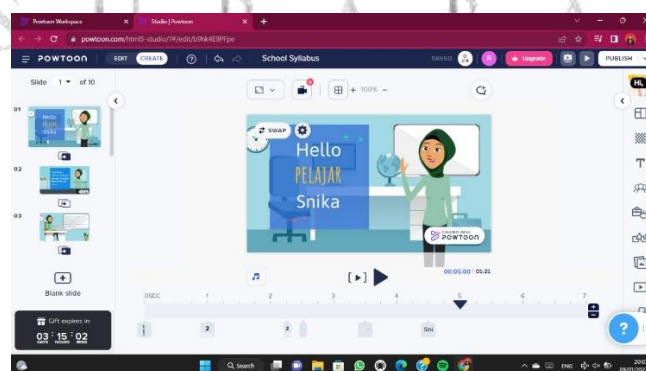
Gambar 2.3

- d. Pilih *template* menarik yang diinginkan.



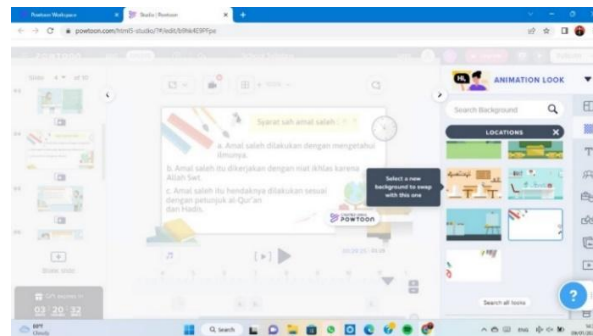
Gambar 2.4

- e. Tampilan tahap pembuatan video.



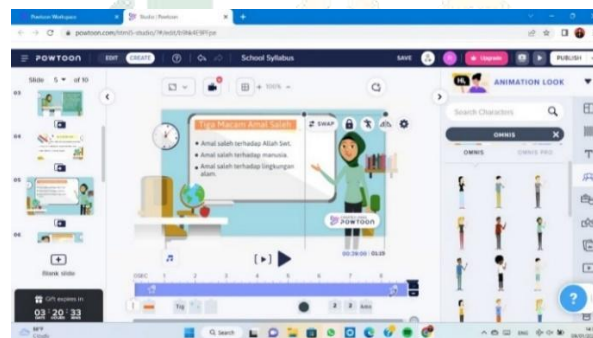
Gambar 2.5

- f. Memilih *background* yang sesuai.



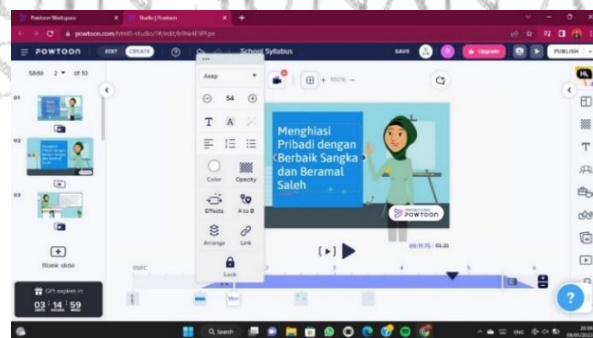
Gambar 2.6

- g. Memilih animasi karakter.



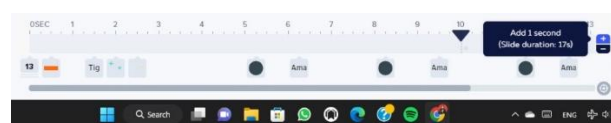
Gambar 2.7

- h. Menulis paparan materi pelajaran.



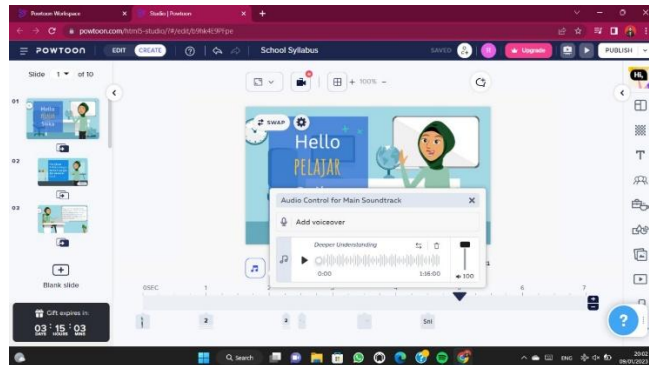
Gambar 2.8

- i. Mengatur durasi waktu.



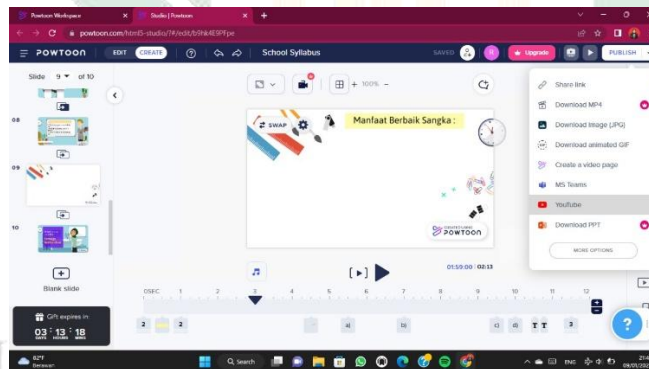
Gambar 2.9

- j. Menambahkan *background* atau rekaman suara.



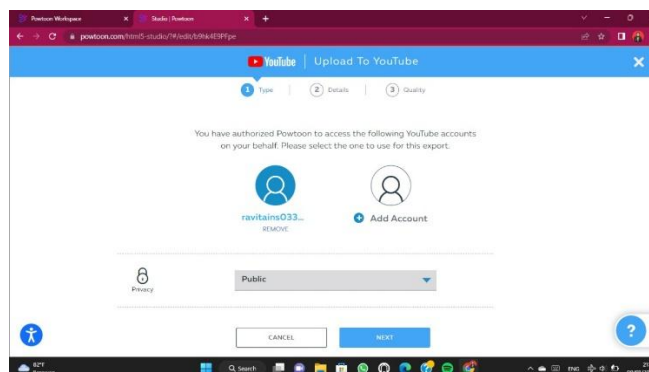
Gambar 2.10

- k. Melakukan penyimpanan dengan cara klik “*ekspor*” lalu pilih “*Youtube*”.



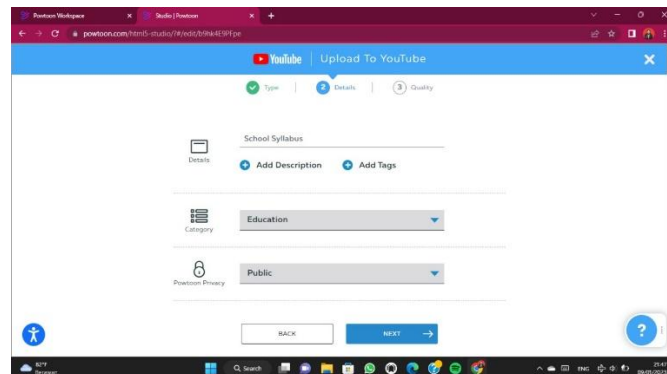
Gambar 2.11

- l. Pilih akun Youtube yang akan digunakan.



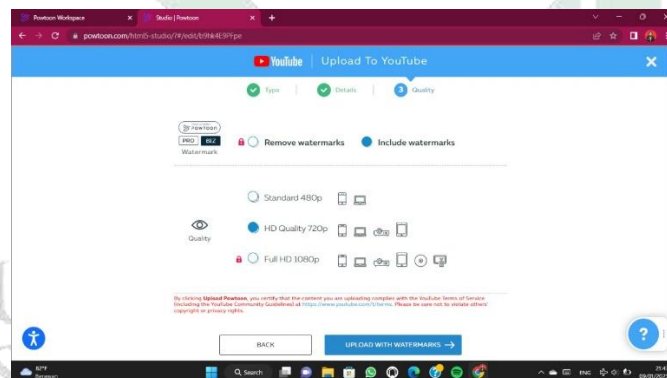
Gambar 2.12

m. Atur opsi detail untuk *meng-upload*.



Gambar 2.13

n. Pilih kualitas video yang akan diupload sesuai dengan keinginan, lalu klik “*upload with watermarks*”, maka video akan terupload di akun Youtube pribadi.



Gambar 2.14

B. Motivasi Belajar PAI

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar terbagi atas dua suku kata yakni motivasi dan belajar. Motivasi ialah rangsangan yang ada pada pribadi seseorang untuk menggerakkan juga mengarahkan aktivitasnya.⁴¹ Belajar ialah tahapan

⁴¹ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi...*, h. 22.

yang dikerjakan secara sadar untuk merubah perilaku seseorang.⁴² Jadi, motivasi belajar ialah suatu rangsangan yang muncul pada pribadi seseorang guna mengubah perilakunya menuju ke arah yang lebih baik.

Motivasi akar dari kata “*motif*” yaitu dorongan yang berawal dari dalam diri seseorang untuk berbuat. Sementara faktor-faktor pengaruh motif disebut dengan motivasi. Motivasi bermula dari bahasa latin “*movere*” maknanya “bergerak” atau dalam bahasa inggris, motivasi disebut dengan “*to move*”.⁴³ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi dimaknai sebagai gerakan yang muncul di pribadi seseorang untuk bertindak guna mencapai suatu tujuan.⁴⁴ Maka dapat diketahui bahwa timbulnya motivasi pada diri seseorang disebabkan oleh adanya dorongan, gerakan, serta kebutuhan yang ingin dicapai.

Motivasi juga didefinisikan oleh beberapa ahli, Woodwort mendefinisikan motivasi sebagai “suatu upaya yang menyebabkan seseorang memiliki keinginan untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan”. Sementara Mc Donald memaknai motivasi sebagai “perubahan energi yang ada pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan tindakan untuk mencapai tujuan”. Sebagaimana pula dijelaskan oleh Arden bahwa “tinggi rendahnya usaha yang dilakukan

⁴² Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...*, h. 25.

⁴³ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 64.

⁴⁴ <https://kbbi.web.id/> diakses pada tanggal 02 Februari 2023.

untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai oleh seseorang ditentukan atas tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki oleh orang tersebut”.⁴⁵

Dari beberapa definisi motivasi yang telah dipaparkan di atas sebenarnya memiliki makna yang sama. Yakni motivasi diartikan sebagai sebuah gerakan yang muncul pada pribadi seseorang, yang menjadikan seseorang bertindak untuk melangsungkan tindakan guna mencapai tujuan ditetapkan. Motivasi juga memiliki keterkaitan dengan minat. Siswa yang memiliki minat pada suatu bidang studi tertentu cenderung akan lebih fokus dan tertarik sehingga timbul motivasi untuk mempelajari bidang studi tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh elemen-elemen krusial dalam kehidupan. Maksudnya ialah seseorang akan memiliki motivasi apabila ingin mencapai elemen-elemen yang bermakna di hidupnya, sehingga adanya elemen-elemen penting tersebut dapat merubah motivasi dalam diri seseorang.

Adapun arti belajar perspektif beberapa pakar, Surya mendefinisikan bahwa “belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan berdasarkan pengalaman yang telah didapatkan di lingkungan sekitar”. Witherington mendefinisikan bahwa “belajar adalah perubahan pada diri seseorang yang diwujudkan dalam bentuk sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan”. Lebih singkat Di Vesta dan Thompson

⁴⁵ Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Lantanida*, Vol. 5, No. 2 (2017), h. 175.

mendefinisikan bahwa “belajar adalah perubahan perilaku yang cenderung menetap berdasarkan hasil dari suatu pengalaman yang diperoleh”.

Dari beberapa paparan definisi belajar, dapat maknai bahwa belajar ialah tahap peralihan tindakan seseorang yang dikerjakan secara sadar serta cenderung menetap melalui pengalaman-pengalaman yang telah diperoleh. Secara lebih umum, belajar merupakan tahap peralihan tindakan siswa sebagai hasil dari belajar. Dan peralihan perilaku tersebut, menurut Bloom dapat ditinjau dari tiga dimensi yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Hakikatnya belajar ialah proses interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitar individu. Maka segala aktivitas yang dilakukan dalam rangka memperoleh pengalaman, perubahan tingkah laku, atau perkembangan individu dapat disebut sebagai belajar.

Motivasi dan belajar ialah dua komponen yang berkaitan satu sama lain. Belajar tanpa dibarengi motivasi, maka siswa tidak akan memiliki gairah untuk melakukan aktivitas belajar. Begitupun dengan hasil prestasi yang akan dicapai, hasil prestasi akan tinggi bagi siswa yang termotivasi untuk belajar begitupun sebaliknya hasil prestasi akan rendah bagi siswa yang tidak termotivasi untuk belajar. Jadi, tinggi rendahnya hasil prestasi yang diperoleh oleh siswa ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi siswa dalam belajar.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar ada dua macam yakni motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang muncul dari luar pribadi seseorang sementara motivasi intrinsik ialah motivasi yang muncul dari dalam pribadi seseorang. Persamaan antar keduanya, baik motivasi ekstrinsik maupun motivasi intrinsik yakni berperan sebagai perangsang, inisiator, dan pemilah perilaku seseorang. Oleh karena itu, ketiga fungsi tersebut ialah pokok dari sebuah motivasi belajar. Dengan adanya rangsangan yang muncul pada pribadi seseorang maka seseorang tersebut akan memiliki keinginan untuk bertindak dan memilah perlakuan yang akan dilakukan.

Ketiga fungsi motivasi belajar tersebut dipaparkan di bawah ini:⁴⁶

a. Motivasi sebagai penyorong perlakuan

Yakni mendorong seseorang dari yang awalnya tidak memiliki gairah untuk melakukan kegiatan belajar, menjadi memiliki gairah untuk belajar. Apabila dalam diri seseorang telah timbul gairah belajar maka akan semakin memiliki keinginan untuk mencari tahu tentang hal-hal yang belum pernah diketahui. Dan itulah faktor yang mendorong perbuatan seseorang untuk termotivasi dalam melakukan kegiatan belajar. Setiap orang memiliki gaya yang berbeda dalam proses tersebut, sehingga seseorang memiliki keyakinan dan pendirian tersendiri untuk mencari tahu hal-hal yang belum diketahunya.

⁴⁶ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar...*, h. 68-69.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Gerakan yang telah muncul dalam pribadi seseorang akan menggerakkan seseorang untuk mengerjakan suatu perbuatan ataupun tindakan yakni melakukan aktivitas belajar. Apabila seseorang telah memiliki motivasi untuk melakukan sebuah tindakan, maka aktivitas belajar akan dijalani dengan sepenuh jiwa dan raga.

c. Motivasi sebagai pembimbing perbuatan

Motivasi dalam diri seseorang untuk mencari tahu hal-hal yang belum diketahuinya akan mengarahkan seseorang untuk memilih atau memilah antara perbuatan yang boleh dikerjakan dan mana perbuatan yang tidak harus dilakukan. Pencarian dari sesuatu tersebut dijadikan sebagai harapan belajar yang akan dicapai. Dan harapan belajar inilah yang dijadikan motivasi sebagai pembimbing kepada siswa dalam hal belajar.

Dari paparan di atas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar juga merupakan tujuan dari proses pembelajaran. Dikatakan sebagai tujuan dari proses pembelajaran karena motivasi memiliki kedudukan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar baik di bidang keterampilan, nilai-nilai, maupun pengetahuan. Tanpa adanya motivasi yang muncul dari diri seseorang, dipastikan aktivitas belajar juga tidak akan berlangsung.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Tanpa adanya faktor-faktor yang mempengaruhi, motivasi belajar juga tidak akan timbul dengan sendirinya. Berbagai faktor yang menjadi pengaruh motivasi belajar pada diri seseorang, diantaranya adalah:⁴⁷

a. Cita-cita atau aspirasi

Cita-cita juga disebut sebagai aspirasi, yakni intensi yang hendak dicapai. Setiap orang memiliki intensi masing-masing sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Aspirasi dapat bersifat positif dan negatif. Bersifat positif apabila siswa berusaha untuk mengarah pada sebuah keberhasilan. Sementara bersifat negatif apabila siswa menghindari kegagalan. Untuk meraih cita-cita, seseorang akan memiliki taraf keberhasilan. Taraf keberhasilan itulah yang menjadi tolak ukur siswa dalam mencapai sebuah kesuksesan.

b. Kemahiran belajar

Ketika belajar tentu tidak terlepas dari kemampuan psikologis yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan tersebut meliputi pengamatan, daya pikir, ingatan, dan fantasi. Makin tinggi kemampuan belajar yang dimiliki siswa maka akan makin termotivasi dalam belajar. Dan orang tersebut cenderung mendapat sukses, sehingga sukses menjadi tolak ukur untuk memperkuat rasa motivasi seseorang.

⁴⁷ Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2021), h. 131-132.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa yang menjadi sebuah faktor dalam menentukan motivasi belajar dalam diri seseorang berasal dari dua sisi, yakni kondisi fisik dan kondisi psikologis. Keduanya saling berkaitan satu sama lain.

d. Keadaan lingkungan

Keadaan lingkungan ialah faktor motivasi belajar yang bermula dari luar pribadi seseorang. Seiringan dengan itu, ada tiga lingkungan yang menjadi faktor yakni lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah. Tiga dari lingkungan tersebut berpengaruh sekali dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, baik dalam hal kenyamanan, keamanan, bahkan dukungan dari orang-orang sekitar. Apabila lingkungan di sekitar siswa bermutu, maka makin bermutu juga untuk memotivasi siswa dalam belajar.

e. Komponen aktif dalam belajar

Yakni komponen yang tidak stabil dalam proses kegiatan belajar, artinya dalam belajar siswa memiliki tekad tidak menentu, kadang masif, lunglai, dan bahkan tidak sama sekali, terkhusus bagi situasi yang bersifat provisional. Seperti gairah belajar, sentimental siswa, dan kondisi kerabat.

f. Usaha guru dalam membimbing siswa

Yakni usaha persiapan diri seorang guru dalam membimbing siswa dimulai dari mengambil atensi siswa, cara penyajian materi, menguasai

bahan ajar, menumbuhkan rasa motivasi belajar siswa, serta mengevaluasi pembelajaran siswa.

4. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam suatu kelas, setiap siswa pasti memiliki perbedaan karakteristik. Ada siswa yang aktif dan adapula siswa yang pasif. siswa yang aktif cenderung akan interaktif ketika proses pembelajaran sementara siswa yang pasif akan cenderung diam ketika proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus pandai-pandai mencari solusi supaya seluruh siswa dapat aktif ikut serta pada aktivitas belajar di kelas. Guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar pada semua siswa sehingga seluruh siswa dapat menggapai target belajar secara maksimal.

Adapun upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meliputi:⁴⁸

a. Membangun gairah pada diri siswa

Saat mengajar, guru seyogyanya mampu berkreasi dan berinovasi sehingga pembelajaran tidak terlihat membosankan dan monoton. Guru perlu memelihara motivasi belajar siswa dengan mengajak para siswa untuk berperan aktif seperti berdiskusi, menutarakan pendapat, mencari solusi dari sebuah permasalahan yang sesuai dengan materi pelajaran, dan sebagainya.

⁴⁸ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar...*, h. 72-74.

b. Memberikan harapan realistis

Penting bagi seorang guru untuk mengetahui keberhasilan maupun kegagalan yang dahulu pernah dialami siswa. Dengan demikian, guru akan mengetahui bagaimana harapan realitis yang akan diberikan pada setiap siswa. Guru layak mampu menjaga ambisi realistik siswa dan memperbaiki ambisi-ambisi yang tidak memenuhinya.

c. Memberikan intensif

Yakni memberikan *reward* atau hadiah kepada siswa yang memperoleh nilai baik. Selain itu, juga diberi sebuah pujian sehingga siswa akan lebih semangat dan memiliki dorongan yang kuat untuk melakukan usaha lebih lanjut dalam mencapai target yang hendak dicapai dalam proses selanjutnya.

d. Mengarahkan perilaku siswa

Yakni mengarahkan perilaku siswa apabila ada siswa yang tidak berpartisipasi aktif dalam proses belajar di kelas, menjelaskan kembali apabila ada siswa yang kurang paham, menegur apabila ada siswa yang mengabaikan atau ribut dengan teman sebayanya, serta lain sebagainya. Mengarahkan siswa merupakan tugas wajib bagi seorang guru. Karena tujuan membelajarkan siswa adalah merubah perilaku siswa menjadi lebih baik.

5. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan dalam Islam atau Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah metode penguatan dalam mencetak insan manusia untuk mendewasakan secara intelektual, moral, dan spiritual guna menunaikan perintah Allah sebagai khalifah di bumi.⁴⁹ Pendidikan Agama Islam ialah pembangunan akhlak manusia yang lebih cenderung dalam hal pembentukan naluri, serta penanaman fitrah ketuhanan, baik dalam jalinan manusia dengan Allah, jalinan manusia dengan dunia sekitar, maupun jalinan manusia dengan manusia itu sendiri.⁵⁰

Beberapa ahli berpendapat terkait definisi Pendidikan Agama Islam (PAI), diantaranya: Muhammad mengutarakan, “Pendidikan agama Islam adalah upaya awal dalam mengubah perilaku individu baik pada kehidupan pribadi maupun sosial masyarakat melalui proses pengajaran berdasarkan norma-norma islami”.⁵¹ Menurut Zuhairini, “Pendidikan agama Islam ialah upaya dalam membimbing kepribadian setiap siswa secara sistematis menuju perkembangan hidupnya berdasarkan ajaran Islam agar tercapai kebahagiaan hidup di dunia maupun di akhirat”.⁵² Menurut Soejoeti, “Pendidikan agama Islam adalah sebuah jenis pendidikan dimana ajaran Islam dijadikan sebagai sumber pengetahuan yang utama untuk program studi yang akan didirikannya”.⁵³

⁴⁹ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Prespektif Islam Cet. IV*, (Bandung: Remaja Rosydakarya, 2001), h. 34.

⁵⁰ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran...*, h. 15.

⁵¹ *Ibid.*, h. 5.

⁵² *Ibid.*, h. 5.

⁵³ *Ibid.*, h. 6.

Atas berbagai pemaparan makna tersebut, dapat diartikan bahwa pendidikan agama Islam ialah proses mendewasakan manusia secara akal, moral, maupun mental untuk membentuk akhlak mulia melalui proses pengajaran yang berdasarkan pada norma-norma islami, sehingga dapat tercapai keselamatan hidup di akhirat maupun di dunia. Maksud Pendidikan agama Islam pada konteks ini ialah mata pelajaran PAI yang diajarkan di semua lembaga pendidikan. PAI ialah golongan mata pelajaran di berbagai jenjang pendidikan baik SD, SMP, maupun SMA yang berbasis keagamaan, yang merupakan kelompok dari materi Al-Qur'an Hadis, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), serta Akidah Akhlak, dimana dalam proses pembelajarannya seluruh aspek tersebut menanamkan nilai-nilai ajaran Islam. PAI adalah satu diantara tiga mata pelajaran yang wajib masuk dalam kurikulum semua lembaga pendidikan formal di Indonesia karena kedudukannya dalam kurikulum pendidikan nasional. Untuk itu, fungsi pokok mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) ialah sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah.

6. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam sebagai satu bidang pendidikan tentunya memiliki tujuan dan perbedaan karakteristik dengan ilmu-ilmu lainnya. Umumnya tujuan pendidikan agama Islam meliputi tiga aspek, yakni *jismiyyat*, *aqliyyat*, dan *ruhiyyat*. Tujuan *jismiyyat* mengarah pada peran manusia sebagai khalifah di muka bumi, tujuan *aqliyyat* mengarah pada

ekspansi intelektual daya pikir siswa, dan tujuan *ruhiyyat* mengarah pada potensi manusia sebagai hamba-Nya dalam menyerap keyakinan Islam secara keseluruhan.⁵⁴

Menurut Pusat Kurikulum Depdiknas, “tujuan pendidikan agama Islam di Indonesia adalah upaya untuk menanamkan serta meningkatkan keimanan dan ketakwaan dalam diri individu (siswa) kepada Allah Swt melalui proses pengajaran, penghayatan, pemberian pengetahuan, dan pengalaman terkait agama Islam untuk menjadi manusia yang berakhlak mulia, baik dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, maupun negara”.⁵⁵ Disamping itu, pendidikan agama Islam juga bertujuan untuk mengajarkan setiap individu (siswa) untuk mengamalkan taraf-taraf ideologi Islam yang usai didapat selama proses pembelajaran secara dinamis dan fleksibel. Sehingga dalam hal ini pendidikan agama Islam harus mampu mencetak generasi siswa supaya memiliki kematangan atau kedewasaan dalam berfikir, bertindak, bertaqwa, serta beriman kepada Allah Swt.

Secara sederhana, tujuan pendidikan agama Islam adalah sebagai pedoman hidup yang diyakini oleh manusia untuk menumbuhkembangkan kepribadiannya melalui proses usaha yang dilakukan. Tahapan inilah yang akan menggiring seseorang untuk menjalankan peranannya sebagai hamba dan khalifah di muka bumi guna membangun dan memakmurkan dunia

⁵⁴ Ibid., h. 8.

⁵⁵ Ibid., h. 7.

berdasarkan konsep yang telah ditentukan oleh Allah melalui Rasul-Nya. Seseorang yang telah mencapai tujuan pendidikan agama islam cenderung akan memiliki keimanan, komitmen, ritual, dan sosial sesuai taraf hidup yang diharapkan. Seseorang yang memiliki keimanan akan menerima kebenaran ajaran agama Islam tanpa ada keraguan sedikitpun, serta melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangan Allah.

7. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam berperan sekali terlebih pada kehidupan manusia sebagai petunjuk arah yang benar. Pendidikan agama Islam menjadi sumber ajaran, pandangan, atau kaidah-kaidah islam yang dipedomani oleh semua umat manusia untuk menggapai keselamatan hidup di akhirat ataupun di dunia. Pendidikan agama islam berfungsi sebagai sarana untuk menambah keimanan serta ketakwaan kepada Allah Swt, dan membangun prinsip keagamaan pada setiap individu dengan cara merealisasikan segala sesuatu yang diperoleh dalam tahapan belajar pendidikan agama Islam.

Pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran di sebuah lembaga pendidikan, memiliki tiga fungsi yakni: 1) Menanamkan keimanan pada diri setiap manusia; 2) Membiasakan manusia untuk mengamalkan fitrah ibadah, amal saleh, serta berakhlak terpuji; 3) Menumbuhkan rasa intensitas guna menjaga lingkungan sebagai anugerah Allah Swt kepada manusia.

1. Indoktrinasi Iman

Indoktrinasi iman ialah bentuk pengajaran terkait kepercayaan. Kepercayaan yang dimaksud ialah percaya dengan sepenuh hati terkait ajaran Islam yakni rukun iman dan rukun Islam.

2. Indoktrinasi Akhlak

Indoktrinasi akhlak ialah pola pengajaran tentang kepribadian manusia untuk membentuk jiwa yang berakhlak mulia. Yakni mengubah perilaku seseorang dari yang tidak baik menjadi yang lebih baik secara menetap.

3. Indoktrinasi Ibadah

Indoktrinasi ibadah ialah bentuk pengajaran terkait semua jenis ibadah dan tata cara melakukannya. Tujuannya adalah agar manusia mampu mengetahui segala bentuk ibadah, memahami arti dan makna menjalankan ibadah, dan dapat menerapkan ibadah dengan baik dan benar di setiap fase kehidupan.

4. Indoktrinasi Fiqih

Indoktrinasi fiqih ialah pola pengajaran terkait hukum Islam yang berasaskan pada Al-Qur'an, Sunnah, dan dalil-dalil syar'i lainnya. Tujuannya ialah supaya manusia memafhumi kaidah-kaidah Islami serta menerapkannya di setiap fase hidupnya.

5. Indoktrinasi Al-Qur'an

Indoktrinasi Al-Qur'an yakni pola pengajaran tentang cara membaca Al-Qur'an dan menafsirkan isi kandungan ayat Al-Qur'an.

dalam penyampaian materi kepada siswa dan merangsang siswa agar memiliki rasa motivasi dalam belajar.

Baru-baru ini aplikasi powtoon hadir dalam bidang pendidikan dan dijadikan sebagai media pembelajaran penunjang dalam proses kegiatan belajar. Powtoon merupakan aplikasi atau *website online* yang berfungsi untuk membuat uraian materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai fitur animasi menarik seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan *font* yang beragam, model transisi di setiap *slide*, dan adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video.⁵⁹ Hasil yang disajikan oleh aplikasi powtoon yakni dalam bentuk video pembelajaran, sehingga siswa akan menjadi lebih mudah dalam belajar baik ketika belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, aplikasi powtoon juga terhubung dengan aplikasi Youtube sehingga video pembelajaran dapat diakses oleh siapapun.

Adanya media pembelajaran powtoon ini mampu menangani kebosanan belajar siswa. Bersama dengan itu situasi belajar juga menjadi lebih hidup. Karena suasana belajar yang menyenangkan ialah satu dari faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar bermula atas dua kata yakni motivasi dan belajar. Motivasi ialah gerakan pada pribadi orang itu sendiri guna menggerakkan serta mengarahkan aktivitasnya.⁶⁰ Belajar ialah tahapan yang dilaksanakan secara sadar untuk merubah perilaku seseorang.⁶¹

⁵⁹ Syahrul Fajar, et.al., "Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu," *Edutcehnologia...*, h. 104-105.

⁶⁰ Rusman, et.al., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi...*, h. 22.

⁶¹ Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...*, h. 25.

Jadi, motivasi belajar merupakan sebuah gerakan yang timbul pada pribadi seseorang untuk mengubah perilakunya menjadi lebih baik.

Motivasi belajar ada dua macam yakni motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang muncul dari luar pribadi seseorang sementara motivasi intrinsik ialah motivasi yang muncul dari dalam pribadi seseorang. Dari sini akan terlihat jika timbulnya motivasi belajar pada diri siswa berasal dari dua faktor baik faktor dari luar diri seseorang ataupun dari dalam diri seseorang. Cara yang dapat diterapkan bagi guru dalam menghidupkan motivasi belajar siswa ialah: a) memberitahukan target yang akan diraih, b) menumbuhkan semangat belajar dengan menciptakan situasi belajar yang menggembirakan bagi siswa, c) menciptakan persaingan dan kerjasama, d) memberi tanggapan dan evaluasi atas hasil belajar siswa, e) memberi siswa apresiasi atas usaha yang telah dilakukan.⁶²

Dengan melakukan upaya tersebut, maka guru akan mengetahui apakah siswa telah termotivasi belajar atau tidak. Siswa termotivasi belajar ciri-cirinya dapat dilihat melalui: a) rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberi oleh guru, b) tidak putus asa apabila sedang mengalami kesulitan, c) selalu berusaha untuk mencari tahu jawaban yang belum diketahuinya, d) menunjukkan minatnya pada suatu bidang yang ingin ditekuni, e) tidak mudah melepaskan sesuatu yang ingin dicapai, f) acap kali menemukan dan mendemonstrasikan hal aktual, g) lebih senang bekerja secara mandiri.⁶³

⁶² Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lantanida...*, h. 179-180.

⁶³ *Ibid.*, h. 181-182.

Adanya penelitian ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI. Ada berbagai materi yang harus dijelaskan pada mata pelajaran PAI salah satunya adalah “Memahami makna perilaku gemar beramal saleh dan berbaik sangka kepada sesama”. Materi tersebut dianggap sebagai pelajaran umum yang sering ditemui pada setiap fase kehidupan, sehingga saat kegiatan belajar di kelas berjalan banyak siswa yang tidak menghiraukan dan bahkan ada yang meninggalkan kelas. Terlebih lagi jika dalam penyampaian materi guru masih menggunakan cara yang konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran modern yang mampu membuat siswa tertarik. Berbeda halnya dengan ketika guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran powtoon, dimana media tersebut termasuk media pembelajaran dengan basis audio-visual yakni dapat menggabungkan unsur suara dan gambar serta dilengkapi dengan fitur-fitur animasi yang lebih hidup. Dengan seperti itu, siswa akan memiliki rasa tertarik untuk belajar, dan jika siswa telah mempunyai ketertarikan dalam belajar maka rasa motivasi pasti timbul dengan sendirinya dalam diri siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Apabila ditinjau dari topik skripsi yang diambil oleh peneliti yakni “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian”, maka dalam pelaksanaannya peneliti melakukan penelitian kuantitatif. Karena penelitian ini adalah sebuah penelitian lapangan yang membutuhkan analisis statistik (data berupa angka) untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang ditetapkan.

Secara umum, penelitian kuantitatif ialah metode penelitian yang berguna dalam proses penganalisisan populasi dan sampel yang telah dipilih, dimana dalam mengumpulkan datanya memerlukan instrumen penelitian, analisis data dalam bentuk angka, pemrosesan statistik, atau eksperimen terkontrol guna membuktikan realitas hipotesis yang telah dirumuskan.⁶⁴

Pada penelitian ini, pendekatan kuantitatif diterapkan untuk menganalisis data dengan menggunakan uji beda. Kemudian bentuk

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 14.

penelitian yang akan diterapkan dalam proses penelitian adalah eksperimen.

2. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian, peneliti mengaplikasikan prinsip metode penelitian eksperimen jenis desain eksperimen semu.

Metode penelitian eksperimen ialah suatu metode yang dipakai guna melihat pengaruh atau efektivitas dari adanya perlakuan tertentu.⁶⁵ Peneliti menerapkan prinsip metode penelitian eksperimen, dikarenakan metode tersebut bersifat menguji suatu efektivitas antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun desain eksperimen semu adalah pengembangan dari desain eksperimen murni.⁶⁶ Peneliti menggunakan desain eksperimen semu, yang bertujuan untuk menguji dengan diberi suatu perlakuan (*treatment*) pada subjek dalam kelas yang dipilih secara keseluruhan.

Peneliti mengambil dua kelas sebagai penelitian dengan kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*). Kelas kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian yang akan dilakukan, untuk kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran powtoon saat proses pembelajaran. Powtoon merupakan aplikasi atau *website online*

⁶⁵ Ibid., h. 11.

⁶⁶ Ibid., h. 114.

T_1 : Hasil *post-test* kelas eksperimen

T_2 : Hasil *post-test* kelas kontrol

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti akan menyusun sebuah rancangan atau prosedur dalam proses pengambilan data-data valid untuk memenuhi kategoris variabel dan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Rancangan dilakukan melalui dua tahap, yakni:

a. Tahap Awal

- 1) Memproses surat izin guna melaksanakan penelitian di tempat yang ditentukan yakni SMP Negeri 1 Krian.
- 2) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian yakni pada saat semester akhir tahun pelajaran 2022/2023.
- 3) Membuat RPP sesuai dengan materi yang ditentukan.
- 4) Membuat media pembelajaran powtoon.
- 5) Membuat instrumen penelitian berupa angket.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Memilih dua kelas 8 di SMP Negeri 1 Krian untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.
- 2) Dua kelas tersebut kemudian ditentukan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yakni kelas 8-B dan kelas kontrol yakni kelas 8-D.
- 3) Melakukan pengamatan pada kedua kelas tersebut, penggunaan media pembelajaran powtoon di kelas eksperimen dan tanpa penggunaan media pembelajaran powtoon di kelas kontrol.

- 4) Setelah diamati, seluruh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *post-test* berupa angket guna melihat perbandingan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel ialah karakteristik sebuah objek atau seseorang yang heterogen dari objek satu ke objek lainnya atau dari orang satu ke orang lainnya.⁶⁸ Variabel penelitian ialah segala sesuatu dengan variasi tertentu yang ditentukan agar peneliti memperoleh informasi yang relevan dan selanjutnya diambil kesimpulannya.

Variabel penelitian terdiri dari 2 macam, yakni variabel bebas (*variabel independen*) dan variabel terikat (*variabel dependen*). Variabel penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (x) adalah variabel yang mempengaruhi sesuatu yang lain. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran powtoon.
- b. Variabel terikat (y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar PAI.

2. Indikator Penelitian

Indikator penelitian ialah parameter keberhasilan atau perkiraan hasil positif yang diperoleh selama melakukan penelitian.

⁶⁸ Ibid., h. 60.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data ialah laporan aktual yang dihimpun oleh peneliti untuk memenuhi jawaban berdasarkan pertanyaan yang ada pada penelitian.⁷⁴

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini ada dua, diantaranya:

- a) Data kuantitatif, yakni data yang disajikan dalam bentuk bilangan atau angka.⁷⁵ Adapun yang tergolong data kuantitatif dalam penelitian ini ialah hasil kuesioner terkait penggunaan media pembelajaran powtoon dan motivasi belajar PAI. Selain itu adapula jumlah sarana prasarana sekolah, total pendidik dan tenaga kependidikan, serta jumlah siswa SMP Negeri 1 Krian.
- b) Data kualitatif, yakni penyajian data dalam bentuk kalimat yang memiliki penjelasan, bukan berupa angka.⁷⁶ Data kualitatif juga dapat berupa rekaman suara atau gambar yang diperoleh melalui dokumentasi. Adapun yang tergolong data kualitatif dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dan observasi terkait penggunaan media pembelajaran powtoon dan motivasi belajar PAI. Di samping itu, gambaran umum objek penelitian yang dapat didokumentasikan seperti: profil sekolah, visi, misi, dan tujuan sekolah, struktur organisasi, kondisi sarana prasarana, kondisi siswa, kondisi pendidik dan tenaga kependidikan, serta program kegiatan.

⁷⁴ Ibid., h. 67.

⁷⁵ Nuryadi, et.al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 3.

⁷⁶ Ibid., h. 3.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah prosedur utama dalam suatu penelitian guna melakukan proses pengumpulan informasi.⁸⁰ Teknik pengumpulan data yang digunakan patut selaras sehingga data yang diperoleh akan valid dan reliable. Ada berbagai macam teknik pengumpulan data yang dijadikan peneliti dalam proses penghimpunan informasi yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang akan diselidiki, antara lain:

a. Kuesioner (angket)

Kuesioner ialah bentuk mengumpulkan informasi melalui responden dengan memberikan beberapa instrumen pernyataan/pertanyaan secara tertulis untuk dijawab.⁸¹ Tujuannya adalah untuk mendapatkan pendapat atau data dari responden. Yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti sebelum memberikan kuesioner kepada responden adalah mempersiapkan instrumen angket. Kuesioner diberikan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran PAI serta untuk mengetahui motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

b. Wawancara

Wawancara ialah bentuk mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan cara melakukan komunikasi terbuka dari dua arah yakni peneliti dan responden dalam bentuk tanya jawab yang bertujuan untuk mencari

⁸⁰ Ahmad Luthfi, et.al., *Metodologi Penelitian Ekonomi*, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2022), h. 91.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 199.

informasi lebih dalam kepada responden.⁸² Yang perlu dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti sebelum wawancara adalah mempersiapkan pedoman wawancara yakni pernyataan maupun pertanyaan sesuai dengan data-data yang dibutuhkan. Saat melakukan wawancara, lebih baik direkam dengan menggunakan *smartphone* untuk menghindari ketertinggalan dalam mencatat data yang telah disampaikan. Pada penelitian ini, responden yang dipilih ialah pihak sekolah baik siswa maupun guru. Peneliti melakukan wawancara terkait media pembelajaran powtoon, motivasi belajar PAI, dan informasi tentang SMP Negeri 1 Krian.

c. Observasi

Observasi ialah bentuk mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati kegiatan yang sedang terjadi secara langsung.⁸³ Saat melaksanakan pengamatan, peneliti dapat menerapkan dua cara, yakni: Pertama, sebelum melaksanakan observasi peneliti membuat poin-poin pokok kegiatan yang mungkin akan dilakukan pada saat proses pengamatan kemudian saat melakukan observasi peneliti memberi tanda ceklis pada poin-poin pokok kegiatan yang telah dilakukan. Kedua, peneliti dapat mencatat kegiatan yang terjadi berdasarkan fakta yang ada. Observasi pada penelitian ini dilaksanakan guna mengamati keadaan lingkungan sekolah dan siswa saat melakukan proses belajar di kelas khususnya pada mata pelajaran PAI.

⁸² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 216.

⁸³ *Ibid.*, h. 220.

R_2 = Banyaknya tingkatan sampel ⁹³

Guna mempermudah dalam proses menghitung uji *mann-whitney* peneliti menggunakan alat bantu SPSS *for windows* versi 25.

e. Menentukan kriteria pengujian

Adapun kriteria pengujian yakni:

1. Apabila nilai signifikansi atau Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Apabila nilai signifikansi atau Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁹³ Suyanto dan Prana Ugiana Gio, *Statistika Nonparametrik dengan SPSS...*, h. 21.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil SMP Negeri 1 Krian⁹⁴

Nama Sekolah	: SMP Negeri 1 Krian
Alamat Sekolah	: Jl. Raya No. 2 Krian, Kabupaten Sidoarjo
NPSN	: 20501776
Status Sekolah	: Negeri
Status Akreditasi	: Akreditasi A
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Luas Tanah	: 7,049 m ²
Keadaan Bangunan	: Permanen
Lokasi	: Strategis & Ramai
Telp	: (031) 8971253
Email	: smn1krian@yahoo.co.id

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 1 Krian⁹⁵

a. Visi SMP Negeri 1 Krian

“Terwujudnya warga SMP Negeri 1 Krian yang beriman dan bertaqwa, berprestasi, dan berwawasan lingkungan”.

⁹⁴ Diperoleh dari ibu Betty Ruswandani selaku pengurus TU pada 16 Februari 2023.

⁹⁵ Diperoleh dari ibu Betty Ruswandani selaku pengurus TU pada 16 Februari 2023.

b. Misi SMP Negeri 1 Krian

- 1) Mewujudkan kegiatan dalam bidang keagamaan untuk menumbuhkan keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, guna menumbuhkan bakat, minat, potensi, dan kemampuannya.
- 2) Mewujudkan pembelajaran aktif, efektif, menyenangkan, dan berkarakter.
- 3) Mewujudkan lulusan prestatif, maupun bersaing di jenjang Pendidikan yang lebih tinggi.
- 4) Mewujudkan keprofesionalan pendidik dan tenaga kependidikan.
- 5) Mewujudkan sarana dan prasarana sekolah berteknologi yang mendukung pencapaian prestasi peserta didik.
- 6) Mewujudkan manajemen *School Teamwork* menuju pelayanan prima melalui implementasi SPP-SKS (Satuan Pendidikan Penyelenggara-Sistem Kredit Semester).
- 7) Melaksanakan pelestarian lingkungan.

c. Tujuan SMP Negeri 1 Krian

- 1) Terlaksananya kurikulum 2013, SPP-SKS yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi.
- 2) Terlaksananya pembelajaran aktif, efektif, menyenangkan, dan berkarakter.
- 3) Terwujudnya lulusan prestatif yang mampu bersaing di jenjang Pendidikan yang lebih tinggi.
- 4) Terwujudnya keprofesionalan pendidik dan tenaga kependidikan.

- 5) Terwujudnya sarana dan prasarana sekolah berteknologi yang mendukung pencapaian peserta didik.
- 6) Terwujudnya manajemen *School Teamwork* menuju pelayanan prima melalui implementasi SPP-SKS.
- 7) Tercapainya kemitraan wirausaha dengan masyarakat pengguna jasa sekolah secara optimal.
- 8) Terlaksananya penilaian otentik.
- 9) Terlaksananya pelestarian lingkungan.

3. Program SMP Negeri 1 Krian⁹⁶

- a. Program SPP-SKS (Satuan Pendidikan Penyelenggara-Sistem Kredit Semester)

SMP Negeri 1 Krian memiliki dua kelas yakni kelas akselerasi dan kelas reguler. Kelas akselerasi ditempuh selama 4 semester dan kelas reguler ditempuh selama 6 semester.

- b. Program SRA (Sekolah Ramah Anak)
- c. Program SSK (Sekolah Siaga Kependudukan)
- d. Program Sekolah Bersih Narkoba

SMP Negeri 1 Krian menerapkan kegiatan pembelajaran berdasarkan kurikulum terintegrasi P4GN (Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba).

⁹⁶ Diperoleh dari ibu Betty Ruswandani selaku pengurus TU pada 16 Februari 2023.

e. Program Semester Pendek (SP)

Program Semester Pendek (SP) di SMP Negeri 1 Krian dikhususkan bagi siswa yang memiliki permasalahan di bidang akademik.

f. Outdoor Learning (ODL)

Outdoor learning dilaksanakan setiap tahun mulai dari kelas 7, 8, dan 9. Lokasi kegiatan setiap kelas yakni:

- 1) Kelas 7: Malang
- 2) Kelas 8: Jogja
- 3) Kelas 9: Bali

g. Kegiatan Pembiasaan

- 1) Sholat Dhuha sebelum memulai kegiatan pembelajaran yakni pada pukul 07.00 – 07.30 WIB.
- 2) Kegiatan literasi pada setiap hari jumat pukul 07.00-07.30 WIB.

h. Kegiatan Ekstrakurikuler

- 1) Karya Ilmiah meliputi: Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), Olimpiade Sains Nasional (OSN) IPA, OSN IPS, dan OSN Matematika.
- 2) Krida meliputi: Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibra), Pramuka, Pusat Informasi Konseling Remaja (PIK-R), dan Palang Merah Remaja (PMR).
- 3) Latihan/Olah Bakat/Prestasi meliputi: Futsal, Basket, Voli, Bulu Tangkis, Karate, Atletik, Pencak Silat, Seni Tari, Seni Lukis, Karawitan, Band, Banjari, Musabaqah Tilawatil Quran (MTQ), Baca Tulis Quran (BTQ), Jurnalistik, dan Catur.

4.	Afifah Miftah Rahmawati, S.Pd	Guru Mapel IPS
5.	Aimmatul Husna, S.Pd.I	Guru Mapel PAI
6.	Aminasih, S.Pd	Guru Mapel Matematika
7.	Amir Rosadi, S.Pd	Guru Mapel Matematika
8.	Anik Aisyatul Hidayah, S.Pd	Guru Mapel IPS
9.	Anik Darmi Siswati, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Indonesia
10.	Anik Hidayati, S.Ag	Guru Mapel PAI
11.	Anik Umiyati, M.Pd	Guru Mapel Seni Budaya
12.	Asang Dhera Yandhi B. P, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Indonesia
13.	Aulia Rahma Ramadhani, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Indonesia
14.	Drs. Bachrun	Guru Mapel Penjas
15.	Catur Putra Yudi P, S.Pd, M.Pd	Guru Mapel IPS
16.	Drs. Fauron	Guru Mapel Penjas
17.	Dra. Hanif Mufidah	Guru Mapel PAI
18.	Hanik Isti'adah, S.Pd	Guru Mapel IPS
19.	Dra. Hernawati, M.Pd	Guru Mapel IPA
20.	Hermaydi Husniwara, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Indonesia
21.	Ima Septianisari, S.Pd.I	Guru Mapel Bahasa Inggris
22.	Imroatus Sholichah, S.Pd	Guru BK
23.	Drs. Juni Iswandi	Guru Mapel Matematika
24.	Lamiati, S.Pd	Guru Mapel IPA
25.	Dra. Lilik Muninggarwati	Guru Mapel Prakarya
26.	Lilik Trisnarningsih, S.Pd	Guru Mapel Matematika
27.	Lilik Umi Rolifah, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Inggris
28.	Misni, S.Pd, M.M	Guru Mapel IPA
29.	Mohamad Rofii, S.kom	Guru TIK
30.	Muhammad Nur, S.Pd	Guru Mapel IPA
31.	Musta'in, M.Pd.I	Guru Mapel PAI
32.	Dra. Nanik Rosidah	Guru Mapel Seni Budaya
33.	Nur Fadilah, S.Pd	Guru BK
34.	Putri Firda Melinda, S.Pd	Guru PPKN
35.	Ruse Rahmawati Wulandari, S.Pd	Guru BK
36.	Siska May Shinta, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Indonesia
37.	Drs. Soetrisno, M.Si	Guru Mapel Bahasa Inggris
38.	Sugiyat, S.Pd	Guru Mapel Matematika
39.	Suhariyati, S.Pd	Guru Mapel PPKN
40.	Suliati, S.Th	Guru Mapel Agama Kristen
41.	Tulus, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Jawa
42.	Umanah, S.Pd	Guru Mapel Bahasa Inggris

- b) Guru menyajikan paparan materi PAI secara singkat dan jelas pada media powtoon
- c) Saya merasa lebih mudah paham materi pelajaran PAI ketika guru menggunakan media powtoon
- d) Dengan menggunakan media powtoon membuat saya tidak bosan mengikuti dan menerima materi pelajaran PAI dari awal hingga akhir
- e) Penggunaan media powtoon pada mata pelajaran PAI tetap membosankan bagi saya
- f) Saya selalu melihat dan mempelajari paparan materi PAI pada media powtoon yang digunakan oleh guru
- g) Media powtoon yang digunakan oleh guru, dapat memotivasi saya untuk belajar PAI
- h) Saya tidak tertarik dengan tampilan materi pelajaran PAI yang ada pada media powtoon
- i) Media powtoon dapat diakses secara mudah dan efektif
- j) Saya mengalami kebingungan dan kesulitan saat mengakses media powtoon

Untuk mengetahui pendistribusian jawaban responden dalam bentuk presentase, maka hasil data penelitian yang telah diperoleh melalui kuesioner kemudian dihitung berdasarkan rumus presentase dan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut pendistribusian jawaban responden terkait variabel X “penggunaan media pembelajaran powtoon”.

Tabel 4.44

Test Statistics^a

Motivasi Belajar	
PAI	
Mann-Whitney U	151.000
Wilcoxon W	781.000
Z	-5.467
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) yakni 0,000. Nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi (α) = 0,05.

5. Menentukan kriteria pengujian

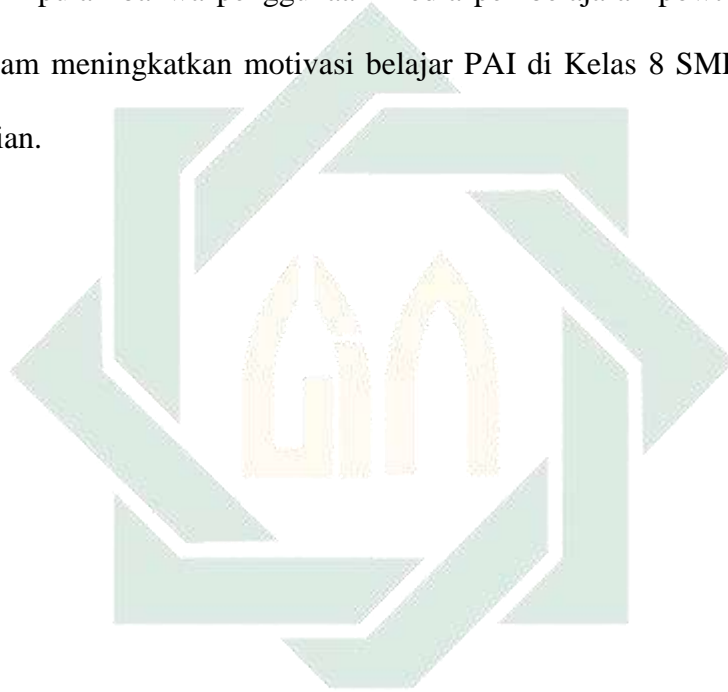
a) Apabila nilai signifikansi atau Asymp. Sig (2-tailed) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

b) Apabila nilai signifikansi atau Asymp. Sig (2-tailed) $>$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Sehingga dapat disimpulkan, berdasarkan hasil perhitungan uji *mann-whitney* dengan bantuan SPSS *for windows* versi 25 yang disajikan pada tabel 4.44, didapatkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) senilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi yakni $0,000 < 0,05$. Hal ini memiliki arti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar PAI kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran powtoon) dengan

motivasi belajar PAI kelas kontrol (tanpa menggunakan media pembelajaran powtoon).

Atas dasar keputusan bahwa H_a diterima, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian

Media pembelajaran powtoon ialah aplikasi atau *website online* yang berfungsi sebagai pembuat video pembelajaran berupa animasi-animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang menarik dalam menyajikan materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai *template*, *background*, fitur animasi. Aplikasi powtoon pertama kali hadir pada Januari 2012, yang dijadikan sebagai media pembelajaran modern dalam bentuk pdf maupun video dengan berbasis audiovisual. Aplikasi powtoon dapat diakses oleh siapapun secara gratis melalui website atau dapat men-*download* aplikasi powtoon melalui google playstore di *smartphone*.

Media pembelajaran powtoon memiliki berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana penyampaian materi pelajaran. Salah satunya yakni tersedia berbagai macam *template*, *background*, fitur animasi seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan *font* yang beragam, dan model transisi di setiap *slide*, hingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Disamping itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa mampu belajar kapanpun serta dimanapun tanpa keterbatasan ruang dan waktu.

Bapak Musta'in guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Krian, beliau juga mengatakan bahwa siswa lebih senang belajar ketika disajikan dengan video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi-animasi menarik sehingga pencernaan materi dan pengingatan materi jauh lebih mudah dan dapat lebih mudah untuk mempraktikkannya dalam setiap fase kehidupan. Di samping itu, siswa tidak akan mengantuk pada saat pelajaran dan tidak merasa cepat bosan sehingga siswa dapat ikut kelas dengan baik dari awal hingga akhir. Akan tetapi kekurangannya disini adalah guru-guru hanya menggunakan media pembelajaran buku paket, guru tidak memanfaatkan adanya kecanggihan teknologi sebagai media penunjang dalam belajar dengan alasan memilih yang praktis dan tidak mau ribet.¹⁰⁷

Adanya kekurangan yang telah disebutkan tersebut juga akan kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran powtoon dimana dalam proses pembuatannya guru harus mampu menguasai cara pengoperasian aplikasi powtoon, sehingga apabila guru tidak mengetahui atau kurang ahli dalam teknologi maka dalam proses pembuatannya akan cukup rumit dan menghabiskan banyak waktu.

B. Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian

Motivasi belajar ialah rangsangan psikis pada pribadi siswa guna melangsungkan aktivitas belajar, menjalankan kegiatan belajar dengan baik

¹⁰⁷ Diperoleh dari hasil wawancara dengan bapak Musta'in, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 6 Maret 2023.

dan tekun, serta mengetahui arah kegiatan belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar dinilai esensial guna ditumbuhkan pada diri seorang siswa untuk menimbulkan rasa semangat belajar, rasa ingin memperoleh banyak ilmu, rasa ingin mendapatkan hasil yang terbaik, serta dapat dijadikan sebagai bekal keberhasilan di masa depan.

Cara yang dapat guru gunakan dalam menghidupkan motivasi belajar siswa ialah: a) memberitahukan target yang akan diraih, b) menumbuhkan semangat belajar dengan menciptakan situasi belajar yang menggembirakan bagi siswa, c) menciptakan persaingan dan kerjasama, d) memberi tanggapan dan evaluasi atas hasil belajar siswa, e) memberi siswa apresiasi atas usaha yang telah dilakukan. Bapak Musta'in selaku guru mata pelajaran PAI pun mengatakan bahwa satu diantara cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan rasa motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan modern.¹⁰⁸

Berdasarkan hasil pengamatan, mayoritas siswa bersemangat dan senang mengikuti pelajaran PAI. Menurut bapak Musta'in selaku guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Krian, beliau mengatakan bahwa masing-masing siswa tentu mempunyai perbedaan tingkat motivasi belajar antara satu sama lain. Siswa yang rajin cenderung mempunyai motivasi belajar lebih tinggi dari pada siswa yang malas. Pada mata pelajaran PAI khususnya, dapat dikatakan bahwa

¹⁰⁸ Diperoleh dari hasil wawancara dengan bapak Musta'in, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 6 Maret 2023.

rata-rata siswa memiliki motivasi belajar PAI kurang lebih 90%. Dengan kata lain bahwa motivasi belajar PAI siswa sudah terbilang baik.¹⁰⁹

C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian digunakan instrumen berupa kuesioner (angket). Angket terdiri dari 10 butir pernyataan yang dibagikan pada responden kelas eksperimen dan responden kelas kontrol. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil perbandingan motivasi belajar PAI antara kelas eksperimen (8-B) dan kelas kontrol (8-D).

Berdasarkan hasil perhitungan analisis diketahui bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maksudnya, penggunaan media pembelajaran powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji *mann-whitney* dengan bantuan SPSS *for windows* versi 25 bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar PAI kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran powtoon) dengan motivasi belajar PAI kelas kontrol (tanpa menggunakan media pembelajaran powtoon).

¹⁰⁹ Diperoleh dari hasil wawancara dengan bapak Musta'in, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 6 Maret 2023.

Selain itu, bapak Musta'in guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Krian juga mengatakan bahwa proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran powtoon jauh lebih menarik dan dapat menghidupkan suasana belajar sehingga motivasi siswa dapat lebih meningkat. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga tampak interaktif dan terdapat tahapan berbalasan antara siswa dan guru. Sehingga dapat terlihat perbedaan motivasi belajar siswa antara adanya penggunaan media pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar.¹¹⁰

Sehingga kesimpulan yang diperoleh ialah penggunaan media pembelajaran powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹¹⁰ Diperoleh dari hasil wawancara dengan bapak Musta'in, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 6 Maret 2023.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penyajian data serta analisis data yang telah dipaparkan pada bab IV, maka hasil kesimpulan peneliti adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian termasuk pada kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari data penelitian dengan hasil presentase angket sejumlah 84% dimana dalam kriteria presentase perspektif Anas Sudjono termasuk pada kisaran 75%-100% yakni berada pada kategori sangat baik.
2. Motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian antara kelas eksperimen yakni 8-B (menggunakan media pembelajaran powtoon) dengan kelas kontrol yakni 8-D (tanpa menggunakan media pembelajaran powtoon) memiliki perbedaan. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase angket *post-test* dari kedua kelas tersebut yakni kelas eksperimen dengan jumlah 83% dimana dalam kriteria presentase perspektif Anas Sudjono termasuk pada kisaran 75%-100% berada pada kriteria sangat baik, sedangkan kelas kontrol dengan jumlah 73% dimana dalam kriteria presentase menurut Anas Sudjono termasuk pada kisaran 50%-74% berada pada kriteria baik.
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian dapat dilihat dari hasil

analisis uji *mann-whitney* yang dihitung dengan menggunakan bantuan *software SPSS for windows* versi 25. Hasil yang didapatkan yakni nilai Asymp. Sig (2-tailed) senilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi yakni $0,000 < 0,05$. Hal ini memiliki arti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan media pembelajaran *powtoon* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian.

B. Saran

Berdasarkan selesainya pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Krian, peneliti mengajukan saran yakni:

1. Bagi sekolah

Sebaiknya sekolah menyediakan atau memperbaiki alat-alat khususnya yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran dimana alat tersebut telah tidak berfungsi dengan baik, contohnya yakni HDMI, LCD dan Proyektor. Sehingga apabila guru ingin menggunakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran tidak perlu susah mencari pinjaman dan bergantian dengan guru yang lainnya.

2. Bagi guru

Guru mata pelajaran PAI sebaiknya lebih memanfaatkan adanya kecanggihan teknologi dalam aktivitas belajar dengan menggunakan media yang lebih modern salah satunya yakni media pembelajaran *powtoon* yang basisnya audio-visual.

3. Bagi siswa

Khususnya siswa kelas 8 hendaknya memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti pelajaran dari awal hingga akhir baik ketika guru menerapkan media pembelajaran atau tanpa media pembelajaran saat kegiatan belajar di dalam kelas. Selain itu juga harus berpartisipasi aktif baik saat melakukan diskusi maupun pemberian tugas sehingga nilai yang didapat bisa memuaskan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya berbagai kekurangan peneliti yang perlu disempurnakan dalam penelitian ini, maka harapan peneliti dalam pelaksanaan penelitian berikutnya agar dapat mencukupi serta memperbagus hasil penelitian skripsi ini.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press. 2021.
- Amelia, Cintya dan Albert Supriyanto Manurung. "Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 4. No. 3 (2022).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2006.
- Astika, R. Y. et.al. "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*. Vol. 2. No. 2 (2019).
- Astuti, Putri Puji. et.al. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Unsur Pembangunan Puisi Kelas X TITL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan." *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III* (2020).
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.
- Dananjaya, Utomo. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia. 2013.
- Daon. "Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia Menyongsongnya." https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan_media; diakses tanggal 28 November 2022.
- Dimiyati, Johni. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lantanida*. Vol. 5. No. 2 (2017).
- Evrilyani, Ni Putu Dewi. et.al. "Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Wira Harapan." *Indonesian Journal of Educational Development*. Vol. 3. No. 2 (Agustus. 2022).

- Fajar, Syahrul. et.al. "Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu." *Educehnologia*. Vol. 3. No. 2 (Agustus. 2017).
- Fattah, Nanang. *Analisis Kebijakan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Malang: UIN-Malang Press. 2016.
- <https://kbbi.web.id/> diakses pada tanggal 02 Februari 2023.
- Luthfi, Ahmad. et.al. *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri. 2022.
- Mudyahardjo, Redja. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya Dan Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2001.
- Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama. 2009.
- Nasrum, Akbar. *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian*. Bali: Jayapangus Press. 2018.
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2009.
- Nugroho, Eko. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press. 2018.
- Nuryadi. et.al. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media. 2017.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. 2020.
- Purwanto. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press. 2018.
- Quraisy, Andi. "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk." *J-HEST*. Vol. 3. No. 1 (Desember. 2020).
- Quraisy, Andi dan Setiawan Madya. "Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*. Vol. 3. No. 1 (2021).

- Rohani, Ahmad dan Abu Ahmadi. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 1995.
- Rusman. et.al. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.
- Rusdiyah, Evi Fatimatur. *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: UIN SA Press. 2014.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Sari, Indah Yuliarti dan Alberth Supriyanto Manurung. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa.” *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 2. No. 3 (Agustus. 2021).
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Surakarta: Tahta Media. 2021.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1995.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Suralaga, Fadhillah. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers. 2021.
- Suyanto dan Prana Ugiana Gio. *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R Dilengkapi dengan Penyelesaian Perhitungan secara Manual*. Medan: USU Press. 2017.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan dalam Prespektif Islam Cet. IV*. Bandung: Remaja Rosydakarya. 2001.
- Turmudzi dan Sri Harini. *Metode Statistika*. Malang: UIN Malang. 2008.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2007.

Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)." *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol. 7. No. 1 (Maret. 2020).

Winkel, W.S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia. 1984.

Yulia, Desma dan Novia Ervinalisa. "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Vol. 2. No. 1 (2017).

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana. 2017.

Zazin, Nur. *Dasar-Dasar Manajemen Pendidikan Islam*. Malang: Ar-Ruzz Media. 2018.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A