

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS  
DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat sebagai Tahapan dalam  
Memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam pada  
Pascasarjana IAIN Parepare

**TESIS**

**PAREPARE**

*Oleh:*

**ABD. MUSTAKIM**

NIM: 2120203886108021

PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2024

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abd. Mustakim  
NIM : 2120203886108021  
Program Studi : PAI Berbasis IT  
Judul Tesis : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI Dengan Motivasi Belajar Peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 15 Juli 2024  
Mahasiswa,

Abd. Mustakim  
NIM: 2120203886108021

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Abd. Mustakim, NIM: 2120203886108021, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi tesis yang bersangkutan dengan judul: Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI dengan Motivasi Belajar Peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua	:	Dr. Abdul Halik, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	:	Dr. Muh Akib D, S.Ag., M.A.	(.....)
Penguji I	:	Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.	(.....)
Penguji II	:	Dr. Kaharuddin, M.Pd.	(.....)

Parepare, 2024

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana  
IAIN Parepare

Dr. H. Islamul Hag, Lc., M.A.   
NIP. 19840313 201503 1 004

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام  
على أشرف الأنبياء والمرسلين و على اله وأصحابه أجمعين

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya, sehingga dapat tersusun tesis ini. Salawat dan salam atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *uswatun hasanah* dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada.

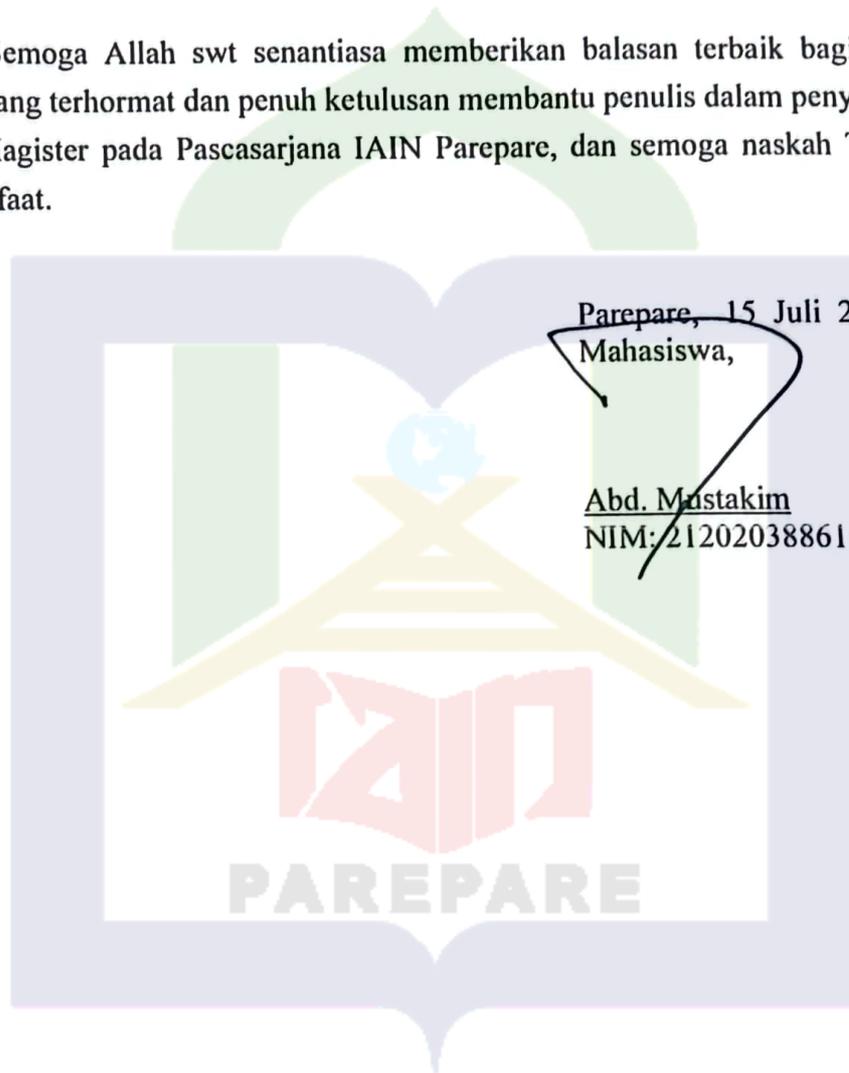
Kepada seluruh keluarga besar penyusun, orang tua tercinta ayahanda H. Abd Rasyid dan ibunda Hj. Indra tercinta begitupun dengan istri tercinta Haslinda dan ananda Mu'linatul Mubarakah Mustaqim dengan segenap do'a, kasih sayang dan dukungan dalam proses penyelesaian studi ini.

Penyusun menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd, dan Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.I., M.H.I., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare;
2. Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, dan Kepala Prodi PAI Pascasarjana yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Abdul Halik, M.Pd.I dan Dr. Muh Akib D, S.Ag., M.A., masing-masing sebagai Pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
4. Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., sebagai Penguji I dan Dr. Kaharuddin, M.Pd, sebagai Penguji II, dengan tulus menguji, membimbing, dan mengarahkan penulis hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.

5. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis;
6. Kepada seluruh guru, teman, saudara, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.



Parepare, 15 Juli 2024  
Mahasiswa,

Abd. Mustakim  
NIM: 2120203886108021

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERNYATAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
ABSTRAK .....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
E. Garis Besar Isi Tesis.....	11
BAB II. LANDASAN TEORETIS.....	13
A. Penelitian yang Relevan.....	13
B. Landasan Teori.....	18
C. Kerangka Teori Penelitian .....	58
D. Hipotesis Penelitian.....	59
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....	61
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	61
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	62
C. Populasi dan sampel.....	62
D. Teknik Pengumpulan Data.....	
E. Instrumen Penelitian.....	
F. Teknik Pengolahan Data .....	67
G. Teknik Analisis Data .....	69
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	79

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	79
B. Pengujian Hipotesis.....	88
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
A. Simpulan .....	100
B. Implikasi .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel	3.1	Kisi-kisi Instrumen Angket.....	67
Tabel	3.2	Daftar Pertanyaan Angket .....	70
Tabel	3.3	Uji validitas (variabel X).....	75
Tabel	3.4	Uji validitas (variabel Y).....	76
Tabel	3.5	Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	77
Tabel	3.6	Statistik Realibilitas (variabel X).....	77
Tabel	3.7	Statistik Realibilitas (variabel Y).....	78
Tabel	4.1	Statistik Variabel X.....	79
Tabel	4.2	Distribusi frekuensi Variabel Y.....	80
Tabel	4.3	Statistik Variabel Y.....	81
Tabel	4.4	Distribusi frekuensi Variabel Y.....	82
Tabel	4.5	Uji Normalitas .....	86
Tabel	4.6	Uji Homogenitas.....	87
Tabel	4.7	Uji Linieritas.. .....	87
Tabel	4.8	Kofisien Korelasi.....	89
Tabel	4.9	Ringkasan Model Statistik.....	90
Tabel	4.10	Interpretasi kofiesien korelasi.....	90

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Hal.
Gambar 2.1	Skema Kerangka Teori.....	59



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	s\	s\	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	z\al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fath}ah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>d}ammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fath}ah dan ya&gt;'</i>	ai	a dan i
اَوَّ	<i>fath}ah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...   اِ...   اُ...	<i>fath}ah dan alif atau</i>	a>	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan ya&gt;'</i>	i>	i dan garis di atas
اُو	<i>d}ammah dan wau</i>	u>	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *ma>ta*

رَمَى : *rama>*

قِيلَ : *qi>la*

يَمُوتُ : *yamu>tu*

#### 4. *Ta>' marbu>t}ah*

Transliterasi untuk *ta>' marbu>t}ah* ada dua, yaitu: *ta>' marbu>t}ah* yang hidup atau mendapat harakat *fath}ah*, *kasrah*, dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta>' marbu>t}ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta>' marbu>t}ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta>' marbu>t}ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-at}fa>l*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

الْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydi>d)*

*Syaddah* atau *tasydi>d* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *ta~di>d* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

الْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعَم : *nu"ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i>*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali> (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi> (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘muru>na*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai‘un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n*

*Al-Sunnah qabl al-tadwi>n*

## 9. Lafz} al-Jala>lah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

اللهِ *di>nulla>h* بِاللّهِ *billa>h*

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّهِ *hum fi> rah}matilla>h*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa ma> Muh}ammadun illa> rasu>l*  
*Inna awwala baitin wud{i'a linna>si lallaz\i> bi Bakkata muba>rakan*  
*Syahrū Ramad}a>n al-laz\i> unzila fi>h al-Qur'a>n*  
 Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>  
 Abu>> Nas}r al-Fara>bi>  
 Al-Gaza>li>  
 Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)  
 Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid (bukan: Zai>d, Nas}r H{ami>d Abu>)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subh}a&gt;nahu&gt; wa ta'a&gt;la&gt;</i>
saw.	= <i>s}allalla&gt;hu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-sala&gt;m</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

## ABSTRAK

Nama : ABD MUSTAKIM  
NIM : 2120203886108021  
Judul : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI dengan Motivasi Belajar Peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

---

Penelitian ini membahas tentang Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI dengan Motivasi Belajar Peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan media Pembelajaran SKI dengan Motivasi Belajar Peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif lapangan (*field research*). Penelitian pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika.

Hasil penelitian ini menunjukkan, (1) Penggunaan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4483, sehingga, penggunaan video pembelajaran adalah  $4483 : 5400 = 0,8302$  atau 83,02 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk kategori tinggi. (2) Motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4869, sehingga, motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) adalah  $4869 : 5400 = 0,9017$  atau 90,17 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) termasuk kategori sangat tinggi. (3) Berdasarkan hasil analisis, koefisien korelasi antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) dan variabel motivasi belajar (Y) sebesar 0,617 dalam kategori korelasi yang kuat, sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar. Berdasarkan nilai signifikansi sig. (2-tailed): dari tabel di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) antara penggunaan video pembelajaran (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan signifikan pada penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang.

*Kata kunci: Media, Pembelajaran, Motivasi Belajar.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu cita-cita nasional yang harus diperjuangkan oleh bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan nasional. Masa depan bangsa Indonesia selain ditentukan oleh sumber alam juga ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Hal ini sesuai dengan apa yang diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada bab II pasal 3, tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Berdasarkan amanat Undang-Undang di atas, jelaslah bahwa tugas seorang pendidik tidak hanya menyampaikan ilmu tetapi mendidik peserta didik agar menjadi manusia yang utuh. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, setiap lembaga pendidikan, baik informal, formal, maupun non formal bertanggung jawab penuh terhadap pengembangan potensi peserta didik secara integral. Dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, peran serta masyarakat

---

<sup>1</sup> Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

dalam pengelolaan pendidikan baik secara perorangan, organisasi, maupun kelompok mendapat pengakuan secara konstitusional.

Sistem pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang cukup pesat. Perubahan tersebut mempunyai tujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang telah ada sebelumnya. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan digunakan agar proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Teknologi merupakan salah satu faktor yang paling dominan dalam perubahan sistem pendidikan. Dengan adanya teknologi maka pembelajaran akan semakin efektif dan efisien.

Secara psikologis apabila peserta didik kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya peserta didik akan memberikan umpan balik yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Akibatnya timbul rasa ketidakpedulian peserta didik terhadap guru agama dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Implikasinya ranah afektif dan ranah psikomotorik tidak tercapai dengan maksimal. Kalau kondisinya sudah seperti itu maka akan sulit mengharapkan peserta didik sadar dan mau mengamalkan ajaran-ajaran agama.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replubik Indonesia. Dewasa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti

---

<sup>2</sup> Nurmasa Atapukang, "Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi, Dalam Jurnal Media Komunikasi Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT. h.11."

teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan. Begitupun pada saat ini, dimana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran.

Era abad XXI yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan yang paradigmatik. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan. Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan.

Keenam, fenomena makin kencangnya tuntunan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung.<sup>3</sup>

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru. Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas. Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari kehari, maka pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas. Guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memperbaiki proses pembelajaran yang monoton. Adanya media pembelajaran dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan, dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian

---

<sup>3</sup> Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020, h. 79-96."

guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mencatat, melakukan, mendemostrasikan dan bertanya terhadap guru.

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti guru, fasilitas, serta media pendidikan. Guru sebagai faktor utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dituntut kemampuannya untuk dapat menguasai kurikulum, materi pelajaran, metode, evaluasi. Guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.<sup>4</sup>

Waktu belajar di sekolah memang sangat terbatas dan waktu terbanyak adalah waktu di luar sekolah. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Apabila hasil belajar sudah tinggi maka guru dapat membimbing mereka dalam memberikan materi pembelajaran dengan media yang sesuai. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menarik dan langsung dipraktikkan.<sup>5</sup>

Observasi awal yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media teknologi dan menggunakan media teknologi seperti LCD atau proyektor. Terlihat pada guru dalam proses pembelajaran hanya memakai buku paket tanpa dibantu media teknologi, terlihat wajah peserta didik biasa-biasa saja, yang terlihat dalam proses pembelajaran menggunakan media teknologi seperti LCD dan laptop, terlihat peserta didik lebih antusias dan

---

<sup>4</sup> Junaidi, "Modul Pengembangan ICT (Information & Communication Technology) Materi Peningkatan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI), (Direktorat Pendidikan Agama Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015), h.10."

<sup>5</sup> Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, "Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran". Dalam Jurnal Ilmiah Dan Pembelajaran IPA (JIPI), 1(2): 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh, [www.jurnal.unsyiah.ac.id/jipi](http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/jipi)."

semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Apalagi kalau guru memutar video atau film terlihat peserta didik sangat antusias memperhatikan apa yang ditayangkan. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar.

Guru harus mengetahui beberapa hal yang bisa dilakukannya untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya adalah memilih cara dan metode mengajar yang tepat termasuk memperhatikan penampilannya, menginformasikan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menghubungkan kegiatan belajar dengan minat peserta didik dan sebagainya. Guru harus menyadari bahwa ia adalah komponen utama dalam sistem pendidikan sekolah.<sup>6</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT sudah banyak yang menggunakan di Madrasah Aliyah Swasta DDI As-Salman Allakuang Kab.

---

<sup>6</sup> Miftah Mucharomah, “Guru Di Era Milenia Dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin’, Dalam Jurnal Edukasia Islamika: Volume 2, Nomor 2, Desember 2017, IAIN Pekalongan. [Http://E-Journal.iainpekalongan.Ac.Id.”](http://E-Journal.iainpekalongan.Ac.Id.”)

Sidrap. Aplikasi sebagai suatu media pembelajaran telah diaplikasikan dan banyak diminati bukan hanya peserta didik, tapi juga pendidik sangat memudahkan dalam penggunaan aplikasi *canva*. Penggunaan *canva* sangat mudah digunakan dalam video pembelajaran. Hal ini yang menjadi menarik untuk diteliti, apakah penggunaan video pembelajaran khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan berdampak pada motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI dengan Motivasi Belajar Peserta Didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI dengan Motivasi Belajar Peserta Didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap sebagai berikut:

1. Aplikasi multivideo pembelajaran berbasis video meliputi, Pembelajaran di sekolah masih mempertahankan cara lama (tradisional) seperti ceramah, menghafal sehingga kegiatan pembelajaran dianggap kurang menarik bagi peserta didik. Minimnya kemampuan guru dalam menggunakan multimedia.

2. Motivasi belajar meliputi: Banyak peserta didik yang tidak bersemangat, kurang termotivasi dan kurang paham dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru. Dan Pembagian kelompok yang dirancang oleh guru dalam pembelajaran tidak merata sehingga membuat aktivitas belajar peserta didik tidak berjalan dengan baik.
3. Hasil belajar meliputi, hasil belajar peserta didik masih rendah, sebagian besar peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh madrasah.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka pokok masalah adalah bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran SKI terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap, dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar penggunaan media pembelajaran SKI di MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap?
2. Seberapa besar tingkat motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap?
3. Adakah hubungan penggunaan media pembelajaran SKI dengan motivasi peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap?

### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran SKI di MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap.
- b. Untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap.
- c. Untuk menemukan hubungan penggunaan media pembelajaran SKI terhadap motivasi peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap.

## 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat akademis yang dapat menambah informasi dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pada umumnya, utamanya yang berkaitan dengan hubungan penggunaan media pembelajaran SKI dengan motivasi peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap..

### b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika keluarga. Dan sebagai dokumentasi dan kontribusi dalam rujukan di masyarakat khususnya berkaitan dengan, hubungan penggunaan media pembelajaran SKI dengan motivasi peserta didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap.

## E. Garis besar Isi Tesis

Hasil penelitian akan dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima

bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun garis besar isinya sebagai berikut:

Sebagaimana pada karya ilmiah lainnya tesis ini di mulai dengan bab pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan tentang hal-hal yang melatarbelakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah kemudian merumuskan beberapa permasalahan. Masalah yang berkaitan dengan tujuan dan kegunaan penelitian juga penulis paparkan dalam bab ini. Untuk menghindari pengertian yang sifatnya ambivalens, penulis menjelaskan definisi operasional dan ruang lingkup penelitian serta tujuan dan kegunaan penelitian. Sebagai penutup bab, penulis menguraikan garis besar isi tesis.

Pada bab kedua yakni landasan teoritis. Selanjutnya, telaah pustaka; untuk memaparkan hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti atau serta kemungkinan adanya signifikansi dan kontribusi akademik. Kemudian referensi yang relevan hasil bacaan penulis terhadap buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Dalam bab ini diuraikan pada analisis teoritis variabel, selanjutnya tentang tinjauan tentang canva, serta menggambarkan kerangka teori penelitian yang dilakukan serta hipotesis tindakan.

Bab ketiga, metodologi penelitian. Penulis menguraikan tentang setting penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian yang disinkronkan dengan pendekatan yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya, subjek penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan prosedur penelitian. Begitu pula dengan instrumen penelitian diuraikan dalam bab ini serta teknik pengumpulan data, sedangkan pada

bagian akhir bab ini penulis memaparkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab keempat, sebagai hasil penelitian dan pembahasan. Penulis kemudian secara tabulasi untuk menguraikan variabel independen. Selanjutnya menggambarkan variabel dependen. Sebagai inti pada bab ini penulis menganalisis data secara menyeluruh data variabel independen dan variabel dependen yang diperoleh dengan menginterpretasikan dalam pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima, penutup. Dalam bab ini, penulis menguraikan simpulan dari hasil penelitian ini yang disertai implikasi sebagai dari sebuah penelitian dan rekomendasi.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian, di antaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Nova Mawardi yang berjudul: “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran teks iklan menggunakan aplikasi *Canva* dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan model pengembangan. Sumber data berasal dari guru Bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes produk, dan angket. Observasi dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas XII untuk mengamati aktivitas guru dalam menerapkan sintaks pembelajaran. Tes produk dilakukan untuk memperoleh data dari 32 desain iklan siswa yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Dan, pengisian angket oleh siswa untuk mendeskripsikan respon siswa atas pembelajaran menyusun teks iklan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* pada pembelajaran menyusun teks iklan “sangat baik”. Keberhasilan tersebut didukung dengan (1) hasil observasi aktivitas guru dalam menjalankan sintaks pembelajaran memperoleh hasil 93,75 dengan kriteria “sangat baik”, (2) hasil tes produk dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 59

dari segi struktur iklan dan unsur kebahasaannya memperoleh hasil 90 dengan kriteria “sangat baik”. Dari kedua hasil tersebut, penerapan pembelajaran teks iklan menggunakan aplikasi *Canva* memperoleh hasil 91,5 dengan kategori “sangat baik”. (3) Respon siswa dalam penelitian ini memperoleh hasil 3,26 dengan kriteria “Memenuhi”.<sup>7</sup>

Penelitian Nova mawardi, secara substansial mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pemanfaatan media pembelajaran, akan tetapi berbeda dalam variabel penyusunan teks iklan, sedangkan pada penelitian ini, lebih fokus pada motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Yusnita Adelia Purba yang berjudul: “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam berkreasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi *canva*. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memberikan angket dan juga wawancara. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu, sebagai pesertanya guru dan peserta didik kelas VIII yang berjumlah 40 peserta. Dari hasil analisis data diketahui adanya perbedaan antara sebelum tindakan dan sesudah tindakan (1) Sebelum tindakan terdapat 28 orang (70%) tidak mampu dalam menggunakan aplikasi *canva*, dan setelah tindakan diperoleh 35 orang (87,5%) mampu menggunakan aplikasi *Canva*. (2) Dan tingkat

---

<sup>7</sup>Nova Mawardi, “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya”. Tesis, Universitas Negeri Surabaya, 2019, h. viii.

kebermanfaatannya 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi canva sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan aplikasi canva sangat bermanfaat dan terdapat peningkatan kemampuan pembuatan media pembelajaran matematika melalui pemanfaatan aplikasi *canva* sebelum dan sesudah pelatihan.<sup>8</sup>

Penelitian Yusnita Adelia, secara substansial mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pemanfaatan media pembelajaran, akan tetapi berbeda dalam variabel media pembelajaran Matematika, sedangkan pada penelitian ini, lebih fokus pada motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Lesta Septia Sari, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung sebesar  $4,358 > t_{tabel} 2,000$ . (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung  $0,069 > t_{tabel} 2,000$ . (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV

---

<sup>8</sup> Yusnita Adelia Purba yang berjudul: “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu”, Tesis, Universitas Labuhanbatu Rantauprapat. 2020, h. Vii.”

yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai Fhitung  $11,471 > Ftabel 2,000$ .<sup>9</sup>

Penelitian Lesta Septia Sari, secara substansial mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pemanfaatan media pembelajaran, akan tetapi berbeda dalam variabel motivasi dan hasil belajar IPA, sedangkan pada penelitian ini, lebih fokus pada motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran SKI.

Beberapa hasil penelitian yang sudah dikemukakan di atas, terdapat beberapa referensi buku yang relevan dan dapat mendukung penelitian peneliti antara lain: Cecep Kustandi, dan Bambang Sutjipto, yang berjudul: *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Dalam tersebut menggambarkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok. (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan Computer, (4) media hasil gabungan cetak dan Computer.<sup>10</sup> Cheppy Riyana, yang berjudul: *Pedoman Pengembangan Media Video*. Menurut Cheppy Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Lesta Septia Sari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV", Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021., h. Vi."

<sup>10</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), h. 34.

<sup>11</sup> Lesta Septia Sari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV", Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021., h. Vi."

Yusuf Hadi Miarso, yang berjudul: *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Dalam buku ini menghadirkan berbagai aspek teknologi pendidikan sebagai sebuah disiplin keilmuan yang independen, mulai dari teori hingga aplikasi, dan yang paling penting proses pensinergian teori pendidikan murni dengan kecanggihan teknologi dalam aplikasinya di dunia nyata.<sup>12</sup> Ahmad Rohani, yang berjudul: *Media Intuksional Edukatif*. Mengambarkan hakikat fungsi media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran video, yaitu: a) Menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, b) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran, c) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan pembelajaran, dan seterusnya.<sup>13</sup> Beberapa jurnal yang relevan, yang berjudul: *Pemanfaatan Media Pembelajaran*, yang disusun oleh Garris Pelangi, yang membahas tentang revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan. Amin Harahap, dalam jurnalnya yang berjudul: *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran*.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Teori Hubungan**

Hubungan adalah sesuatu yang terjadi apabila dua orang atau hal atau keadaan saling mempengaruhi dan saling bergantung antara satu dengan yang lainnya. Hubungan adalah suatu kegiatan tertentu yang membawa akibat kepada

---

<sup>12</sup> Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), h. ii.

<sup>13</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 29.

kegiatan yang lain.<sup>14</sup> Selain itu arti kata hubungan dapat juga dikatakan sebagai suatu proses, cara atau arahan yang menentukan atau menggambarkan suatu obyek tertentu yang membawa dampak atau pengaruh terhadap obyek lainnya. Berdasarkan definisi di atas maka yang dimaksud dengan hubungan dalam penelitian ini adalah suatu keadaan saling keterkaitan, saling mempengaruhi dan saling ketergantungan antara variabel yang berbeda. Hubungan adalah keterkaitan suatu hal dengan hal lainnya, seperti hubungan kekeluargaan, darah, dagang, diplomatic, analogi, hokum, formal, kebudayaan, variable penelitian dan masih banyak lagi.

Pada intinya penelitian ilmiah adalah mencari hubungan antara variable, sedangkan data-data yang diperoleh dari lapangan merupakan unsur-unsur yang akan mencantumkan apakah variable-variabel tersebut memiliki hubungan atau tidak. Dalam hubungan antara variable ini ada beberapa jenis hubungan yang perlu diketahui, yaitu Hubungan simetris, hubungan timbal balik dan hubungan asimetris.<sup>15</sup>

Berdasarkan definisi di atas maka yang dimaksud dengan hubungan dalam penelitian ini adalah suatu keadaan saling keterkaitan, saling mempengaruhi dan saling ketergantungan antara variabel yang berbeda.

## 2. Teori Penggunaan Media Pembelajaran

---

<sup>14</sup> Herman.J. Waluyo, *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2019), h. 25

<sup>15</sup> Cholid dan Achmad Narbuko. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 56

Teori penggunaan yaitu salah satu teori komunikasi yang menitik-beratkan penelitian pada perilaku pemirsa sebagai penentu pemilihan pesan dan media. Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang mengenalkan teori ini. Teori ini diperkenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on MAs Communication: Current Perspectives on Gratification Research. Uses and Gratifications Theory* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.<sup>16</sup>

Terdapat lima asumsi dasar pada teori *Uses and Gratifications Theory*: (1) Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan, (2) Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak. (3) Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan. (4) Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti. (5) Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.<sup>17</sup>

Teori Kegunaan dan Kepuasan merupakan kebalikan dari teori peluru. Dalam teori peluru media sangat aktif dan *all powerfull*, sementara *audience* berada di pihak yang pasif. Sementara itu, dalam teori Kegunaan dan Kepuasan ditekankan bahwa *audience* aktif untuk menentukan media mana yang harus

---

<sup>16</sup> Nurudin., *Sistem Komunikasi Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2017), h. 181.

<sup>17</sup> Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rektama Media. 2015), h. 142.

dipilih untuk memuaskan kebutuhannya. Teori Kegunaan dan Kepuasan lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa.

### 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut Wina Sanjaya, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.<sup>18</sup> Menurut Wingkel, media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.<sup>19</sup>

Menurut Dwyer, dalam Sadiman, media mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.<sup>20</sup>

Menurut Cheppy Riyana media pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang

---

<sup>18</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010), h. 172.

<sup>19</sup>Wingkel, *Psikologi Pengajaran*. (Yogyakarta: Media Abadi. 2009), h. 321

<sup>20</sup>S. Sadiman. Dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta, Raya Grafindo Persada, 2014), h. 94.

berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (*audio*) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.<sup>21</sup>

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan dari pengirim pesan. Sedangkan dalam kepustakaan asing yang ada sementara para ahli menggunakan istilah *Audio Visual Aids* (AVA), untuk pengertian yang sama. Banyak pula para ahli menggunakan istilah *Teaching Material* atau *Instructional Material* yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” terjemahnya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamanati melalui panca indera kita.<sup>22</sup>

Sebelum diambil sebuah kesimpulan mengenai arti dari media pembelajaran ada baiknya penulis memaparkan tentang pengertian media yang telah dirumuskan oleh para ahli pendidikan yaitu:

- a. Menurut AECT (*Assosiation for Educational Communication and Technology*). Media merupakan segala bentuk atau saluran yang dipergunakan menuju proses penyampaian informasi.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>Cheppy Riyana., *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI. 2007), h. 7.

<sup>22</sup>Steffi Adam dan Muh. Taufik Syastra, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *CBIS Journal*, Volume 3 No 2, 2015, h. 35-48.

<sup>23</sup>Samsuddin, “Aplikasi Computer Aided Instruction (CAI) Dalam Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Teknik Informatika* Vol.10 No.2, 2017, h. 17-31.

- b. Menurut NEA (*National Educational Assosiation*). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dapat dibaca.<sup>24</sup>
- c. Menurut P. Ely dan Vernon S. Gerlach, media memiliki dua pengertian yaitu arti luas dan sempit. Menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan situasi dan kondisi, yang dapat menyebabkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru. Dan menurut arti sempit media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.<sup>25</sup>
- d. Menurut Asnawir dan Basyiruddin dalam bukunya mendefinisikan media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan kemauan audiens (peserta didik) dan dapat mendorong terjadinya proses pendidikan.<sup>26</sup>

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

---

<sup>24</sup>Arif Sadiman, *Media Pengajaran*, (Jakarta, Raja Garfindo Persada, 2015), h. 23

<sup>25</sup>Ahmad Rohani, *Media Intuksional Edukatif*, (Jakarta Rineka Cipta, , 2016). h 2

<sup>26</sup>Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran...*, h 11

Menurut Wina Sanjaya, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.<sup>27</sup> Menurut Wingkel, media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.<sup>28</sup>

Media audio visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya). Media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Pembelajaran media audio visual adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, guru menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media atau alat peraga ataupun media elektronik. Media elektronik meliputi TV smart, Laptop, Komputer, LCD, dan Slide. Bagi sekolah-sekolah yang sudah cukup mampu untuk mengadakan alat-alat tersebut, sudah semestinya

---

<sup>27</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010), h. 172.

<sup>28</sup>Wingkel, *Psikologi Pengajaran*. (Yogyakarta: Media Abadi. 2009), h. 321

guru-guru dianjurkan supaya dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Karena di samping guru memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran. Pembelajaran multimedia ini juga akan terasa menyenangkan bagi peserta didik, dan yang tak kalah pentingnya adalah metode pembelajaran seperti ini sangat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berkembangnya produk-produk teknologi informasi dan komunikasi, dan komputer dewasa ini, memungkinkan media visual pembelajaran dapat ditampilkan dengan alat proyeksi (projektor). Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti *Powerpoint*, *Corel Draw*, *Auto Cad*, *Paint* dan lain-lain.

Gearlach dan Elly, dalam Salahuddin, menggolongkan media atas dasar ciri-ciri fisiknya terdiri dari:

1. Benda sebenarnya termasuk dalam katagori ini meliputi: orang, kejadian, objek atau benda
2. Presentasi verbal yang termasuk dalam katagori ini meliputi: media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, filmstrip, transparansi, catatan di papan tulis, majalah dinding, papan tempel, dan lain sebagainya
3. Presentasi grafis, katagori ini meliputi: Chart, grafik, peta, diagram, lukisan atau gambar yang sengaja dibuat untuk mengkomunikasikan suatu ide, ketrampilan atau sikap.
4. Potret ini dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dipresentasikan melalui buku, film, stip, slide, majalah dinding dan sebagainya.

5. Film (Motion picture) Artinya jenis media yang diperoleh dari hasil pemotretan benda/kejadian sebenarnya maupun film dari pemotretan gambar (film animasi).
6. Rekaman suara (audio recorder) ialah bentuk media dengan menggunakan bahasa verbal atau efek suara, dalam hal ini sudah barang tentu dapat dimanfaatkan secara klasikal, kelompok atau bersifat individual.
7. Program atau disebut dengan "pembelajaran Berprograma" yaitu informasi verbal, visual, atau audio yang sengaja dibuat untuk merangsang adanya respon dari peserta didik.
8. Simulasi Adalah peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian sebenarnya, contoh : simulasi tingkah laku seorang pengemudi dalam mobil dengan memperhatikan keadaan jalan ditunjukkan pada layar (dengan film). Simulasi dapat pula dilakukan dengan permainan (permainan simulasi).<sup>29</sup>

Selanjutnya apabila penggolongan jenis media tersebut atas dasar ukuran serta kompleks tidaknya alat perlengkapannya, maka dapat diklasifikasikan menjadi lima macam yaitu:

- a) Media tanpa proyeksi dua dimensi: yaitu jenis yang penggunaannya tanpa proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yakni panjang dan lebar. Termasuk dalam jenis ini misalnya: papan tulis, papan tempel, papan fanel, dan lainnya.
- b) Media tanpa proyeksi tiga dimensi yaitu: Jenis media yang penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar tebal, dan tinggi. Termasuk dalam kategori ini misalnya: benda sebenarnya, boneka, dan sebagainya.
- c) Media Audio yaitu media yang hanya memberikan rangsangan suara saja. Media ini penggunaannya tanpa proyektor, tetapi memiliki alat perlengkapan khusus yang dapat menyampaikan atau memperkeras suara. Jenis media semacam ini misalnya: radio dan tape recorder.
- d) Media dengan proyeksi yaitu: Media yang penggunaannya memakai proyektor, misalnya: Film, slide, dan Film strip.
- e) Televisi dan Video Tape Recorder yaitu Jenis media yang pada prinsipnya sama dengan Audio Tape recorder, dan Radio. Perbedaannya jika radio cukup dengan pemancar suara saja, sedangkan TV memancarkan suara dan gambar. Video Tape Recorder adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek. Sedangkan kalau TV adalah sebagai alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama* (Surabaya: Bina Ilmu, 2016). h 46-47

<sup>30</sup> Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama....* h 47-48

Cukup banyak jenis dan bentuk media pembelajaran yang dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh pendidik. Di sini akan diterangkan macam-macam media pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik untuk diterapkan kepada peserta didik khususnya anak pada sekolah Inklusi.

Media pembelajaran pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar, mempermudah, dan memperjelas konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang cukup berarti bagi peserta didik di dalam proses belajar mengajar yang akan penulis kemukakan dari beberapa pendapat di bawah ini. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Samsul Hadi, fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan pendidik.

- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.<sup>31</sup>

Menurut Azhar Arsyad fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>32</sup> Dari pendapatnya Edgar Dale, Y.D. Finn dan F. Hoban dalam buku karangan Ahmad Rohani mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah: “Memberikan dasar pengalaman kongkret yang bagi pemikiran dengan pengertian-pengertian abstrak, mempertinggi perhatian anak, memberikan realitas sehingga mendorong adanya *self activity*, menambah perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistik) dan memberikan pengalaman yang sukar diperoleh dengan cara lain.”<sup>33</sup>

Lebih lanjut, menurut Azhar Arsyad yang mengutip pendapatnya Levie dan Lentz mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran, itu mencakup empat macam yaitu: (a) Fungsi Atensi, (b) Fungsi Afektif, (c) Fungsi Kognitif, (d) Fungsi Kompensatoris.<sup>34</sup> Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media berbasis audio visual yaitu:

- 1) Fungsi Atensi merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.

---

<sup>31</sup> Samsul Hadi ed, *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam* (Kediri: STAIH Pres, 2008), h. 103

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 15

<sup>33</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif...*, h. 8-9

<sup>34</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 16

- 2) Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- 4) Fungsi Kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>35</sup>

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat peserta didik, media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan

---

<sup>35</sup>Steffi Adam dan Muh. Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *CBIS Journal*, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794 tahun 2015, Universitas Putra Batam, Batam Kepulauan Riau.

informasi.<sup>36</sup> Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

*Computer-assisted instruction* (CAI) bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, biasa berbentuk permainan, mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio visual yang dianimasikan.<sup>37</sup> Media Audio visual dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada para peserta didik melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang telah diprogramkan kepada sistem. Inilah yang disebut pengajaran dengan komputer atau *computer-assisted instruction* (CAI).

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi ini telah membentuk suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang aktual dalam berbagai bidang studi. diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan web di sekolah.<sup>38</sup> Untuk mencari berapa jumlah kata dalam al-Qur'an dan

---

<sup>36</sup>Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". Dalam Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, Universitas Negeri Medan.

<sup>37</sup>Samsuddin, "Aplikasi Computer Aided Instruction (CAI) Dalam Pembelajaran". Dalam Jurnal Teknik Informatika Vol.10 No.2, 2017, h.115-137.

<sup>38</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 219

pada surat dan ayat berapa serta apa bunyi ayatnya tidak perlu lagi membuka kitab *almu'jam al mufahras*. Begitu pula untuk mengetahui tahun serta bulan hijriyah kelahiran seseorang dalam beberapa menit dapat ditelusur dengan mudah.

Multimedia ini cukup efektif sebab dapat menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. kelebihan multimedia adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, teks dan sound menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.<sup>39</sup> Bentuk penggunaan media pembelajaran audio visual sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu, media audio visual digunakan untuk menjelaskan materi-materi yg bersifat teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehinggah dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.<sup>40</sup>

Fungsi dan manfaat-manfaat yang dapat diambil dari media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik bagi peserta didik di atas tidak lain bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar agar

---

<sup>39</sup>Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". Dalam Jurnal Tarbiyah Volume 11 Tahun 2014, h. 67-82.

<sup>40</sup>Buhaerah, Ayus, Gusniwati. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Daring (E-Learning) Terhadap Prestasi Belajar Siswa", *Pi-Mathematics Education Journal*, Vol. 4, No. 1, April 2021, h. 31-36

menjadi terfokus, mudah, dan tercapai segala sesuatu apa yang telah diharapkan oleh pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik dalam pembelajarannya. Dan media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik karena pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan kemungkinan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Untuk itu diharapkan pemahaman pendidik terhadap media pembelajaran menjadi jelas, sehingga dapat memanfaatkan media secara tepat serta menentukan media secara terencana, sistematis dan sistemik (sesuai sistem belajar mengajar).

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri tersendiri dalam proses belajar mengajar. Menurut pendapatnya Gerlach & Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yakni:

- a) Ciri Fiksatif (Fixative Property).
- b) Ciri Manipulatif (Manipulative Property).
- c) Ciri Distributif (Distributive Property).<sup>41</sup>

Ketiga ciri-ciri media pembelajaran di atas merupakan suatu petunjuk bagi para pendidik yang harus mampu (efisien) melakukan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang diajarkan untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar bagi peserta didik. Oleh sebab itu, diharapkan bagi pendidik untuk bisa mempergunakan metode-metode yang sesuai untuk diterapkan bagi peserta didik khususnya anak pada sekolah inklusi.

---

<sup>41</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 11

Ciri-ciri media pembelajaran di atas, di samping untuk memudahkan kegiatan dalam proses belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik, dan juga media pembelajaran harus bisa digunakan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Adapun ciri-ciri media pembelajaran tersebut dapat memberikan suatu cara bagi pendidik untuk bagaimana seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk peserta didik.

Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>42</sup>

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian, sehingga kegiatan belajar mengajar ini mengandung muatan apa yang disebut dengan “komunikasi edukatif” artinya tujuan akhir dilakukannya proses komunikasi adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap peserta didik. Komunikasi yang terjadi sering menimbulkan penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penyimpangan dalam komunikasi menyebabkan hambatan bagi peserta didik yang disebabkan kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan guru dan keluarga, serta kurang minat dalam belajar.

---

<sup>42</sup>Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009), h.104

Salah satu di antara cara untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses pembelajaran, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Pada hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengukur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (*feed back*).<sup>43</sup>

Kecendrungan mengajar yang efektif adalah bila pengajar menggunakan alat bantu mengajar dengan media audiovisual. Bertujuan agar peserta didik lebih berkonsentrasi dalam belajar, memberikan pengalaman yang kongkret, menghindari suasana belajar yang membosankan dan lebih sistematis dalam belajar. Shackuford dan Henak, berpendapat bahwa cara pengajaran yang efektif akan terbentuk kalau pengajarnya juga bertindak efektif. Sebab pengajar bertindak sebagai manajer yang harus mengambil keputusan untuk aktivitas yang dilakukan agar berjalan secara efektif.<sup>44</sup>

Tiap pengajar mempunyai kesenangan atau keahlian di dalam memilih media pengajaran. Media pengajaran atau *intruktional design* yang dipakai sebaiknya sesuai dengan bahan ajar atau materi yang diberikan. Karena perkembangan media pengajaran yang semakin maju, pengajar perlu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pengajaran mendorong peserta didik lebih cepat dalam menyerap informasi yang disampaikan, karena peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan penelitian Colletti, diungkapkan bahwa

---

<sup>43</sup> M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2015), h. 13.

<sup>44</sup> Soekartawi, *Meningkatkan Efektifitas Belajar* (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya: 2016), h.

penggunaan media pengajaran lebih efektif dibandingkan penggunaan model pengajaran lainnya. Setelah proses pembelajaran selesai tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dimana bisa dilihat media mana yang lebih efektif digunakan antara video dan gambar cetak dan untuk mengetahui pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM). Evaluasi atau penilaian dapat dilakukan melalui tes tertulis, lisan, pemberian tugas-tugas, kuis dan lainnya.<sup>45</sup>

Adapun indikator penggunaan media pembelajaran khususnya pada media pembelajaran, yaitu:

- a) Menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran
- b) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran
- c) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan pembelajaran
- d) Mendorong motivasi peserta didik
- e) Meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam penyampaian materi pelajaran
- f) Menambah variasi dalam menyajikan materi pelajaran
- g) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan
- h) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan para guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif
- i) Kemungkinan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya

---

<sup>45</sup> Soekartawi. *Meningkatkan Efektifitas Belajar* ,..h. 43-44.

- j) Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya.<sup>46</sup>

Tinjauan penggunaan media pembelajaran dalam perspektif dalam Al-Qur'an pada QS. Al Nahl /16:125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemahnya:

125. serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.<sup>47</sup>

Menurut M. Quraish Shihab, kata hikmah antara lain berarti yang paling utama dari segala sesuatu, baik pengetahuan maupun perbuatan. Dia adalah pengetahuan atau tindakan yang bebas dari kesalahan atau kekeliruan. Hikmah juga diartikan sebagai sesuatu yang bila diartikan sebagai sesuatu yang bila digunakan/ diperhatikan akan mendatangkan kemaslahatan dan kemudahan yang besar atau lebih besar.<sup>48</sup>

Adapun dalam tafsir Al-Azhar karangan Hamka kata hikmah kadang-kadang diartikan orang dengan filsafat. Padahal dia adalah inti yang lebih halus dari filsafat. Filsafat hanya dapat difahami oleh orang-orang yang telah terlatih pikirannya dan tinggi pendapat logikanya. Akan tetapi hikmah dapat menarik

<sup>46</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 29.

<sup>47</sup>Departemen Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: Toha Putra, 2013), h. 215

<sup>48</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Vol. VII, h. 386.

orang yang belum maju kecerdasannya dan tidak dapat dibantah oleh orang yang lebih pintar. Kebijakan itu bukan saja dengan ucapan mulut, melainkan termasuk juga dengan tindakan dan sikap hidup.<sup>49</sup>

Ayat tersebut secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah swt menurunkan al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Ayat di atas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An Nahl tersebut dijelaskan bahwa al-Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri. Sebagaimana keterangan di atas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para peserta didik tentang materi yang sedang mereka pelajari. Selain hal tersebut, sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Sedangkan mengenai al-Qur'an sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang selanjutnya meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga

---

<sup>49</sup> Hamka, *Tafsir Al-Azhar* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 2011), Juz. 13 & 14, h. 321.

harus mampu mempengaruhi sisi afektif dan psikomotor para peserta didik. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

Allah swt menyebutkan tiga macam kegunaan dari al-Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga aspek itu adalah :

- 1) Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun peserta didik yang memperhatikan penjelasan pendidik dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang pendidik sehingga dapat lebih mudah memahami materi.
- 2) Dalam Tafsir al-Maraghi disebutkan bahwa al-Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah swt akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang pendidik seharusnya dapat memudahkan peserta didik dalam memahami sesuatu.<sup>50</sup>
- 3) Sebuah media harus mampu mengantarkan peserta didik menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-

---

<sup>50</sup> Ahmad Musthafa Al Maraghi, *Terjemahn Tafsir Al Maraghi* (Semarang PT. Karya Toha Putra, 1993), Jilid 6, Cetakan Ke-2, h. 149.

benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata “Meja” tetapi media yang digunakan adalah motor.<sup>51</sup>

Media yang baik harus mampu mempengaruhi peserta didik sehingga mereka memiliki kepribadian yang baik. Media yang digunakan seorang pendidik juga harus mewakili sebagian materi yang telah ia ajarkan sebelumnya serta harus mampu membangkitkan semangat para peserta didik sehingga mereka berkeinginan untuk memikirkan kembali pelajaran yang mereka bahas di kelas dalam proses pembelajaran.

Adapun hadits tentang media pembelajaran, dapat dipaparkan sebagai berikut:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا إِلَّا نَسَانُ, وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُّ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخاري)<sup>[52]</sup>

Artinya:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari).

<sup>51</sup> Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2006), h. 90.

<sup>52</sup> Al-Imam Bukhari dan Abu Hasan As-Sindy, *Shahihul Bukhari Bi Haasyiati Al-Imam as-Sindy* (Libanon: Dar Al-Kotob Al-Ilmiyah, 2008), h.224.

Beliau menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah *manusia*, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah *ajalnya*, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan *harapan dan angan-angannya* sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah *musibah* yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Lewat visualisasi gambar ini, Nabi Muhammad s.a.w menjelaskan di hadapan para sahabatnya, bagaimana manusia dengan cita-cita dan keinginan-keinginannya yang luas dan banyak, bisa terhalang dengan kedatangan ajal, penyakit-penyakit, atau usia tua.

Merenungkan hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Dalam gambar ini beliau menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya dan seandainya ia terhindar dari seluruh musibah, ajal yang pasti datang suatu saat akan merenggutnya.

Seorang guru dalam dunia pendidikan dituntut untuk menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang menarik dalam pembelajaran dengan harapan peserta didik tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi yang harus mereka hafalkan dan peserta didik merasa terus tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut maka salah satunya adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.<sup>53</sup>

Salah satu upaya seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah penggunaan media audio visual yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Hal ini diperuntukkan bagi peserta didik yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan guru, maka penggunaan media sangat dianjurkan.<sup>54</sup> Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin di sampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila dalam satu dan hal lain media tidak dapat menjalankan sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

#### 4. Motivasi Belajar

---

<sup>53</sup>Anwar Sewang, dan Abdul Halik. "Model Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Masalah: Studi Kasus pada Jurusan Tarbiyah dan Adab IAIN Parepare." *JPPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, Volume 3.1 (2019): 1-15.

<sup>54</sup>Abdul Halik, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam berbasis IESQ*, (Makassar: Global RCI, 2020), h. 136.

Motivasi belajar adalah dua buah kata yang mempunyai arti yang berbeda, namun jika kedua kata tersebut dihubungkan, maka akan melahirkan pengertian tersendiri. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian motivasi belajar terlebih dahulu di kemukakan pengertian kedua kata tersebut. Dalam dunia psikologi, masalah motivasi ini selalu mendapat perhatian khusus oleh para ahli. Karena motivasi itu sendiri merupakan gejala jiwa yang dapat mendorong manusia untuk bertindak atau berbuat sesuatu keinginan dan kebutuhan.

Motivasi merupakan kekuatan energi, penopang/penyokong dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.<sup>55</sup> Syah mengemukakan bahwa motivasi ialah keadaan internal organisme, baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.<sup>56</sup> Dalam hal ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah. Sementara itu Sabri mengartikan motivasi sebagai segala sesuatu yang menjadi pendorong timbulnya suatu tingkah laku. Hal tersebut sejalan dengan Suryabrata yang mengemukakan bahwa motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.<sup>57</sup> Senada dengan ini Sardiman berpendapat bahwa motivasi adalah daya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu. Atau kondisi dalam

---

<sup>55</sup>Eggen, *Educational Psychology, Windows on Classroom*. (New Jarsey: Prentice Hall, Inc., 2000), h. 341.

<sup>56</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 136.

<sup>57</sup>M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2015), h. 85. Lihat Pula Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h.70.

diri individu yang mendorong, mengarahkan, serta menentukan tingkat usaha bahkan mungkin menentukan hasil yang diperoleh di dalam mencapai tujuan.<sup>58</sup>

Berdasarkan beberapa uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan yang tersembunyi di dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan dan bertindak dengan cara yang khas. Atau sebagai daya penggerak yang ada dalam diri individu yang mempengaruhi kesiapan, mendorong serta mengarahkan kegiatan, bahkan menentukan tingkat usaha yang mungkin dilakukan dalam mencapai tujuan.

Pengertian tentang belajar juga dapat ditemukan. Abdurrahman mengemukakan bahwa: Belajar adalah suatu perubahan dari diri individu dengan lingkungannya yang menjadikannya mendapatkan kemampuan yang lebih tinggi untuk hidup secara wajar dalam lingkungannya.<sup>59</sup>

Belajar adalah suatu kegiatan peserta didik dalam menerima menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru yang berakhir pada kemampuan peserta menguasai bahan pelajaran yang disajikan itu.<sup>60</sup> Sementara T. Paka Joni mengemukakan bahwa : Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang internsif dan bersifat temporer.<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup> A. M. Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2015), h. 123. Lihat Pula Arden Frandsen, *How To Children Learn, An Educational Psychology* (New York: Mc. Graw Hill Book Co., 1962), h. 76.

<sup>59</sup> Abdurrahman, "Pengelolaan Pengajaran, (Makassar: PT. Bintang Selatan 2017). h. 98."

<sup>60</sup> M. Arifin, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Di Lingkungan Sekolah Dan Keluarga* (Jakarta : PT Bulan Bintang, 2017), h.162.

<sup>61</sup> Ronald T.F. J. Orah, *Masalah Bimbingan Dan Belajar* (Makassar, Aneka Cipta, 2017), h. 13.

Pengertian belajar yang lain dapat dilihat definisi yang dikemukakan Slameto bahwa: Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>62</sup>

Berdasarkan berbagai pengertian belajar yang dikemukakan di atas, maka dapat dipahami bahwa belajar itu bukan sekedar perubahan perbuatan, tetapi perubahan itu yang terjadi akibat faktor-faktor yang diperoleh melalui usaha yang di sengaja berupa kegiatan belajar. Oleh karena itu, dalam belajar harus ada unsur sebagai berikut :

- 1) Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil kegiatannya sendiri.
- 2) Belajar akan membawa perubahan dalam arti perubahan pada tingkah laku aktual maupun potensial sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya.
- 3) Bahwa perubahan itu ditandai dengan diperolehnya kecakapan baru.
- 4) Bahwa belajar yang terjadi itu karena adanya usaha yaitu yang dilakukan sengan sengaja dan secara wajar dalam lingkungannya.

Bertolak dari pengertian motivasi dan belajar yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang hendak dicapai serta memberikan arah pada kegiatan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya

---

<sup>62</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), h. 2.

yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar dalam rangka meningkatkan hasil belajar seseorang.

Sebaliknya, kegagalan belajar peserta didik jangan begitu saja menyalahkan pihak peserta didik, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi, yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan peserta didik untuk belajar. Dengan demikian tugas guru adalah bagaimana mendorong para peserta didik agar dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

Motivasi dalam setiap kegiatan, termasuk dalam belajar memiliki peranan sangat penting. Beberapa peran penting motivasi dalam belajar antara lain; (a) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar dan (d) Menentukan ketekunan belajar.<sup>63</sup>

Beberapa peranan penting tersebut menurut hemat peneliti sebenarnya hanya bersifat perincian, tetapi yang pasti bahwa motivasi adalah pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan sebagaimana pengertian etimologinya. Dalam kegiatan pembelajaran, apabila seorang peserta didik, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain sebagainya. Hal itu berarti pada diri peserta tersebut tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar.

---

<sup>63</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 27.

Keadaan semacam ini perlu dilakukan analisis apa dan bagaimana penyebabnya kemudian guru mendorong peserta didik tersebut melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan ungkapan lain perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya, atau singkatnya perlu diberi motivasi.<sup>64</sup> Gambaran situasi kelas seperti di atas membutuhkan kehadiran dan peranan guru sebagai motivator yang mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dapat dipahami pula bahwa memberi motivasi atau sebagai motivator bukanlah pekerjaan asal memberi motivasi secara verbalis, akan tetapi ia laksana seorang dokter sebelum memberi resep tertentu, harus mengetahui penyakit yang diderita pasien. Sebelum memberi motivasi baik verbal maupun nonverbal seorang guru harus mengerti situasinya, sebabnya atau kendalanya, sehingga pemberian motivasi tepat sasaran, memberi makna dalam proses pembelajaran.

Motivasi merupakan tujuan dan alat pelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar. Guru berharap bahwa peserta didik tertarik dalam kegiatan intelektual dan estetis sampai kegiatan belajar berakhir. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam bidang pengetahuan, nilai, dan keterampilan.<sup>65</sup>

Ungkapan lain motivasi sebagai tujuan mengandung arti penanaman motivasi belajar kepada peserta didik merupakan salah satu tujuan pendidikan, sedangkan motivasi sebagai alat maksudnya menggunakan motivasi sebagai alat

---

<sup>64</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar...*, h. 74-75.

<sup>65</sup>Joko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar* (Yogyakarta: Pinus, 2006), h. 49.

yang dapat membantu peserta didik dalam belajar mencapai tujuan-tujuan pendidikan.

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar.<sup>66</sup> Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan perilaku siswa disekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didik, maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari.<sup>67</sup> Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan.

Motivasi yang ada pada diri siswa sangat penting dalam kegiatan belajar. Ada tidaknya motivasi seseorang individu untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses aktivitas belajar itu sendiri. Seperti dikemukakan oleh Sardiman AM motivasi memiliki indikator dan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
- c) Mewujudkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa. (misalnya masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral dan sebagainya).
- d) Lebih senang bekerja mandiri
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)

---

<sup>66</sup> Endang Sri Astuti, *Resminingsih. Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah* (Jakarta : PT Grasindo. 2010), h. 67

<sup>67</sup> Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung: Grasindo Intima, 2007), h. 141

- g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>68</sup>

Jika ciri-ciri tersebut terdapat pada seorang peserta didik berarti peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang cukup kuat yang dibutuhkan dalam aktifitas belajarnya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- (1) Keinginan mendalami materi
- (2) Ketekunan dalam mengerjakan tugas
- (3) Keinginan berprestasi
- (4) Keinginan untuk maju

Hamzah B Uno mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:<sup>69</sup>

- (a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- (d) Adanya penghargaan dalam belajar
- (e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Betapa peranan pemberian motivasi dalam belajar sangat penting bagi peserta didik, sehingga belajar tidak hanya ketika diawasi oleh gurunya di kelas

<sup>68</sup> A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar...*, h. 83

<sup>69</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 23

secara langsung, tetapi mampu menanamkan disiplin belajar sehingga peserta didik ingin belajar sebagai kebutuhan atau karena tujuan yang pasti.

Seorang guru yang mampu menanamkan semangat dan disiplin belajar yang bermotif, maka ia benar-benar mampu membangkitkan kemampuan, minat dan semangat peserta didik bukan saja dalam lingkungan sekolah yang terbatas, tetapi juga lambat atau cepat memberi pengaruh bagi pencapaian prestasi peserta didik yang lebih dalam kehidupan masyarakat.

Memberi motivasi peserta didik dalam belajar atau sebagai motivator, merupakan peranan dan kompetensi seorang guru, selain tugas dan peranan lainnya. Moh. Uzer Usman, mengutip pendapat Adam dan Decey menulis beberapa peranan yang harus dimiliki, antara lain; (a) Guru sebagai pengajar (b) Guru sebagai pemimpin kelas (c) Guru sebagai pembimbing (d) Guru sebagai pengatur lingkungan (e) Guru sebagai partisipan (f) Guru sebagai ekspeditor (g) Guru sebagai perencana (h) Guru sebagai supervisor (i) Guru sebagai motivator, dan (j) Guru sebagai konselor.<sup>70</sup>

Berbagai tugas yang diemban guru seperti dikemukakan di atas, diketahui bahwa guru bukanlah pekerjaan sederhana yang tidak membutuhkan keahlian. Oleh karena itu wajar jika menjadi guru, pemerintah telah menetapkan jenjang pendidikan orang yang layak menjadi guru.

Bagi siswa pentingnya motivasi belajar, menurut Dimiyati dan Mudjiono sebagai berikut:

- (a) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.

---

<sup>70</sup>Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Rosda Karya, 2014), h. 9.

- (b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya. Sebagai ilustrasi jika terbukti usaha seorang siswa belum memuaskan, maka ia berusaha setekun temannya yang telah berhasil dalam belajar.
- (c) Mengarahkan kegiatan belajar, misalnya setelah mengetahui dirinya belum belajar secara serius, karena kegiatan lain, maka siswa tersebut akan mengubah perilaku belajarnya.
- (d) Membesarkan semangat belajar, sebagai contoh jika ia telah menghabiskan dana besar dalam belajar sedang masih ada adiknya yang membutuhkan biaya, maka ia berusaha cepat lulus.
- (e) Menyadarkan tentang proses belajar, setelah itu akan bekerja secara berkesinambungan, siswa dilatih untuk memaksimalkan semangat belajar sehingga memperoleh nilai dan hasil belajar yang baik. Sebagai contoh ketika setiap hari siswa belajar, bekerja di rumah dan bermain sesudahnya dengan teman sebaya, semua yang dilakukan tersebut diharapkan berhasil.<sup>71</sup>

Kelima hal di atas sangat penting disadari siswa. Jika kesadaran seperti itu tertanam kuat dalam diri, maka dengan sendirinya lambat atau cepat keberhasilan belajar akan dapat diraih. Dalam setiap aktivitas, seperti pengamatan para psikolog, pasti memiliki motif atau motivasi yang menggerakkan seseorang melakukan sesuatu. Dari sini kemudian motivasi dapat diamati, dipelajari dan dikelola serta bagaimana mengembangkan untuk tujuan tertentu, termasuk dalam

---

<sup>71</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 83

hal peningkatan motivasi pembelajaran di sekolah. Motivasi sebagai potensi mental dalam diri, memiliki tingkat kekuatan yang berbeda-beda.

Sri Hapsari membagi motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik dengan mendefinisikan kedua jenis motivasi itu sebagai berikut yaitu motivasi intrinsik adalah bentuk dorongan belajar yang datang dari dalam diri seseorang dan tidak perlu rangsangan dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang datangnya dari luar diri seseorang.<sup>72</sup> Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berkenaan dengan kegiatan belajar motivasi intrinsik mempunyai sifat yang lebih penting karena daya penggerak yang mendorong seseorang dalam belajar dari pada motivasi ekstrinsik. Keinginan dan usaha belajar atas dasar inisiatif dirinya sendiri akan membuahkan hasil belajar yang maksimal, sedang motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang mendorong belajar itu timbul dari luar dirinya. Apabila keinginan untuk belajar hanya dilandasi oleh dorongan dari luar dirinya maka keinginan untuk belajar tersebut akan mudah hilang. Dalam Psikologi menurut Santrok, motivasi bisa diartikan juga sebagai sesuatu yang menjadi pendorong timbulnya tingkah laku. Pendorong timbulnya tingkah laku atau motivasi itu ada dua macam yaitu

Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik<sup>73</sup> dengan pengertian sebagai berikut:

- 1) Motivasi Intrinsik

---

<sup>72</sup>Sri Hapsari. *Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Grasindo, 2015), h. 74

<sup>73</sup>John W. Santrock, *Educational Psychology* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), h. 418

Menurut Singgih, motivasi intrinsik merupakan dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang.<sup>74</sup> Sedangkan John W Santrock mengatakan motivasi intrinsik adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk menjadi kompeten, dan melakukan sesuatu demi usaha itu sendiri.<sup>75</sup> Thursan mengemukakan motif intrinsik adalah motif yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan.<sup>76</sup> Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan motivasi intrinsik adalah motivasi yang kuat berasal dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh dari luar yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki, semakin memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan.

Motivasi Intrinsik pada umumnya terkait dengan bakat dan faktor intelegensi dalam diri peserta didik. Motivasi intrinsik dapat muncul sebagai suatu karakter yang telah ada sejak seseorang dilahirkan, sehingga motivasi tersebut merupakan bagian dari sifat yang didorong oleh faktor endogen, faktor dunia dalam, dan sesuatu bawaan.<sup>77</sup> Menurut Thursam seorang peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik akan aktif belajar sendiri tanpa disuruh guru maupun orang tua. Motivasi intrinsik yang dimiliki peserta didik dalam belajar akan lebih kuat lagi apa bila memiliki motivasi ekstrinsik.<sup>78</sup> Menurut Syaiful Bahri motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak

---

<sup>74</sup>Singgih Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: Penerbit BPK Gunung Mulia. 2017), h. 50

<sup>75</sup>John W. Santrock, *Educational Psychology ...*, h. 476

<sup>76</sup>Thursan Hakim. *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2018), h. 28

<sup>77</sup>Singgih Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja...*, h. 50

<sup>78</sup>Thursan Hakim. *Belajar Secara Efektif...*, h. 29

memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>79</sup> Sedangkan Sobri Sutikno mengartikan motivasi intrinsik sebagai motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri.<sup>80</sup> Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan, motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari luar.

Menurut Sri Hapsari faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik pada umumnya terkait dengan faktor intelegensi dan bakat dalam diri peserta didik. Sri Esti berpendapat, bahwa motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor pribadi seperti kepuasan.<sup>81</sup> Singgih mengemukakan bahwa motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor endogen, faktor konstitusi, faktor dunia dalam, sesuatu bawaan, sesuatu yang telah ada yang diperoleh sejak dilahirkan. Selain itu, motivasi intrinsik dapat diperoleh dari proses belajar. Seseorang yang meniru tingkah orang lain, yang menghasilkan sesuatu yang menyenangkan secara bertahap, maka dari proses tersebut terjadi proses internalisasi dari tingkah laku yang ditiru tersebut sehingga menjadi kepribadian dari dirinya.<sup>82</sup> Berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik antara lain:

- a) keinginan diri
- b) kepuasan
- c) kebiasaan baik

---

<sup>79</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2015), h. 115

<sup>80</sup>Pupuh Fathurrohman. & M. Sobri Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: PT Refika Aditama. 2017), h. 23

<sup>81</sup>Sri Hapsari. *Bimbingan dan Konseling ...*, h. 74

<sup>82</sup>Singgih Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja...*, h. 50-51

d) kesadaran

Motivasi Intrinsik ialah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang atau motivasi yang erat hubungannya dengan tujuan belajar dan tidak membutuhkan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>83</sup> Bisa dikatakan bahwa motivasi Intrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, peserta didik mungkin belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Perlu diketahui bahwa peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan yang lurus, ia berkeinginan untuk menjadi seorang yang berpengetahuan dan berpendidikan.

Motivasi sangat berpengaruh dalam gerak-gerik seseorang dalam setiap tindak-tanduknya. Dalam kaitannya dengan tingkah laku keagamaan motivasi tersebut penting untuk dibicarakan dalam rangka mengetahui apa sebenarnya latar belakang suatu tingkah laku keagamaan yang dikerjakan seseorang. Disini peranan motivasi itu sangat besar artinya dalam bimbingan dan mengarahkan seseorang terhadap tingkah laku keagamaan. Namun demikian ada motivasi tertentu yang sebenarnya timbul dalam diri manusia karena terbukanya hati manusia terhadap hidayah Allah.

Dalam al-Qur'an ditemukan beberapa pernyataan baik secara eksplisit maupun implisit menunjukkan beberapa bentukan dorongan yang mempengaruhi manusia. Dorongan-dorongan dimaksud dapat berbentuk instingtif dalam bentuk dorongan naluriah, maupun dorongan terhadap hal-hal yang memberikan

---

<sup>83</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), cet.19, h. 88

kenikmatan. Potensi dasar yang memiliki makna sifat bawaan, mengandung arti bahwa sejak diciptakan manusia memiliki sifat bawaan yang menjadi pendorong untuk melakukan berbagai macam bentuk perbuatan.

## 2) Motivasi ekstrinsik

Menurut Supandi motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul manakala terdapat rangsangan dari luar individu.<sup>84</sup> Menurut Jhon W Santrock berpendapat, motivasi ekstrinsik adalah keinginan mencapai sesuatu dengan tujuan untuk mendapatkan tujuan eksternal atau mendapat hukuman eksternal. Motivasi ekstrinsik adalah keinginan untuk mencapai sesuatu didorong karena ingin mendapatkan penghargaan eksternal atau menghindari hukuman eksternal. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk berprestasi yang diberikan oleh orang lain seperti semangat, pujian dan nasehat guru, orang tua, dan orang lain yang dicintai.<sup>85</sup> Sedangkan Rosjidan, menganggap motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang tujuan-tujuannya terletak diluar pengetahuan, yakni tidak terkandung didalam perbuatan itu sendiri.<sup>86</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dan berfungsi karena adanya pengaruh dari luar. Dari berbagai pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik dipengaruhi atau dirangsang dari luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik antara lain:

---

<sup>84</sup>Purwati dan Supandi. "Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Dosen Melalui Lesson Study". Artikel Pendidikan (Semarang: IKIP PGRI, 2014), h. 61

<sup>85</sup>John W. Santrock, *Adolescence...*, h. 476

<sup>86</sup>Rosjidan, et al. *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2016), h. 51

- a) Pujian
- b) Nasehat
- c) Semangat
- d) Hadiah
- e) Hukuman
- f) Meniru sesuatu

Motivasi berhubungan erat dengan suatu tujuan. Dengan demikian motivasi dapat mempengaruhi adanya kegiatan. Dalam kaitannya dengan belajar motivasi merupakan daya penggerak untuk melakukan belajar. Sardiman mengemukakan bahwa motivasi mempunyai fungsi sebagai berikut:<sup>87</sup>

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Jadi motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak yang akan digerakkan.
- 2) Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang akan dicapai. Jadi motivasi dapat memberi arah kegiatan yang harus dikerjakan agar sesuai dengan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan yang harus dikerjakan yang sesuai untuk mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi Ekstrinsik ialah motivasi yang datangnya dari luar individu, atau motivasi ini tidak ada kaitannya dengan tujuan belajar yang menjadi perangsang dari luar, seperti: belajar karena takut kepada guru, atau karena ingin lulus, ingin memperoleh nilai tinggi, yang kesemuanya tidak berkaitan langsung dengan tujuan belajar yang dilaksanakan.<sup>88</sup> Motivasi Ekstrinsik sering dipengaruhi oleh

---

<sup>87</sup>A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar...*, h. 85

<sup>88</sup>M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta:Pedoman Ilmu Jaya, 2017), h. 85

insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid mungkin belajar keras menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Kendati demikian, bukan berarti motivasi ekstrinsik itu tidak baik dan tidak penting. Karena dari segi psikologis, keadaan peserta didik bisa berubah-ubah, statis tidak dinamis.

Oleh karena itu, untuk memperkokoh dan menguatkan mereka ketika mereka goyah adalah dengan memberikan asupan motivasi dari luar. Berikanlah motivasi kepada mereka dengan sesuatu hal yang dapat menarik mereka untuk tetap belajar dan mempertahankan prestasi mereka atau memperbaiki prestasi mereka, baik secara akademik maupun moral. Sebagai contoh adalah seorang anak mempelajari sembahyang karena ingin tahu dan terampil melaksanakannya (motivasi intrinsik). Sebaliknya kalau ia mempelajari karena ingin dipuji atau takut akan dimarahi, maka dalam hal ini berlaku motivasi ekstrinsik.<sup>89</sup>

Adapun ayat dan hadis yang terkait dengan motivasi ekstrinsik terdapat pada QS. Al-Alaq: 96/1-5, sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Terjemahnya:

- 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
- 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
- 3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
- 4) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
- 5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>90</sup>

<sup>89</sup>Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta:Bumi Aksara, 2015), h.142

<sup>90</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, h. 910

Sebagaimana yang dijelaskan dalam ayat tersebut, betapa pentingnya menuntut ilmu (belajar) tersebut. Dalam agama Islam, seorang muslim tidak hanya ditekankan untuk mempelajari pelajaran agama saja, mempelajari ilmu pengetahuan lainnya seperti halnya sains, matematika, ekonomi, dan sebagainya juga dianjurkan. Hadits yang terkait dengan motivasi ekstrinsik.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ تَعَلَّمَ عِلْمًا مِمَّا يُبْتَغَى بِهِ وَجْهُ اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ لَا يَتَعَلَّمُهُ إِلَّا لِيُصِيبَ بِهِ عَرَضًا مِنَ الدُّنْيَا لَمْ يَجِدْ عَرْفَ الْجَنَّةِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ يَغْنِي رِيحَهَا.  
(رواه ابن ماجه)

Artinya:

“Dari Abu Hurairah Ra dia berkata, Rasulullah saw bersabda: Siapa yang belajar yang harus dicari untuk semata-mata karena mencari ridha Allah Azza wa Jalla, ia tidak belajar kecuali dengan niat mencari kenikmatan dunia maka pada hari kiamat ia tidak akan mencium wanginya surga” (HR. Ibnu Majah).<sup>92</sup>

Hadits yang bersifat motivasi ekstrinsik ini membimbing kepada umat agar mempunyai tujuan yang ikhlas dalam mencari ilmu yakni mencari ridha Allah bukan mencari selain Allah. Ikhlas dalam arti yang sederhana adalah bersih dari niat yang tidak baik, bersih hanya karena Allah. Motivasi peserta didik untuk menerima pelajaran tentu berbeda-beda, ada anak didik yang memiliki motivasi sangat tinggi, sedang, bahkan ada peserta didik yang tidak memiliki motivasi.<sup>93</sup>

Adapun kriteria peserta didik memiliki daya tarik belajar dapat yaitu:

(a) Konsentrasi Belajar Tinggi

<sup>92</sup> Syamsuddin Ibnu Qayyim Al-Jauziah, *'Aun al Ma'bud Syarh Sunan Abi Daud, Kitab al-ilm*, hadits 3661 (Kairo:Daar el Hadis, 2001), h. 489

<sup>93</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta:Rineka Cipta, 2015), h. 64

Ukuran seseorang memiliki daya tarik belajar dapat dilihat dari siswa tersebut memiliki konsentrasi belajar yang tinggi. Konsentrasi belajar itu sendiri memiliki pengertian pemusatan perhatian dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran di kelas dengan konsentrasi belajar yang tinggi maka siswa akan memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan begitu maka siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan konsentrasi dapat dilihat ketika siswa fokus mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, fokus mendengarkan serta memperhatikan penjelasan.

(b) Motivasi Belajar Tinggi

Adanya motivasi belajar yang tinggi tumbuh dari dalam diri siswa dan membentuk komitmen yang kuat sehingga dengan begitu siswa tidak akan terpengaruh situasi kelas yang tidak kondusif. Dapat dicontohkan seperti ada teman yang mengajak ngobrol dan ramai di kelas pasti siswa akan lebih bisa mengontrol bagaimana menolak dengan halus. Siswa tersebut akan menghindari hal-hal yang dapat mengecohkan belajarnya.

(c) Adanya Respon Positif

Siswa yang memiliki daya tarik belajar maka akan memberikan respon positif. Siswa akan menerima pembelajaran yang diberikan guru dengan senang dan tentunya sangat antusias dalam hal menanyakan materi yang tidak dipahami, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru serta mengerjakan soal yang diberikan guru.

Daya tarik dalam kegiatan pembelajaran erat sekali kaitannya dengan proses pembelajaran. Manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri

adalah membuat mata pelajaran menjadi menarik untuk dipelajari. Daya tarik peserta didik akan muncul jika materi, cara penyampaian dan penyampaiannya memiliki keunikan dan menawarkan sesuatu yang menyenangkan dan berbeda bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan daya serapnya.

Adapun manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran, antara lain adalah:

- a) Menjadikan rasa keingintahuan peserta didik untuk mempelajari materi lebih lanjut.
- b) Untuk mengendalikan perhatian peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran.
- c) Dengan adanya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran maka peserta didik akan mampu memahami maksud materi yang disampaikan oleh guru.
- d) Memberikan respon positif terhadap proses kegiatan pembelajaran.
- e) Mempengaruhi kualitas suatu pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu: faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

#### 1) Faktor Intern

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, dan faktor psikologis.

##### a) Faktor Jasmaniah

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

#### b) Faktor Psikologis

Adapun faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

##### a) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif. Mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, peserta didik yang mempunyai tingkatan intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu, peserta didik mempunyai tingkat Intelegensi tinggi belum pasti berhasil belajarnya.<sup>94</sup>

Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor di antara faktor yang lain. Jika faktor lain itu bersifat menghambat/berpengaruh negatif terhadap belajar, akhirnya peserta didik gagal

---

<sup>94</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2017) h. 54.

dalam belajarnya. Peserta didik yang mempunyai tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar, jika ia belajar dengan baik, artinya belajar dengan menerapkan metode belajar yang efisien dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya (faktor jasmaniah, psikologi, keluarga, sekolah, masyarakat) memberi pengaruh yang positif. Jika peserta didik memiliki intelegensi yang rendah, ia perlu mendapat pendidikan di lembaga pendidikan khusus dengan hobi atau bakatnya.

b) Konsentrasi

Konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian. Di dalam konsentrasi ini keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan, sehingga tidak “perhatian” sekedarnya. Di dalam belajar, mungkin juga ada perhatian sekedarnya, tetap tidak konsentrasi, maka materi yang masuk dalam pikiran mempunyai kecenderungan berkesan, tetapi samar-samar di dalam kesadaran. Kesan itu mungkin juga jelas bagi seseorang untuk memahami secara umum apa yang telah dilihat atau didengarnya, tetapi tidak cukup kuat untuk membuat kesan hidup dan tahan lama (abadi).

Contoh kongkrit setiap orang mempunyai pengalaman membaca suatu literatur, atau katakanlah suatu halaman buku, kata demi kata tanpa menangkap kesan apa yang dibacanya, atau kalau ada kesan sepintas. Hal ini pada umumnya disebabkan karena kurangnya konsentrasi, sehingga hasil belajarnya pun cepat

kabur kecenderungan semacam ini banyak ditemui kalangan para peserta didik, menangkap setelah itu tidak tahu apa-apa.<sup>95</sup>

c) Bakat

Bakat adalah potensi/kecakapan dasar yang dibawah sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda seseorang yang berbakat musik mungkin di bidang lain ketinggalan, seseorang yang berbakat di bidang teknik tetapi di bidang olahraga lemah.

Orang tua yang berkecimpung di bidang kesenian, anaknya akan mudah mempelajari seni suara, tari dan lain-lain. Anak yang berbakat teknik akan mudah mempelajari matematika, fisika, konstruksi mesin. Anak yang berbakat olahraga mereka akan berkembang di bidang olahraga, lari, lompat, volley dan lain-lain. Jadi seorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya. Apabila seseorang anak harus mempelajari bahan yang lain dari bakatnya ia akan cepat bosan, mudah putus asa, tidak senang.

d) Minat

Tidak adanya minat seseorang terhadap sesuatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mengikuti tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus anak banyak menimbulkan problem pada dirinya. Karena itulah pelajaran pun tidak pernah terjadi proses dalam otak, akibatnya timbul kesulitan. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari

---

<sup>95</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.... h. 40.

cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu.<sup>96</sup>

e) Kecerdasan Emosi

Salah satu faktor penting yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan belajar adalah emosi. Hasil penelitian psikologi kontemporer menunjukkan bahwa disamping adanya faktor yang berhasil dari IQ ternyata belajar dan prestasi sangat ditentukan oleh kecerdasan emosi. Para ahli psikologi menyebutkan bahwa IQ hanya mempunyai peran sekitar 20% dalam menentukan keberhasilan hidup, sedangkan 80% sisanya ditentukan oleh faktor-faktor lain. Diantara yang terpenting adalah kecerdasan emosi (*Emotional Quotion*). Dalam kehidupan banyak sekali masalah-masalah yang tidak dapat dipecahkan semata dengan menggunakan kemampuan intelektual seseorang kematangan emosi ternyata sangat menentukan keberhasilannya dengan kata lain, kecerdasan emosi mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan hidup.

Kebanyakan pemikiran konvensional berpendapat bahwa kecerdasan emosi tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang bersifat positif atau negatif, tetapi berlaku sebagai sumber energi autentitas dan semangat manusia yang paling kuat dan dapat memberikan sumber kebijakan intuitif pada kenyataannya, perasaan memberikan informasi penting dan berpotensi menguntungkan setiap saat umpan balik inilah yang menyatakan kreativitas dan kejujuran pada diri sendiri, membangun hubungan yang saling mempercayai, memberi panduan

---

<sup>96</sup>Abu Ahmadi & Widodo Suriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2005). h. 79

nurani bagi hidup dan karir, menuntun kepada kemungkinan yang terduga dan malah bisa menyelamatkan diri dari kehancuran.<sup>97</sup>

g) Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu : faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Peserta didik yang belajar yang akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga cara orang tua mendidik. Lembaga pendidikan dalam keluarga merupakan pendidikan pertama, tempat anak didik pertama-pertama menerima, pendidikan dan bimbingan dari orang tuanya atau anggota keluarga lainnya. Di dalam keluarga inilah tempat meletakkan dasar-dasar kepribadian anak didik pada usia yang masih muda, karena pada usia-usia anak lebih peka terhadap pengaruh dari pendidikannya (orang tuanya dan anggota yang lain).

Dalam ajaran Islam telah dinyatakan oleh Nabi Muhammad saw. dalam sabdanya yang berbunyi :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ . قَالَ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ  
فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ (رواه البخارى)

Artinya :

Dari Abi Hurairah berkata: Rasulullah saw bersabda: Tiadalah anak-anak yang dilahirkan itu kecuali dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya yang menjadikan Yahudi. Nasrani dan Majuzi.<sup>98</sup>

<sup>97</sup>Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang : Fakultas Tarbiyah IAIN Wali Songo Semarang, 2015) h. 53

<sup>98</sup>Abu Daud, *Sunan Abu Daud*, (Beirut: Darul Fikr, 1962) h. 152.

Berdasarkan hadis tersebut, jelaslah bahwa orang tua memegang peranan penting dalam membentuk kepribadian anak didik. Anak dilahirkan dalam keadaan fitrah adalah menjadi tanggung jawab orang tua untuk mendidiknya. Dalam hal ini pula Allah telah berfirman dalam QS. At Tahrim: 66/6 berbunyi :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ  
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦٦﴾

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.<sup>99</sup>

Di sinilah letak tanggung jawab orang tua untuk mendidik anak-anaknya, karena anak adalah amanat Allah yang diberikan kepada kedua orang tua yang kelak akan diminta pertanggungjawaban atas pendidikan anak-anaknya.<sup>100</sup> Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Di antara tugas-tugas keluarga adalah untuk menolong anak-anaknya menemukan, membuka dan menumbuhkan kesedian-kesedian, bakat, minat dan kemampuan akalnyanya dan memperoleh keterbatasan dan sikap intelektual yang sehat dan melatih indera kemampuan-kemampuan akan tersebut.

Sesudah anak-anak masuk sekolah tanggung jawab keluarga dalam pendidikan intelektual bertambah luas. Sekarang menjadi kewajiban keluarga

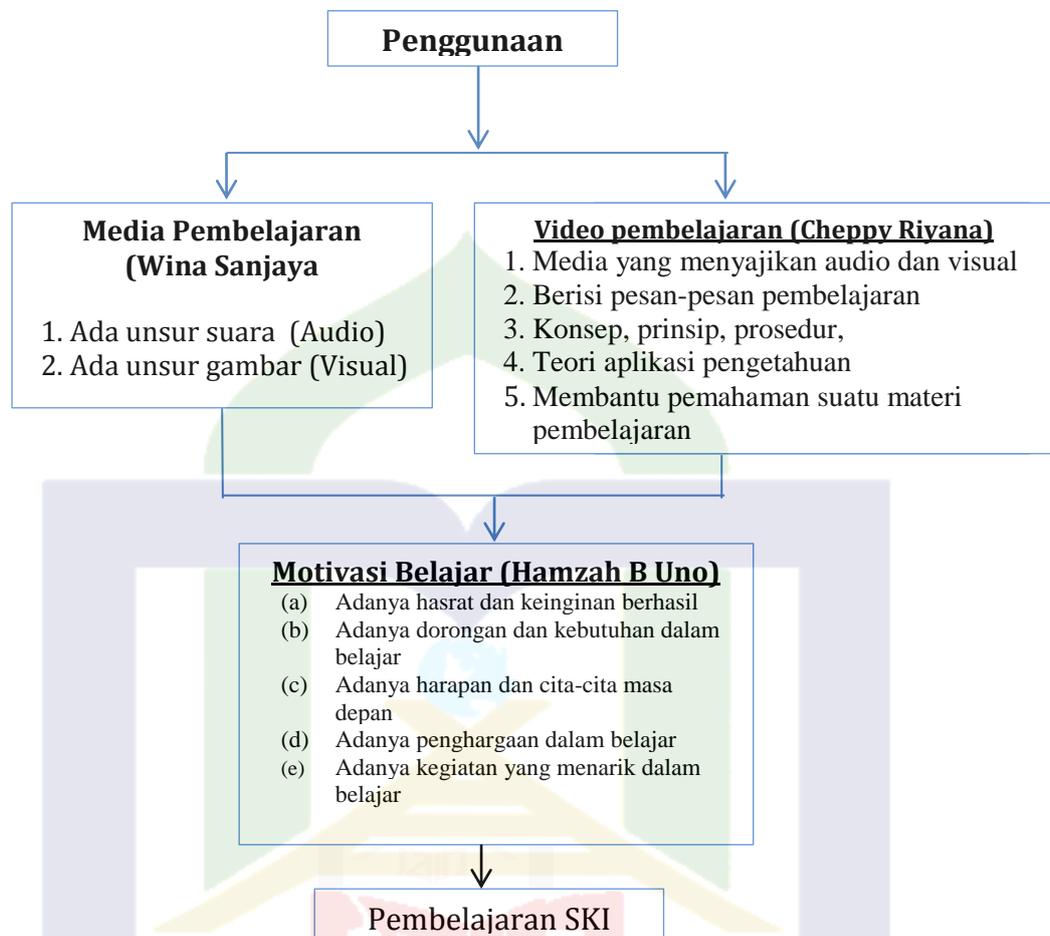
<sup>99</sup>Departemen Agama, *Al Qur an dan Terjemahnya...*, h. 951

<sup>100</sup>Zuhairini, dkk. *Filsafat Pendidikan Islam*; (Jakarta: Bumi Aksara, 2017,) h. 177.

dalam bidang ini adalah menyiapkan suasana yang sesuai dan menggalakkan untuk belajar, mengulangi pelajaran, mengerjakan tugas, mengikuti kemajuan sekolah, bekerjasama dengan sekolah, untuk menyelesaikan masalah pelajaran yang dihadapinya, menggalakkan mereka untuk mengulangi pelajaran dan membimbing mereka cara yang paling sesuai untuk belajar jika mereka faham akan hal tersebut. Begitu juga memberi peluang untuk memilih jurusan pada pelajaran yang disukainya, menghormati ilmu pengetahuan dan orang-orang yang berilmu dan lain-lain sebagainya.

### **C. Kerangka Teoritis Penelitian**

Kerangka teoritis yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan *sintesa* antar variabel yang diteliti. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang arah penelitian ini, maka dapat gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Skema kerangka teori

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah diduga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran SKI terhadap motivasi belajar peserta didik pada MAS DDI As-Salman Kabupaten Sidrap. Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran SKI terhadap motivasi belajar peserta didik pada MAS DDI As-Salman Kabupaten Sidrap..

H<sub>a</sub>: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran SKI terhadap motivasi belajar peserta didik pada MAS DDI As-Salman Kabupaten Sidrap.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif lapangan (*field research*). Penelitian pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika.<sup>101</sup> Sedangkan penelitian lapangan adalah penelitian yang menggunakan kehidupan nyata sebagai tempat kajian.<sup>102</sup> Jadi penelitian kuantitatif lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data yang berupa angka dan penelitiannya mengkaji kehidupan nyata di lapangan.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, penelitian yang melibatkan hubungan satu atau lebih variabel dengan satu atau lebih variabel lain. Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah Bivariat, yaitu hubungan yang melibatkan satu variabel bebas dengan satu variabel terikat.<sup>103</sup>

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat). Variabel *independen* adalah penggunaan media pembelajaran SKI yang diberi simbol X dan variabel *dependen* adalah motivasi belajar peserta didik yang diberi simbol Y. Desain

---

<sup>101</sup>Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, (Semarang: Ghiyyas Putra, 2016), h. 25.

<sup>102</sup>Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 167.

<sup>103</sup>Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan...*, h. 177

hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat diperlihatkan pada gambar berikut:

Desain hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat diperlihatkan pada gambar berikut:



Keterangan:

X = Penggunaan Media Pembelajaran

Y = Motivasi Belajar Peserta Didik

### **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan selama 6 bulan, pada bulan Oktober 2023 sampai Maret 2024. Setelah dilakukan seminar proposal dan disetujui oleh tim penguji dan tim pembimbing, dan telah mendapatkan ijin penelitian dari pemerintah daerah setempat. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) DDI As-Salman yang terletak di Jl. Lahalede, No. 96, Maritengngae, Allakuang Kecamatan Maritengngae, Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan, Provinsi Sulawesi Selatan.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi data. Informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan. Berkaitan dengan hal tersebut Arikunto, memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam penelitian, maka

penelitiannya adalah penelitian populasi.<sup>104</sup> Hal tersebut dapat diartikan bahwa populasi merupakan seluruh bagian yang terdiri dari manusia, peristiwa dan objek. Senada dengan itu Hadi, memberi pengertian populasi adalah keseluruhan penduduk yang dimaksud untuk diselidiki atau diteliti disebut populasi atau *universum*. Populasi dibatasi sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama.<sup>105</sup> Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas Kelas X, Kelas XI dan Kelas XII. sebanyak 115 peserta didik di MAS DDI As-Salman Kabupaten Sidrap.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi pengambilan sampel menggunakan. Penentuan jumlah sampel yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah berdasarkan metode Slovin sebagai alat ukur untuk menghitung ukuran sampel karena jumlah populasi yang diketahui lebih dari 100 responden. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus slovin dalam pengambilan sampel dengan tingkat kesalahan 10% yaitu:<sup>106</sup>

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Dimana :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dengan menggunakan rumus Slovin, ukuran sampel dapat dihitung sebagai berikut:

<sup>104</sup>Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 102.

<sup>105</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Ofset, 2017), h. 45.

<sup>106</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian...*, h.158

$$n = \frac{115}{1 + 115 (0,1)^2}$$

$n = 53,49$  dibulatkan menjadi 54.

Berdasarkan rumus slovin tersebut dengan tingkat kesalahan 10 % maka diperoleh jumlah sampel sebanyak 53,49 sampel, namun karena subjek bilangan pecahan maka dibulatkan menjadi 54 sampel. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 54 orang.

Adapun teknik sampling yang digunakan peneliti dalam menentukan jumlah sampel adalah teknik *random sampling*<sup>107</sup> adalah teknik penentuan sampel dengan pengambilan secara acak. *Random sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. Jadi, *random sampling* berarti teknik pengambilan sampel secara acak.

#### **D. Teknik Pengumpulan data**

Pengumpulan data adalah pekerjaan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan prosedur yang telah ditentukan, atau berdasarkan kaidah-kaidah penelitian yang telah dijadikan acuan oleh para pakar peneliti. Pengumpulan data melalui penelitian lapangan (*field research*).

##### 1. Angket atau kuesioner

Angket (kuesioner), adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden.<sup>108</sup> Adapun instrument penelitian yang dipergunakan adalah metode angket yaitu pedoman angket yang

<sup>107</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian...*, h.124.

<sup>108</sup>Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 32

berisi pertanyaan terkait dengan penelitian, dengan bentuk kuesioner tertutup, dalam artian telah tersedia jawaban dalam bentuk pilihan ganda. Angket diberikan untuk mengetahui variable-variabel yang akan diteliti yaitu variabel tentang motivasi belajar peserta didik dan variabel tentang penggunaan media pembelajaran SKI di MAS DDI As-Salman Kabupaten Sidrap.

## 2. Observasi

Observasi salah satu teknik yang peneliti gunakan dengan mengamati secara langsung. Pengamatan tentang masalah yang diperlukan untuk dicatat. Dalam hal ini, peneliti mengamati langsung proses pembelajaran MAS DDI As-Salman Kabupaten Sidrap.

Bentuk observasi yang digunakan adalah bentuk bebas yang tidak perlu ada jawaban tetapi mencatat apa yang tampak sebagai pendukung hasil penelitian, meliputi pengambilan bentuk partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan digunakan untuk meneliti proses strategi penyampaian pembelajaran dalam kelas. Sedangkan non partisipan, peneliti fokuskan pada strategi pengorganisasian, strategi penyampaian pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.<sup>109</sup>

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang menggunakan bahan klasik untuk meneliti perkembangan yang khusus yaitu untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan tentang apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana. Metode dokumentasi adalah cara mencari tentang hal-hal atau variabel yang berupa

---

<sup>109</sup> Sanafiah Faizal, *Format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 78

catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.<sup>110</sup> Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran yang digunakan. Peneliti mengumpulkan data tertulis tentang obek penelitian dan data tertulis serta data penting lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang amat penting dan strategis kedudukannya dalam keseluruhan kegiatan penelitian, karena data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian diperoleh melalui instrumen. Instrumen yang peneliti gunakan: daftar pertanyaan angket berdasarkan variabel-variabel. Selanjutnya variabel pernyataan tersebut diukur dalam skala Likert dengan lima macam kategori dan menggunakan kata-kata; Sangat Setuju (SS), Setuju (S), ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor jawaban responden untuk masing-masing kategori pilihan secara berturut-turut adalah 5, 4, 3, 2, 1 untuk butir pernyataan positif, sedangkan untuk butir pernyataan negatif diberikan skor sebaliknya, yaitu 1, 2, 3, 4,5.

---

<sup>110</sup>Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 39

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel	Sub Variabel	Nomor soal	Jumlah
1. Penggunaan media pembelajaran SKI (Variabel X)	1. Media yang menyajikan audio dan visual	1,2,7, 18	4
	2. Berisi pesan-pesan pembelajaran	4,5,8,16	4
	3. Konsep, prinsip, prosedur,	6,11,12,15	4
	4. Teori aplikasi pengetahuan	9,13,17,20	4
	5. Membantu pemahaman suatu materi pembelajaran	3,10,14,19	4
2. Motivasi Belajar (Variabel Y)	(a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil	6,7,8,9	4
	(b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1,17,18,19	4
	(c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan	2,3,4,12,	4
	(d) Adanya penghargaan dalam belajar	5,14,15,16,	4
	(e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	10,11,13,20	4

#### F. Teknik Pengolahan Data

Proses penyusunan, pengaturan, dan pengolahan data agar dapat digunakan untuk membenarkan atau menyalahkan hipotesis. Data yang telah dikumpulkan diolah kemudian dianalisis. Dengan pengolahan data dimaksudkan untuk mengubah data kasar menjadi data yang lebih halus dan lebih bermakna.<sup>111</sup> sedangkan analisis dimaksudkan untuk mengkaji data dalam hubungannya dengan keperluan pengujian hipotesis penelitian.

<sup>111</sup>Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012), h. 76.

### 1. Teknik pengolahan data.

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan inventarisasi data, pengolahan data, analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menginventarisasi data, yaitu data angket dan observasi yang berkenaan dengan penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi canva.
- b. Mengolah data dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - 1) Memeriksa kembali data jawaban responden apakah setiap pertanyaan dijawabnya dan apakah cara menjawabnya sudah benar.
  - 2) Memberi skor pada data yang dikuantitatifkan dan menghitung setiap jawaban responden.
  - 3) Menggolongkan kategori jawaban ke dalam tabel-tabel skor dan menilai sesuai dengan keperluan.

### **G. Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang pemanfaatan aplikasi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh pemanfaatan aplikasi media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Untuk keperluan tersebut digunakan rumus persamaan analisis regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = Penggunaan media pembelajaran SKI

Y = Motivasi Belajar peserta didik

a = Konstanta

b = Koefisien pengaruh penggunaan pembelajaran SKI terhadap motivasi belajar peserta didik

Proses perhitungan rumus-rumus tersebut di atas untuk hasil regresi, korelasi, validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak program *SPSS for Windows*.

#### 1. Uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data, digunakan SPSS 22 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

$H_0$ : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

- b. Menguji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada SPSS 22.
- c. Melihat nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk, dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ( $\alpha = 0,05$ ), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Jika kedua data kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas data dengan menggunakan uji Levene.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan uji Levene's test dalam SPSS 22, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data sebagai berikut:

$H_0$ : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

$H_1$ : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogen.

b. Menghitung uji homogenitas data dengan menggunakan rumus Levene's test.

c. Melihat nilai signifikansi pada uji Levene's test, dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ( $\alpha = 0,05$ ), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

## 3. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan masing-masing variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linear atau

tidak tetap terhadap variabel terikat. Menurut Tulus Winarsunu untuk menghitung hubungan linieritas digunakan rumus:<sup>112</sup>

$$f_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

F<sub>reg</sub> : harga F garis regresi

N : cacah kasus

M : cacah preditor

R<sup>2</sup> : koefisien korelasi kuadrat

Pengujian linearitas menunjukkan bahwa variabel independen terhadap variabel dependen mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05).

#### b. Uji Hipotesis

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan Video pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran SKI terhadap motivasi belajar peserta didik di MAS DDI As-Salman. Untuk keperluan tersebut digunakan rumus korelasi *pearson product moment*.<sup>113</sup> Dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r<sub>xy</sub> = koefisien korelasi antara skor total

<sup>112</sup>Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan* (Malang, UMM Press, 2002), h. 209

<sup>113</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 275.

$\sum X$  = skor total X

$\sum Y$  = skor total Y

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat skor Y

$\sum xy$  = jumlah X dan Y

N = jumlah sampel

Proses perhitungan rumus tersebut untuk hasil analisis koefisien dilakukan dengan bantuan perangkat lunak program *SPSS for Windows* versi 22. Analisis ini digunakan untuk membuat *interpretasi* lanjut yaitu untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh antara dua variabel.

## H. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila menunjukkan kesahihan suatu yang hendak diukur dan mampu mengungkapkan data variabel yang akan diteliti secara tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono yang mengatakan bahwa; “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur”.

Validitas yang digunakan dalam angket ini adalah validitas konstruktif, yang pengujian validitasnya dilakukan dengan menganalisis tiap butir pertanyaan pada kuesioner. Proses pengujian dilakukan dengan cara menganalisis setiap item dalam masing-masing aspek tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik (Y) dengan penggunaan aplikasi media pembelajaran (X). Dengan proses perhitungannya menggunakan *software SPSS for windows*.

Tabel 3.2. Daftar Pertanyaan Angket

<b>NO.</b>	<b>Variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran SKI )</b>
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi
3	Guru SKI menggunakan media secara lancer
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran
5	Anda pernah melihat/menonton media yang digunakan guru SKI
6	Guru SKI menggunakan media dengan baik
7	Guru SKI menggunakan konten media yang berbeda-beda, seperti video dan internet
8	Anda paham dengan penjelasan guru dengan menggunakan media
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan guru SKI
10	Guru SKI menggunakan konten media yang itu-itu saja
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan media
12	Guru memberikan umpan balik seusa menyampaikan materi menggunakan media
13	Penggunaan Video oleh guru SKI membuat anda senang dalam belajar
14	Guru SKI gugup ketika menggunakan media
15	Guru SKI tergesa-gesa ketika menggunakan media
16	Guru SKI monoton dalam penggunaan media
17	Guru SKI memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan media
18	Guru SKI menjelaskan materi SKI dengan lancer
19	Suasana ribut ketika guru SKI menjelaskan menggunakan media
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan media
<b>NO.</b>	<b>Instrumen Variabel Y (Motivasi Belajar SKI )</b>

1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru
14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah

Apabila harga koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari harga  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) maka item dinyatakan valid.

Peneliti menggunakan aplikasi program SPSS. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3.3. Uji validitas (variabel X)

No. item	R hitung	R tabel	Keterangan
x1	0,349	0,268	valid
x2	0,474	0,268	valid
x3	0,436	0,268	valid
x4	0,292	0,268	valid
x5	0,470	0,268	valid
x6	0,486	0,268	valid
x7	0,609	0,268	valid
x8	0,596	0,268	valid
x9	0,616	0,268	valid
x10	0,464	0,268	valid
x11	0,472	0,268	valid
x12	0,498	0,268	valid
x13	0,515	0,268	valid
x14	0,462	0,268	valid
x15	0,478	0,268	valid
x16	0,391	0,268	valid
x17	0,612	0,268	valid
x18	0,574	0,268	valid
x19	0,526	0,268	valid
x20	0,565	0,268	valid

Sumber data: Output SPSS 21

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen pada variabel X yang valid sebanyak 20 item. Sedangkan uji validitas pada variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen pada variabel X yang valid sebanyak 20 item. Sedangkan uji validitas pada variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3.4. Uji validitas (variabel Y)

No	R hitung	R tabel	Keterangan
Y	0,424	0,268	valid
y2	0,425	0,268	valid
y3	0,532	0,268	valid
y4	0,548	0,268	valid
y5	0,526	0,268	valid
y6	0,290	0,268	valid
y7	0,712	0,268	valid
y8	0,616	0,268	valid
y9	0,696	0,268	valid
Y0	0,697	0,268	valid
Y1	0,637	0,268	valid
Y2	0,571	0,268	valid
Y3	0,556	0,268	valid
Y4	0,416	0,268	valid
Y5	0,317	0,268	valid
Y6	0,425	0,268	valid
Y7	0,577	0,268	valid
Y8	0,509	0,268	valid
Y9	0,534	0,268	valid
y20	0,560	0,268	valid

Sumber data: Output SPSS 21

## 2. Uji Realibilitas

Setelah soal diuji validitasnya, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu soal dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi apabila soal tersebut mempunyai hasil yang konsisten.<sup>114</sup> Ini berarti semakin *reliable* suatu soal semakin meyakinkan bahwa apabila soal tersebut diulangi maka hasilnya tidak akan berubah, atau perubahannya tidak berarti apa-apa. Untuk menentukan reliabilitas soal yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka rumus yang digunakan adalah analisis *spearman-brown*. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen

<sup>114</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 127.

cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik.

Pada penelitian ini, analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus *Spearman-Brown* dan *Guttman (Spilt-Half Method)* yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas ( $r$ ) menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Reliabilitas.<sup>115</sup>

Interval	Kriteria
di atas 1,00	sempurna
(0,81-1,00)	tinggi sekali
(0,61-0,80)	tinggi
(0,41-0,60)	sedang
(0,21-0,40)	rendah
(0,00-0,20)	rendah sekali

Reliabilitas yang diajukan adalah nilai di atas 0,5 (nilainya antara sedang dan tinggi) sehingga instrumen yang diajukan sebagai kuesioner disebut baik dan handal.

Hasil uji realibilitas variabel X dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6. Statistik Realibilitas (variabel X)

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,780
		N of Items	10 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	,783
		N of Items	10 <sup>b</sup>
	Total N of Items		20
Correlation Between Forms			,744
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,853
	Unequal Length		,853
Guttman Split-Half Coefficient			,852

a. The items are: x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10,

b. The items are: x11, x12,x13, x14, x15, x16, x17, x18, x19. X20.

Sumber data: Output SPSS 21

<sup>115</sup>Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 80.

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 22*, diperoleh nilai alpha (r hitung) sebesar 0,852 lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  0,268. Dan berada pada nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item instrumen variabel X dinyatakan reliabel dan konsisten.

Sedangkan Uji Realibilitas variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 3.7. Uji Realibilitas variabel Y

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,762
		N of Items	10 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	,724
		N of Items	10 <sup>b</sup>
	Total N of Items		20
Correlation Between Forms			,807
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,893
	Unequal Length		,894
Guttman Split-Half Coefficient			,892

a. The items are: Y, y2, y3, y4, y5, y6, y7, y8, y9, Y0.

b. The items are: Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, Y8, Y9.y20

Sumber data: Output SPSS 21

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 22*, diperoleh nilai alpha (r hitung) sebesar 0,892 lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  0,268. Dan berada pada interval nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item instrumen variabel Y dinyatakan reliabel dan konsisten.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Penggunaan Media Pembelajaran SKI pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti pada kondisi pembelajaran pada masa sekarang, tingkat penggunaan media pembelajaran pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap meningkat. penggunaan Canva yang terkait dengan materi pun dilakukan seperti penayangan video dan lain-lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor penggunaan media pembelajaran pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap (variable X) berada antara 65 sampai dengan 91, harga rata-rata (mean) sebesar 83,02, median 83,50, modus 87, varians 26,811 dan standar deviasi 5,178. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 4.1. Statistik

Statistics		
Penggunaan media pembelajaran		
N	Valid	54
	Missing	0
Mean		83,02
Std. Error of Mean		,705
Median		83,50
Mode		87
Std. Deviation		5,178
Variance		26,811
Skewness		-1,517
Std. Error of Skewness		,325
Range		26
Minimum		65
Maximum		91
Sum		4483

Sumber data: Output SPSS 21

Sedangkan distribusi frekuensi skor variabel penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2. Distribusi frekuensi

**Penggunaan video pembelajaran**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65	2	3,7	3,7	3,7
77	2	3,7	3,7	7,4
78	6	11,1	11,1	18,5
79	1	1,9	1,9	20,4
80	5	9,3	9,3	29,6
81	3	5,6	5,6	35,2
82	2	3,7	3,7	38,9
83	6	11,1	11,1	50,0
84	2	3,7	3,7	53,7
85	1	1,9	1,9	55,6
86	4	7,4	7,4	63,0
87	17	31,5	31,5	94,4
90	2	3,7	3,7	98,1
91	1	1,9	1,9	100,0
Total	54	100,0	100,0	

Sumber data: Output SPSS 21

Tabel di atas menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 54 responden, tentang penggunaan video pembelajaran. Penentuan skor penggunaan video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

- 90% - 100% kategori sangat tinggi
- 80% - 89% kategori tinggi
- 70% - 79% kategori sedang
- 60% - 69% kategori rendah
- 50% - 59% kategori sangat rendah<sup>116</sup>

<sup>116</sup> Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2013), h. 54

Skor total variabel penggunaan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4483, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah  $20 \times 5 = 100$ , karena jumlah responden 54 orang, maka skor kriterium adalah  $100 \times 54 = 5400$ . Sehingga, penggunaan media pembelajaran adalah  $4483 : 5400 = 0,8302$  atau 83,02 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpullkan bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk kategori tinggi.

## 2. Motivasi Belajar Peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (Variabel Y)

Berdasarkan data hasil angket variabel motivasi pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y), Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel Y berada antara 80 sampai dengan 99, harga rata-rata sebesar 90,17, median 91,00, modus 88, varians 32,142 dan standar deviasi 5,669, untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.3. Statistik Variabel Y

Statistics		
Motivasi Belajar		
N	Valid	54
	Missing	0
Mean		90,17
Std. Error of Mean		,772
Median		91,00
Mode		88
Std. Deviation		5,669
Variance		32,142
Skewness		-,201
Std. Error of Skewness		,325
Range		19
Minimum		80
Maximum		99
Sum		4869

Sumber data: Output SPSS 21

Sedangkan distribusi frekuensi skor variabel motivasi pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4. Distribusi frekuensi variabel Y

Motivasi Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	4	7,4	7,4	7,4
	82	5	9,3	9,3	16,7
	84	1	1,9	1,9	18,5
	86	4	7,4	7,4	25,9
	87	1	1,9	1,9	27,8
	88	8	14,8	14,8	42,6
	89	2	3,7	3,7	46,3
	90	1	1,9	1,9	48,1
	91	6	11,1	11,1	59,3
	92	1	1,9	1,9	61,1
	93	5	9,3	9,3	70,4
	94	2	3,7	3,7	74,1
	95	1	1,9	1,9	75,9
	96	5	9,3	9,3	85,2
	97	2	3,7	3,7	88,9
	98	2	3,7	3,7	92,6
	99	4	7,4	7,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Sumber data: Output SPSS 21

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 54 responden, tentang motivasi belajar (variabel Y).

Skor total variabel pada motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4869, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah  $20 \times 5 = 100$ , karena jumlah responden 54 orang, maka skor kriterium adalah 100

$x = 54 = 5400$ . Sehingga, motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) adalah  $4869 : 5400 = 0,9017$  atau 90,17 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) termasuk kategori sangat tinggi.

Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) telah berjalan secara maksimal karena kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, khususnya penggunaan video pembelajaran berbasis audio visual, seperti penggunaan Canva yang memungkinkan dipakai pada LCD proyektor, dan penayangan video atau film yang relevan dengan materi pelajaran, karena Canva, sehingga memudahkan guru dalam menampilkan materi pelajaran dari berbagai sumber di internet.

### **3. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran SKI terhadap Motivasi Belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.**

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi berganda bertujuan untuk mengetahui korelasi yang ditimbulkan pada variabel tergantung (*dependen*) dengan menggunakan variabel bebas (*independen*) yang juga diketahui persamaannya.

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: variabel dependen motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (Variabel Y) dan variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran (X). Perhitungan regresi dengan menggunakan *software*

*SPSS for windows*. Hipotesis yang diajukan “diduga ada korelasi yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang”.

- a. Berdasarkan nilai signifikansi sig. (2-tailed): dari tabel di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) antara penggunaan media pembelajaran (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat korelasi signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran .
- b. Berdasarkan nilai  $r_{hitung}$  (*pearson correlations*): diketahui  $r_{hitung}$  0,670 >  $r_{tabel}$  0,268, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) dengan variabel motivasi belajar (Y). maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel penggunaan video pembelajaran (X) dengan variabel motivasi belajar (Y). karena  $r$  hitung atau *pearson correlations* dalam analisis ini bernilai positif maka itu artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain semakin meningkat penggunaan media pembelajaran (X) maka akan meningkat pula motivasi belajar peserta didik (Y).
- c. Berdasarkan output di atas dapat kita lihat bahwa korelasi antara variabel X dan Y sebesar 0,617 (korelasi yang kuat) sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat, bahwa ada korelasi atau hubungan yang kuat antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) dengan variabel motivasi belajar (Y).

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0.670 dengan taraf signifikansi untuk hipotesis umum sebesar 0.001 pada tingkat taraf kepercayaan 0.05 atau 95% adapun tingkat kriteria pengujian:

1. Jika taraf signifikansi  $< \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
2. Jika taraf signifikansi  $> \alpha$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas sebagai berikut:

#### 1. Uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Melihat nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk, dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ( $\alpha = 0,05$ ), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Jika kedua data kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas data dengan menggunakan uji Levene.

Tabel 4.5. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,000000
	Std. Deviation	5,64718127
Most Extreme Differences	Absolute	,076
	Positive	,062

	Negative	
Test Statistic		-,076
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber data: Output SPSS 21

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan uji Levene's test dalam SPSS 22, dengan kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Hasil uji homogenitas data dengan menggunakan SPSS for windows version 22, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Uji Homogenitas

### Test of Homogeneity of Variances

Motivasi dan Hasil belajar Peserta Didik

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,675	30	52	,065

Sumber data: Output SPSS 21

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi  $0,065 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, artinya variabel motivasi belajar peserta didik (Y) berdasarkan variabel penggunaan media pembelajaran (X), artinya data variabel

motivasi belajar peserta didik (Y) berdasarkan variabel penggunaan media pembelajaran (X) mempunyai varian yang sama atau homogen.

### 3. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan masing-masing variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak tetap terhadap variabel terikat. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05).

Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 4.7. Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi dan hasil Belajar Peserta Didik * Penggunaan media pembelajaran	Between Groups	(Combined)	2411,857	26	75,371	2,649	,000
		Linearity	1171,466	1	1171,466	41,169	,000
		Deviation from Linearity	1240,391	26	40,013	1,406	,125
	Within Groups		1821,112	53	28,455		
	Total		4232,969	54			

Sumber data: Output SPSS 21

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi  $0,125 > 0,05$ , artinya terdapat hubungan yang linier antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) dengan variabel motivasi belajar (Y) peserta didik.  $F_{hitung} = 1,406$  lebih kecil dari  $F_{tabel} = 2,78$  maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan variabel prediktor (X) dengan variabel kriterium (Y).

### B. Pengujian Hipotesis

Pada dasarnya statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mempelajari pengambilan keputusan tentang parameter populasi dan

sampel yang ada. Ada dua prosedur yang dilakukan yaitu memperkirakan atau mengestimasi harga dari parameter populasi dan untuk kepentingan pengujian hipotesis.

Hipotesis yang ada dalam penelitian ini ditransformasikan ke dalam bentuk pengujian hipotesis statistik yang bertujuan untuk menguji apakah sampel sudah cukup kuat dalam menggambarkan populasi yang sebenarnya. Dan keputusan tentang bisa atau tidaknya dilakukan pemberlakuan secara umum sampel kepada populasi penelitian ini (*generalisasi*).

Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_a$  : Terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.

$H_0$  : Tidak terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.

Tabel 4.8. Kofisien Korelasi

		Correlations	
		Penggunaan video pembelajaran	Motivasi Belajar Aqidah Akhlak
Penggunaan media pembelajaran	Pearson Correlation	1	,617
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	54	54
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	,617	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	54	54

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber data: Output SPSS 21

Berdasarkan tabel *ouput* di atas, kita akan melakukan penarikan kesimpulan dengan merujuk kepada dasar pengambilan keputusan dalam analisis korelasi bevariate person di atas.

- a. Berdasarkan nilai signifikansi sig. (2-tailed): dari tabel di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) antara penggunaan media pembelajaran (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan signifikan antara variabel penggunaan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Ringkasan Model Statistik

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,647 <sup>a</sup>	,522	,017	5,221

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar, Motivasi Belajar

Sumber data: Output SPSS 21

Hasil perhitungan data responden dengan menggunakan *software SPSS for windows version 22* diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,647. Jika diinterpretasikan berdasarkan tabel dibawah ini

Tabel 4.10. Interpretasi kofiesien korelasi

$r_{xy}$	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber data: Sugiono (2007)

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan bahwa nilai atau hasil yang didapatkan adalah koefisien korelasi sebesar 0,647 maka dapat dikatakan antara variabel x dan variabel y mempunyai korelasi yang “kuat”. Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

*Standar error of estimate* (SEE) atau standar kesalahan penaksiran sebesar 5,221 digunakan untuk satuan variabel independen. Makin besar nilai SEE akan membuat model regresi semakin sulit dalam memprediksi variabel penelitian. Standar satuan yang digunakan dalam hal ini adalah penggunaan media pembelajaran dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakung Kabupaten Sidrap, dari tabulasi data kuisioner yang sebelumnya telah direkapitulasi.

Hubungan interpersonal adalah hubungan yang terdiri atas dua orang atau lebih yang memiliki ketergantungan satu sama lain dan menggunakan pola interaksi yang konsisten. Ketika akan menjalin hubungan interpersonal, akan terdapat suatu proses dan biasanya dimulai dengan *interpersonal attraction*. Hubungan intrpersonal yang baik adalah hubungan yang didalamnya terdapat saling mempercayai, mempunyai rasa simpati dan empati yang tinggi, dapat terbuka antar individu, dan sebagainya menurut kemampuan dalam hubungan interpersonal. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan hubungan interpersonal ada dua yaitu faktor internal adalah dari kebutuhan berinteraksi dan pengaruh

perasaan, sedangkan dari faktor eksternal yaitu dari kesamaan, kedekatan dan daya tarik fisik.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

1. Penggunaan media pembelajaran SKI pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti pada kondisi pembelajaran pada masa sekarang, tingkat penggunaan media pembelajaran pada Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap meningkat. penggunaan media yang terkait dengan materi pun dilakukan seperti penayangan video dan lain-lain.

Pemanfaatan media pembelajaran mempunyai banyak sekali manfaat yang diperoleh oleh guru. Bahkan menurut sebagian guru menggunakan media pembelajaran akan menambah kemampuan dan kreatifitas guru, hal ini karena mereka mampu menggunakan media tersebut. Kemudian pada kenyataannya di lembaga pendidikan formal banyak dijumpai kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri. Sehingga banyak dijumpai guru tidak lagi menggunakan metode ceramah saja dalam mengajar karena didampingi dengan media yang mendukung.

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru

yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu sifatnya inovatif.

Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan peserta didik dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain. Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan media pembelajaran. Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah diinstallkan.

Pemanfaatan media aplikasi dalam pembelajaran mempunyai arti cukup penting. Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam/android, SmarTV, internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti

memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva.

Penggunaan media pembelajaran sudah banyak yang menggunakan di Madrasah Aliyah Swasta DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap. Aplikasi sebagai suatu media pembelajaran telah diaplikasikan dan banyak diminati bukan hanya peserta didik, tapi juga pendidik sangat dimudahkan dalam penggunaan aplikasi canva. Penggunaan media sangat mudah digunakan dalam video pembelajaran. Hal ini yang menjadi menarik untuk diteliti, apakah penggunaan video pembelajaran khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan berdampak pada motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di MAS DDI As-Salman Allakuang Kab. Sidrap.

2. Motivasi pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

Sebagai orang yang kreatif, guru menyadari bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu. Ia sendiri adalah seorang creator dan motivator, yang berada dipusat proses pendidikan. Akibat dari fungsi ini, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik, sehingga peserta didik akan menilainya bahwa ia memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Kreativitas menunjukkan bahwa apa yang akan dikerjakan oleh guru sekarang lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan dimasa mendatang lebih baik dari sekarang. Memahami uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada kreativitas dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi standard, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik, karena penggunaan Canva berbasis video agar penyajian materi pelajaran menarik dan mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan Canva berbasis video lebih menyenangkan, mudah diserap karena peserta didik merasa senang. Penggunaan Canva berbasis video dalam pembelajaran sangat membantu untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan, selain itu akan mempermudah dalam mencari materi pelajaran terbaru dan peserta didik juga tidak mudah merasa bosan.

Penggunaan media juga memberi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang

maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multi media diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Ukuran seseorang memiliki daya tarik belajar dapat dilihat dari siswa tersebut memiliki konsentrasi belajar yang tinggi. Konsentrasi belajar itu sendiri memiliki pengertian pemusatan perhatian dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran di kelas dengan konsentrasi belajar yang tinggi maka siswa akan memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan begitu maka siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan konsentrasi dapat dilihat ketika siswa fokus mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, fokus mendengarkan serta memperhatikan penjelasan.

Adanya motivasi belajar yang tinggi tumbuh dari dalam diri siswa dan membentuk komitmen yang kuat sehingga dengan begitu siswa tidak akan terpengaruh situasi kelas yang tidak kondusif. Dapat dicontohkan seperti ada teman yang mengajak ngobrol dan ramai di kelas pasti siswa akan lebih bisa mengontrol bagaimana menolak dengan halus. Siswa tersebut akan menghindari hal-hal yang dapat menggecohkan belajarnya.

Peserta didik yang memiliki daya tarik belajar maka akan memberikan respon positif. Siswa akan menerima pembelajaran yang diberikan guru dengan senang dan tentunya sangat antusias dalam hal menanyakan materi yang tidak

dipahami, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru serta mengerjakan soal yang diberikan guru.

Daya tarik dalam kegiatan pembelajaran erat sekali kaitannya dengan proses pembelajaran. Manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri adalah membuat mata pelajaran menjadi menarik untuk dipelajari. Daya tarik peserta didik akan muncul jika materi, cara penyampaian dan penyampaiannya memiliki keunikan dan menawarkan sesuatu yang menyenangkan dan berbeda bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan daya serapnya.

Adapun manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran, antara lain adalah:

- a) Menjadikan rasa keingintahuan peserta didik untuk mempelajari materi lebih lanjut.
- b) Untuk mengendalikan perhatian peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran.
- c) Dengan adanya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran maka peserta didik akan mampu memahami maksud materi yang disampaikan oleh guru.
- d) Memberikan respon positif terhadap proses kegiatan pembelajaran.

Mempengaruhi kualitas suatu pembelajaran.

3. Hubungan penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: variabel dependen motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI

As-Salman Allakuang (Variabel Y) dan variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran (X). Perhitungan regresi dengan menggunakan *software SPSS for windows*. Hipotesis yang diajukan “diduga ada korelasi yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang”.

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah sesuatu sifatnya inovatif.

Perkembangan aplikasi dalam pembelajaran mempunyai arti cukup penting. Kemajuan teknologi seperti telepon genggam, televisi, radio dan internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk

menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Pembelajaran media adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, guru menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media atau alat peraga ataupun media elektronik.

Pengembangan media dalam pembelajaran mempunyai arti cukup penting. Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam/android, SmarTV, internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Berdasarkan penjelasan teori – teori yang dikemukakan sebelumnya, maka salah satu hal yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam menjelaskan mata pelajaran yakni dengan penggunaan media pembelajaran secara maksimal terutama penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran seperti video agar penyajian materi pelajaran menarik dan mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran lebih menyenangkan, mudah diserap karena peserta didik merasa senang. Penggunaan media berbasis video pembelajaran sangat membantu untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan, selain itu akan

mempermudah dalam mencari materi pelajaran terbaru dan peserta didik juga tidak mudah merasa bosan. Peserta didik dapat belajar dimanapun dengan menggunakan gadget jika mempunyai paket data seluler atau kouta internet.

Implementasi penggunaan media dalam pembelajaran dapat digunakan dalam rangka upaya peningkatan interaksi proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran pendidikan dengan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan bila sewaktu-waktu digunakan.
- (2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- (3) Guru hendaknya dapat mengasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
- (4) Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
- (5) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, maka guru dapat memanfaatkan media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat efektif dari segi waktu dan dapat digunakan untuk mengejar ketertinggalan materi pelajaran karena bisa diulang-ulang atau *repeat*. Penggunaan media pembelajaran dilihat dari motivasi belajar peserta didik merasa senang, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Apalagi motivasi peserta didik untuk membaca buku saat ini sangat menurun dan kebanyakan peserta didik cenderung menurun.

Berdasarkan temuan penelitian ini terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran media pada mata pelajaran SKI, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran . Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dari segi waktu. Penggunaan media sangat efektif, apalagi di saat sekarang ini, setiap hari peserta didik dapat mengakses internet sehingga model pembelajaran online akan membuat peserta didik belajar dengan mudah sehingga prestasi bisa meningkat.

Penggunaan media pembelajaran agar penyajian materi pelajaran menarik dan mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran lebih menyenangkan, mudah diserap karena peserta didik merasa senang. Implementasi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran sangat membantu untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan, selain itu akan mempermudah dalam mencari materi pelajaran terbaru dan peserta didik juga dapat termotivasi sehingga hasil belajar dalam pembelajaran bisa meningkat.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian informasi, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta

memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif. Berikut adalah beberapa poin mengenai penggunaan media pembelajaran:

1. Peningkatan Pemahaman. Media pembelajaran, seperti video, animasi, dan grafik, dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih jelas. Visualisasi ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.
2. Motivasi dan Minat Belajar. Penggunaan media yang menarik dan interaktif, seperti aplikasi edukasi dan permainan edukatif, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti pelajaran.
3. Pembelajaran yang Lebih Interaktif. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa. Contohnya, penggunaan perangkat teknologi seperti tablet atau komputer memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam simulasi atau diskusi online.
4. Akses ke Sumber Belajar yang Luas. Dengan media pembelajaran, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar dari internet, seperti jurnal, artikel, e-book, dan video tutorial. Hal ini memperkaya pengetahuan mereka dan memberikan perspektif yang lebih luas.
5. Keterampilan Teknologi. Penggunaan media pembelajaran juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi, yang sangat penting dalam era digital saat ini. Mereka belajar menggunakan

perangkat dan aplikasi yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari dan karier masa depan mereka.

6. Penyesuaian dengan Gaya Belajar. Media pembelajaran memungkinkan penyesuaian dengan berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, siswa yang lebih visual dapat belajar lebih efektif dengan video atau gambar, sedangkan siswa yang lebih suka belajar dengan mendengarkan dapat memanfaatkan podcast atau rekaman audio.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Penggunaan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4483, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah  $20 \times 5 = 100$ , karena jumlah responden 54 orang, maka skor kriterium adalah  $100 \times 54 = 5400$ . Sehingga, penggunaan media pembelajaran adalah  $4483 : 5400 = 0,8302$  atau 83,02 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpullkan bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk kategori tinggi.
2. Motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4869, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah  $20 \times 5 = 100$ , karena jumlah responden 54 orang, maka skor kriterium adalah  $100 \times 54 = 5400$ . Sehingga, motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) adalah  $4869 : 5400 = 0,9017$  atau 90,17 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpullkan bahwa pada motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) termasuk kategori sangat tinggi.
3. Berdasarkan hasil analisis, koefisien korelasi antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) dan variabel motivasi belajar (Y) sebesar 0,617 (korelasi yang kuat) sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat

korelasi atau hubungan yang kuat antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) dengan variabel motivasi belajar (Y). Berdasarkan nilai signifikansi sig. (2-tailed): dari tabel di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) antara penggunaan media pembelajaran (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran .

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Adapun harapan dan implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pihak madrasah sebaiknya memberikan fasilitas media berbasis IT di tiap kelas sehingga bisa menunjang proses pembelajaran peserta didik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Karena sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang paling penting dalam menunjang pembelajaran di madrasah.
2. Mengoptimalkan gerakan penelitian tindakan kelas bagi pendidik dalam mengembangkan berbagai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran.
3. Melakukan pengawasan kondisi riil tentang kinerja pendidik diawasi dengan melibatkan supervisi pengawas dan mengefektifkan penilaian dalam proses pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Kepada kepala Madrasah, sebagai penanggung jawab keberhasilan tujuan sekolah, agar selalu memotivasi mengajar guru yang sudah cukup baik untuk tetap konsisten dan dapat terus ditingkatkan, motif berprestasi guru yang demikian memungkinkan guru yang lain dapat termotivasi dengan mengarahkan segala upaya bagi keberhasilan belajar peserta didik.
5. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikelolanya, dengan demikian dapat dicapai kinerja yang lebih baik.





## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Karim.*

Abdurrahman, *Pengelolaan Pengajaran*, Ujung Pandang: PT. Bintang Selatan 2014.

Al Maraghi, Ahmad Musthafa, *Terjemahn Tafsir Al Maraghi* Semarang PT. Karya Toha Putra, 1993, Jilid 6, Cetakan ke-2.

Al-Jauziah, Syamsuddin Ibnu Qayyim, *'Aun al Ma'bud Syarh Sunan Abi Daud, Kitab al-ilm*, hadits 3661 Kairo: Daar el Hadis, 2001.

Arifin, M. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan di Lingkungan sekolah dan Keluarga*, Jakarta: PT Bulan Bintang, 2007.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Astuti, Endang Sri, *Resminingsi Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah* Jakarta : PT Grasindo. 2010.

Atapukang, Nurmasa, "Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi". Dalam Jurnal Media Komunikasi Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT.

Buhaerah, Ayus, Gusniwati. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Daring (E-Learning) Terhadap Prestasi Belajar Siswa", *Pi-Mathematics Education Journal*, Vol. 4, No. 1, April 2021.

Bukhari, Al-Imam dan Abu Hasan As-Sindy, *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy* Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008.

Daradjat, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Departemen Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya* Semarang: Toha Putra, 2013.

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, Jakarta: Balai Pustaka, 2015.

Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar* Jakarta : Rineka Cipta, 2015.

Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Eggen, Paul and Don Kauchak. *Educational Psychology, Windows on ClAsroom*. New Jarsey: Prentice Hall, Inc., 2000.

Faizal, Sanafiah, *Format-format Penelitian Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

- Fathurrohman, Pupuh. & M. Sobri Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: PT Refika Aditama. 2017.
- Frandsen, Arden, *How To Children Learn, An Educational Psychology* New York: Mc. Graw Hill Book Co., 1962.
- Gunarsa, Singgih, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Jakarta: Penerbit BPK Gunung Mulia. 2017. 103
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research* Jakarta: Andi Ofset, 2017.
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif* Jakarata: Puspa Swara, 2018.
- Halik, Abdul, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam berbasis IESQ*, Makassar: Global RCI, 2020.
- Hamka, *Tafsir Al-Azhar* Jakarta: Pustaka Panjimas, 2011.
- Hanafi, Habib, dkk., “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB terhadap Sikap Pengguna dengan Pendekatan TAM”, Artikel diakses pada tanggal 25 Nopember 2022, dari <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id>.
- Hapsari, Sri. *Bimbingan dan Konseling* Jakarta: Grasindo, 2015.
- Harahap, Amin, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan*, Volume 06, No. 02, Juli 2022.
- Junaidi, Modul *Pengembangan ICT Information & Communication Technology Materi Peningkatan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam GPAI*, Direktorat Pendidikan Agama Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013.
- Mawardi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya”. Tesis, Universitas Negeri Surabaya, 2019.
- Miarso, Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Prenada Media Group, 2007.
- Mucharomah, Miftah, “Guru di Era Milenia dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin”, dalam *Jurnal Edukasia Islamika* : Volume 2, Nomor 2, Desember 2017, IAIN Pekalongan. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id>.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, 136.
- Mujib, Abdul dan Mudzakkir, Jusuf, *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta: Kencana, 2016.
- Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Ilmiah dan Pembelajaran IPA JIPI*,

- 12: 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh, [www.jurnal.unsyiaac.id/jipi](http://www.jurnal.unsyiaac.id/jipi)
- Pelangi, Garris, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020.
- Purba, Yusnita Adelia, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", Tesis, Universitas Labuhanbatu Rantauprapat. 2020.
- Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Purwati dan Supandi. "Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Dosen Melalui Lesson Study". Artikel Pendidikan Semarang: IKIP PGRI, 2014.
- Rahmatullah, dkk, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12 No. 2 2020.
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Jakarta: Sinar Grafika, 2017.
- Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* Bandung: Alfabeta, 2013.
- Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video* Jakarta: P3AI UPI. 2017.
- Rizanta, Gilang Alfinandika & Meilan Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini", *Prosiding Senada Seminar Nasional Daring*, IKIP Bojonegoro, 04 Juli 2022.
- Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Rosjidan, et al. *Belajar dan Pembelajaran* Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2016.
- Sabri, M. Alisuf, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2015
- Santrock, John W. *Educational Psychology* Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Mengajar* Jakarta: Rajawali Press, 2015,
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sari, Lesta Septia, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV", Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Sewang, Anwar, dan Halik, Abdul. "Model Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Masalah: Studi Kasus pada Jurusan Tarbiyah dan Adab IAIN Parepare." *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, Volume 3.1 2019.
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah* Jakarta: Lentera Hati, 2002, vol. VII, 386

- Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara, 2007.
- Sudjana, Nana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya* Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, Semarang: Ghiyyas Putra, 2016.
- Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Susilo, Joko, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar* Yogyakarta: Pinus, 2006.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* Bandung: Grasindo Intima, 2007.
- Undang-Undang Republik Indonesia., *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003..*
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Usman, Moh. Uzer, *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Rosda Karya, 2014.
- Winarsunu, Tulus, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan* Malang, UMM Press, 2002.



# LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-549/In.39/PP.00.9/PPS.05/07/20223  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

25 Juli 2023

Yth. **Bapak Bupati Sidenreng Rappang**  
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan**  
**Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : ABD. MUSTAKIM  
NIM : 2120203886108021  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : **Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran SKI Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MAS DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Juli sampai September Tahun 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*



Direktur,

*[Signature]*  
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19720703 199803 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Telepon (0421) - 3590005 Email : [ptsp\\_sidrap@yahoo.co.id](mailto:ptsp_sidrap@yahoo.co.id) Kode Pos : 91611

**IZIN PENELITIAN**

**Nomor : 398/IP/DPMTSP/8/2023**

- DASAR
1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
  2. Surat Permohonan **ABD. MUSTAKIM** Tanggal **02-08-2023**
  3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** Nomor **B.549/In.39/PP.00.9/PPS.05/07/2023** Tanggal **25-07-2023**

**MENGIZINKAN**

KEPADA

NAMA : **ABD. MUSTAKIM**

ALAMAT : **JL. HOS COKROAMINOTO No.24, KEL. WALA, KEC. MARITENGGAE**

UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN SKI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP**

LOKASI PENELITIAN : **MASDRASAH DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP**

JENIS PENELITIAN : **KUANTITATIF**

LAMA PENELITIAN : **26 Juli 2023 s.d 25 September 2023**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng

Pada Tanggal : 02-08-2023



**Biaya : Rp. 0.00**

Tembusan :

1. KEPALA MASDRASAH DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP
2. DEKAN PASCASARJANA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
3. PERTINGGAL



مَعَهَدٌ لِدَارِ الدَّعْوَةِ وَالْإِرْشَادِ السَّلْمَانَ الْكَوَانِجِ

## PONDOK PESANTREN DDI AS-SALMAN ALLAKUANG

Alamat : Jalan Lahalede No. 96 Desa. Allakuang Kec. Maritengngae Kab. Sidenreng Rappang Prov. Sulawesi Selatan. e-mail: ma.pp.ddi.as.salman@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 111/MA/PP.DDI/As-Salman/SK/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Direktur Pondok Pesantren DDI As-Salman Allakuang menerangkan bahwa:

Nama : **ABD. MUTAKIM**  
N I M : 2120203886108021  
Program Studi : S2 Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare  
Judul Penelitian : “Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran SKI Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MAS DDI As Salman Allakung Kabupaten Sidrap ”

Siap Menerima mahasiswa tersebut untuk meneliti di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidenreng Rappang, untuk kebutuhan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis demi menyelesaikan studinya pada Program Pasca Sarjana di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Allakuang, 25 Juli 2023

Direktur PP DDI As Salman Allakuang



DR. KEMUKA AGUSWAD SARTONO, S.Ag., M.Ag



مَعَهَد لِدَارِ الدَّعْوَةِ وَالْإِرْشَادِ السَّلْمَانَ الْكَوَانِجِ

## PONDOK PESANTREN DDI AS-SALMAN ALLAKUANG

Alamat : Jalan Lahalede No. 96 Desa. Allakuang Kec. Maritenggae Kab. Sidenreng Rappang Prov. Sulawesi Selatan. e-mail: ma.pp.ddi.as.salman@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 125/MA/PP.DDI/As-Salman/SK/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Direktur Pondok Pesantren DDI As Salman Allakuang menerangkan bahwa

Nama : **ABD. MUTAKIM**  
NIM : 2120203886108021  
Program Studi : S2 Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare  
Judul Penelitian : “Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran SKI Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MAS DDI As Salman Allakung Kabupaten Sidrap ”

Benar telah mengadakan penelitian di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidenreng Rappang yang dilaksanakan mulai tanggal 26 Juli S.d 25 September 2023, untuk kebutuhan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis demi menyelesaikan studinya pada Program Megister di Prodi Srudi Pendidikan Agama Islama Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Allakuang, 26 September 2023  
Direktur PP DDI As Salman Allakuang

Dr. KH. KASIMAD SARTONO, S.Ag., M.Ag

## INSTRUMEN PENELITIAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP

#### I. Petunjuk pengisian.

- a. Tulis nama, Kelas pada kolom yang tersedia
- b. Berilah tanda silang pada salah satu pilihan ( SS, S, R, TS dan STS ) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- c. Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi SKI .

Kategori Jawaban	(+)	(-)
SS = Sangat Setuju	1	5
S = Setuju	2	4
R = Ragu-ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	4	2
STS = Sangat Tidak Setuju	5	1

#### II. Responden

Nama : Agung Ashmi h.

Kelas : XI MAK

#### III. Angket (Daftar Pertanyaan)

##### A. Penggunaan Media Pembelajaran SKI (Variabel X)

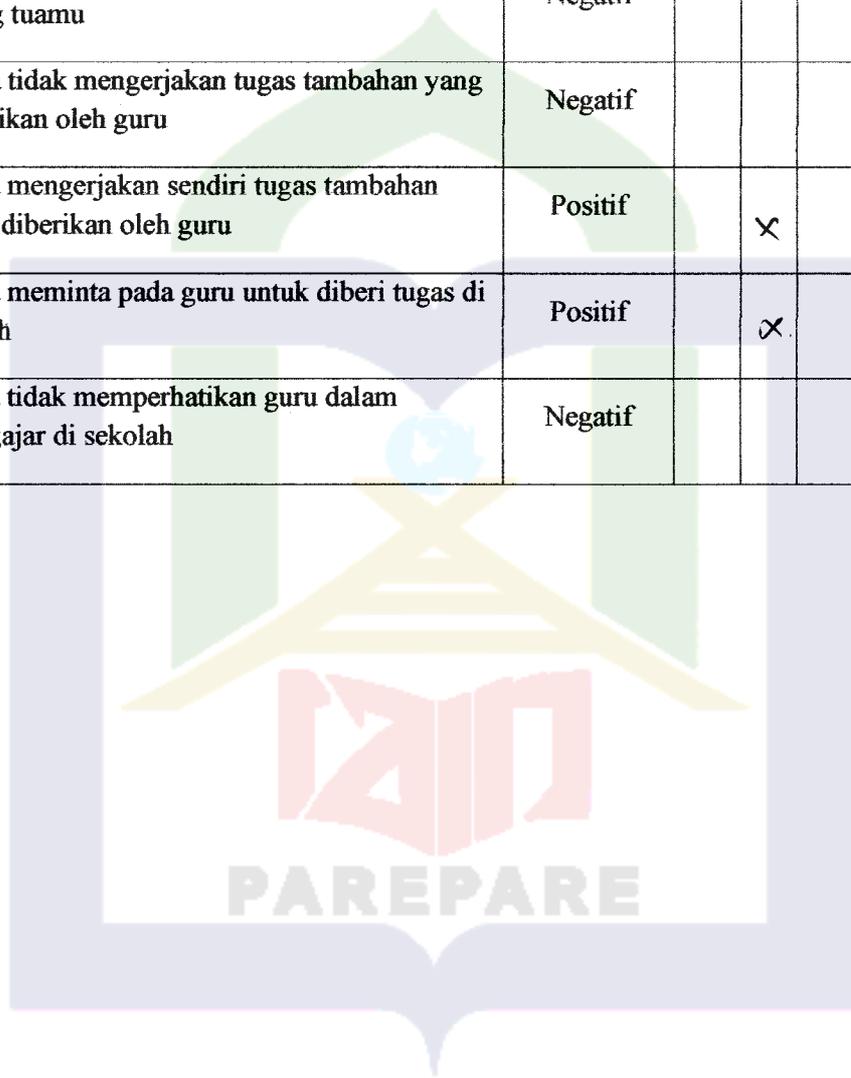
NO.	Pernyataan	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran	Positif	✗				
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi	Positif	✗				
3	Guru SKI menggunakan media secara lancar	Positif	✗				
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran	Negatif				✗	

5	Anda pernah melihat/menonton media yang digunakan guru SKI	Negatif					x	
6	Guru SKI menggunakan media dengan baik	Positif		x				
7	Guru SKI menggunakan konten media yang berbeda-beda, seperti video dan internet	Positif		x				
8	Anda paham dengan penjelasan guru dengan menggunakan media	Positif	x					
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan guru SKI	Negatif					x	
10	Guru SKI menggunakan konten media yang itu-itu saja	Negatif					x	
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan media	Negatif						x
12	Guru memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan media	Positif		x				
13	Penggunaan media oleh guru SKI membuat anda senang dalam belajar	Positif		x				
14	Guru SKI gugup ketika menggunakan media	Negatif					x	
15	Guru SKI tergesa-gesa ketika menggunakan media	Negatif					x	
16	Guru SKI monoton dalam penggunaan media	Negatif					x	
17	Guru SKI memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan media	Positif	x					
18	Guru SKI menjelaskan materi SKI dengan lancar	Positif	x					
19	Suasana ribut ketika guru SKI menjelaskan menggunakan media	Negatif						x
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan media	Negatif						x

B. Motivasi Belajar SKI (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI	Positif	✗				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI	Negatif				✗	
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas	Positif		✗			
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI	Negatif				✗	
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	Positif		✗			
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan	Negatif					✗
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	Positif	✗				
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	Positif	✗				
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran	Negatif				✗	
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	Positif	✗				
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	Negatif				✗	
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	Positif		✗			
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	Negatif					✗

14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya	Negatif					✗
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	Positif		✗			
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	Negatif				✗	
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Negatif				✗	
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Positif		✗			
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	Positif		✗			
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	Negatif				✗	



## INSTRUMEN PENELITIAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP

#### I. Petunjuk pengisian.

- Tulis nama, Kelas pada kolom yang tersedia
- Berilah tanda silang pada salah satu pilihan ( SS, S, R, TS dan STS ) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi SKI .

Kategori Jawaban	(+)	(-)
SS = Sangat Setuju	1	5
S = Setuju	2	4
R = Ragu-ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	4	2
STS = Sangat Tidak Setuju	5	1

#### II. Responden

Nama : Nabila Sahra  
Kelas : XII Mipa

#### III. Angket (Daftar Pertanyaan)

##### A. Penggunaan Media Pembelajaran SKI (Variabel X)

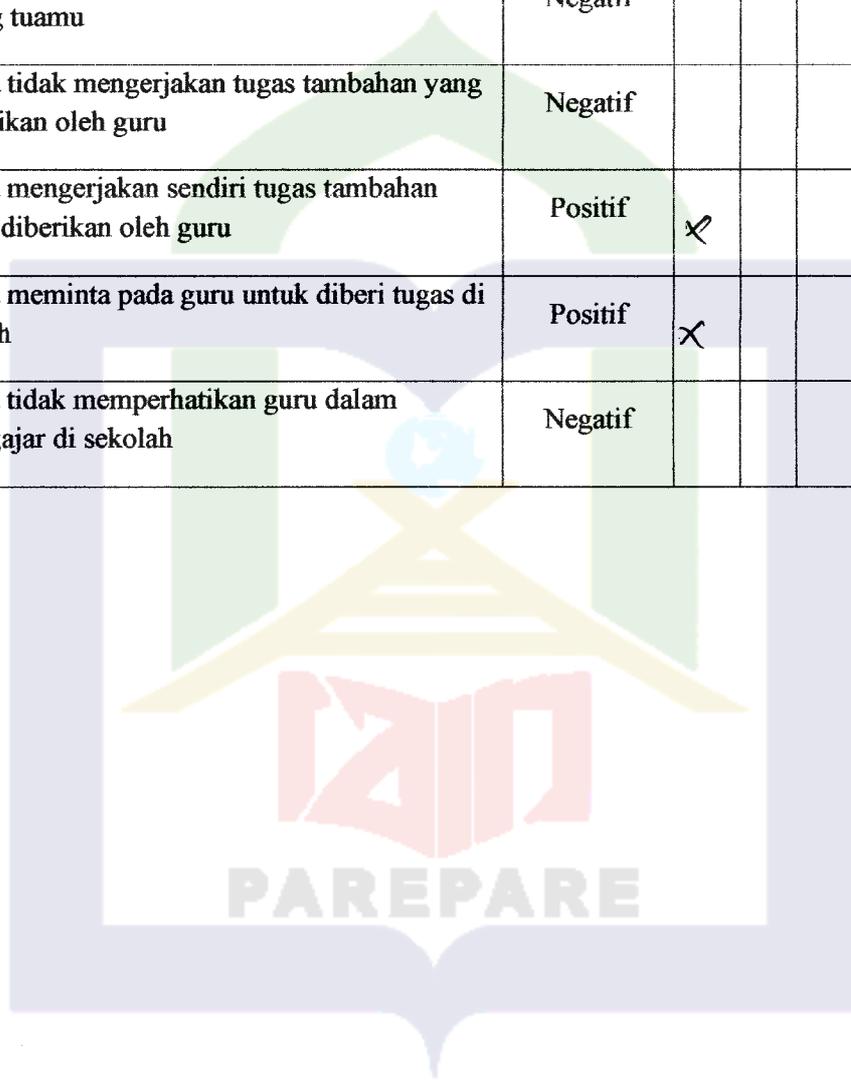
NO.	Pernyataan	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran	Positif	✗				
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi	Positif	✗				
3	Guru SKI menggunakan media secara lancar	Positif		✗			
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran	Negatif				✗	

5	Anda pernah melihat/menonton media yang digunakan guru SKI	Negatif				✗	
6	Guru SKI menggunakan media dengan baik	Positif	✗				
7	Guru SKI menggunakan konten media yang berbeda-beda, seperti video dan internet	Positif	✗				
8	Anda paham dengan penjelasan guru dengan menggunakan media	Positif		✗			
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan guru SKI	Negatif				✗	
10	Guru SKI menggunakan konten media yang itu-itu saja	Negatif					✗
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan media	Negatif				✗	
12	Guru memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan media	Positif	✗				
13	Penggunaan media oleh guru SKI membuat anda senang dalam belajar	Positif	✗				
14	Guru SKI gugup ketika menggunakan media	Negatif				✗	
15	Guru SKI tergesa-gesa ketika menggunakan media	Negatif				✗	
16	Guru SKI monoton dalam penggunaan media	Negatif					✗
17	Guru SKI memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan media	Positif		✗			
18	Guru SKI menjelaskan materi SKI dengan lancar	Positif		✗			
19	Suasana ribut ketika guru SKI menjelaskan menggunakan media	Negatif					✗
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan media	Negatif					✗

B. Motivasi Belajar SKI (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI	Positif	✗				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI	Negatif				✗	
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas	Positif	✗				
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI	Negatif				✗	
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	Positif		✗			
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan	Negatif					✗
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	Positif		✗			
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	Positif	✗				
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran	Negatif				✗	
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	Positif	✗				
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	Negatif				✗	
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	Positif		✗			
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	Negatif					✗

14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya	Negatif						✗
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	Positif		✗				
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	Negatif				✗		
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Negatif				✗		
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Positif	✗					
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	Positif	✗					
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	Negatif						✗



## INSTRUMEN PENELITIAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP

#### I. Petunjuk pengisian.

- a. Tulis nama, Kelas pada kolom yang tersedia
- b. Berilah tanda silang pada salah satu pilihan ( SS, S, R, TS dan STS ) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- c. Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi SKI .

Kategori Jawaban	(+)	(-)
SS = Sangat Setuju	1	5
S = Setuju	2	4
R = Ragu-ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	4	2
STS = Sangat Tidak Setuju	5	1

#### II. Responden

Nama : Ahmad Fannural

Kelas : XI Mak

#### III. Angket (Daftar Pertanyaan)

##### A. Penggunaan Media Pembelajaran SKI (Variabel X)

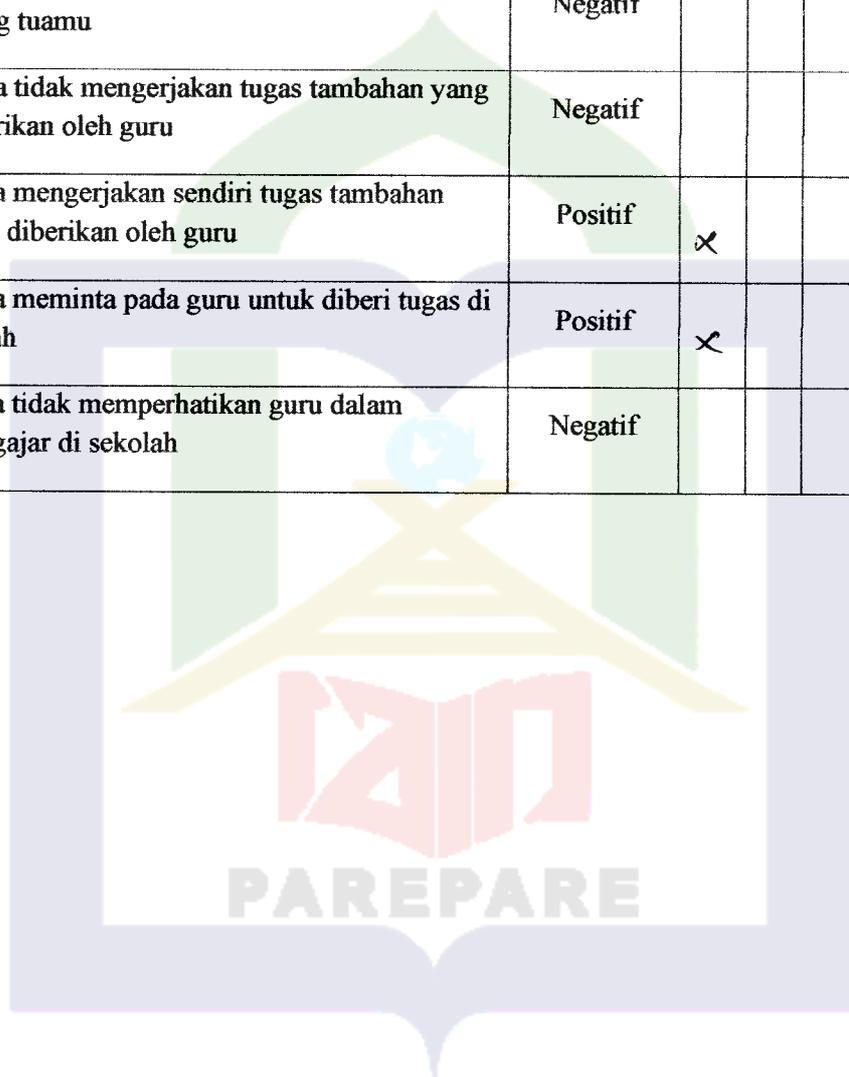
NO.	Pernyataan	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran	Positif		✗			
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi	Positif		✗			
3	Guru SKI menggunakan media secara lancar	Positif		✗			
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran	Negatif				✗	

5	Anda pernah melihat/menonton media yang digunakan guru SKI	Negatif				✗	
6	Guru SKI menggunakan media dengan baik	Positif		✗			
7	Guru SKI menggunakan konten media yang berbeda-beda, seperti video dan internet	Positif	✗				
8	Anda paham dengan penjelasan guru dengan menggunakan media	Positif	✗				
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan guru SKI	Negatif				✗	
10	Guru SKI menggunakan konten media yang itu-itu saja	Negatif				✗	
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan media	Negatif				✗	
12	Guru memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan media	Positif		✗			
13	Penggunaan media oleh guru SKI membuat anda senang dalam belajar	Positif		✗			
14	Guru SKI gugup ketika menggunakan media	Negatif				✗	
15	Guru SKI tergesa-gesa ketika menggunakan media	Negatif				✗	
16	Guru SKI monoton dalam penggunaan media	Negatif					✗
17	Guru SKI memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan media	Positif	✗				
18	Guru SKI menjelaskan materi SKI dengan lancar	Positif	✗				
19	Suasana ribut ketika guru SKI menjelaskan menggunakan media	Negatif				✗	
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan media	Negatif				✗	

## B. Motivasi Belajar SKI (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI	Positif	✗				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI	Negatif				✗	
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas	Positif	✗				
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI	Negatif					✗
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	Positif		✗			
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan	Negatif					✗
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	Positif	✗				
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	Positif		✗			
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran	Negatif				✗	
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	Positif		✗			
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	Negatif					✗
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	Positif		✗			
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	Negatif				✗	

14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya	Negatif				✗	
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	Positif		✗			
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	Negatif				✗	
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Negatif					✗
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Positif	✗				
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	Positif	✗				
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	Negatif				✗	



## INSTRUMEN PENELITIAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP

#### I. Petunjuk pengisian.

- Tulis nama, Kelas pada kolom yang tersedia
- Berilah tanda silang pada salah satu pilihan ( SS, S, R, TS dan STS ) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi SKI .

Kategori Jawaban	(+)	(-)
SS = Sangat Setuju	1	5
S = Setuju	2	4
R = Ragu-ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	4	2
STS = Sangat Tidak Setuju	5	1

#### II. Responden

Nama : *Nur Hikmah*

Kelas : *XII IPA*

#### III. Angket (Daftar Pertanyaan)

##### A. Penggunaan Media Pembelajaran SKI (Variabel X)

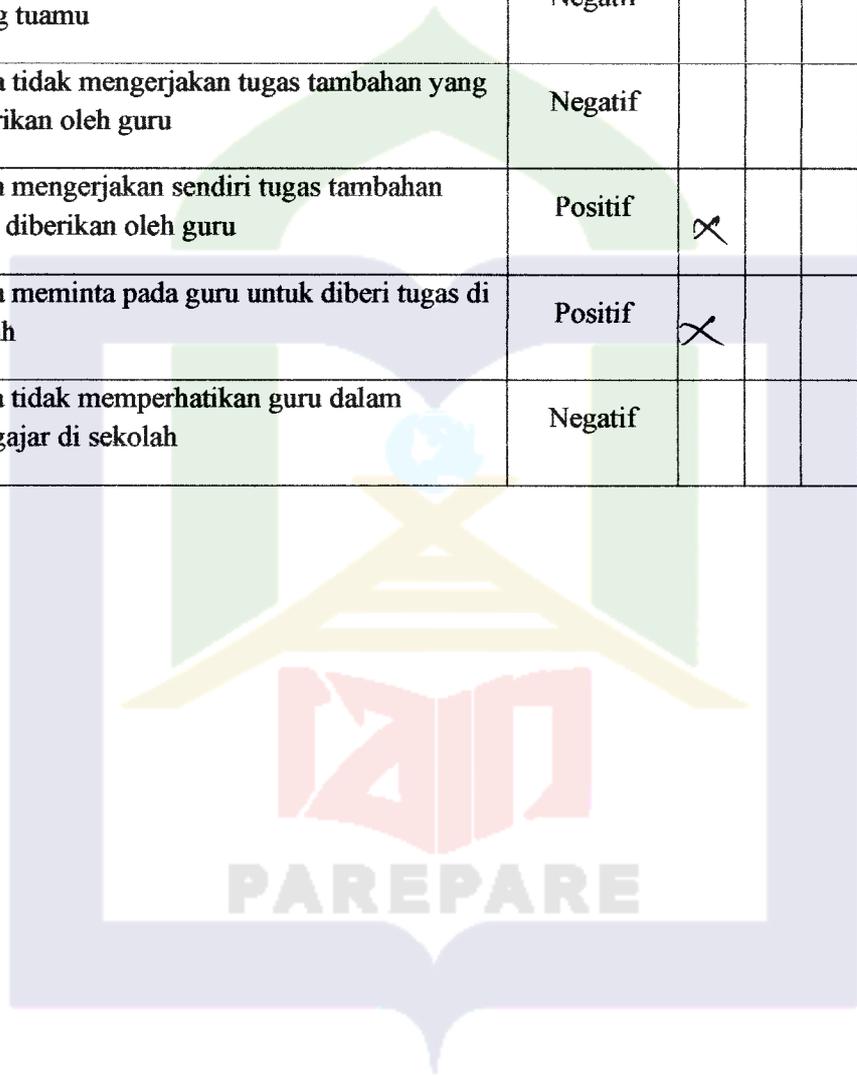
NO.	Pernyataan	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran	Positif	X				
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi	Positif	X				
3	Guru SKI menggunakan media secara lancar	Positif	X				
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran	Negatif				X	



B. Motivasi Belajar SKI (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI	Positif	✗				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI	Negatif				✗	
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas	Positif	✗				
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI	Negatif				✗	
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	Positif	✗				
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan	Negatif					✗
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	Positif	✗				
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	Positif	✗				
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran	Negatif				✗	
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	Positif	✗				
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	Negatif					✗
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	Positif		✗			
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	Negatif				✗	

14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya	Negatif				X	
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	Positif	X				
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	Negatif					X
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Negatif					X
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Positif	X				
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	Positif	X				
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	Negatif				X	



## INSTRUMEN PENELITIAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP

#### I. Petunjuk pengisian.

- Tulis nama, Kelas pada kolom yang tersedia
- Berilah tanda silang pada salah satu pilihan ( SS, S, R, TS dan STS ) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi SKI .

Kategori Jawaban	(+)	(-)
SS = Sangat Setuju	1	5
S = Setuju	2	4
R = Ragu-ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	4	2
STS = Sangat Tidak Setuju	5	1

#### II. Responden

Nama : Suharni  
Kelas : XII IPA

#### III. Angket (Daftar Pertanyaan)

##### A. Penggunaan Media Pembelajaran SKI (Variabel X)

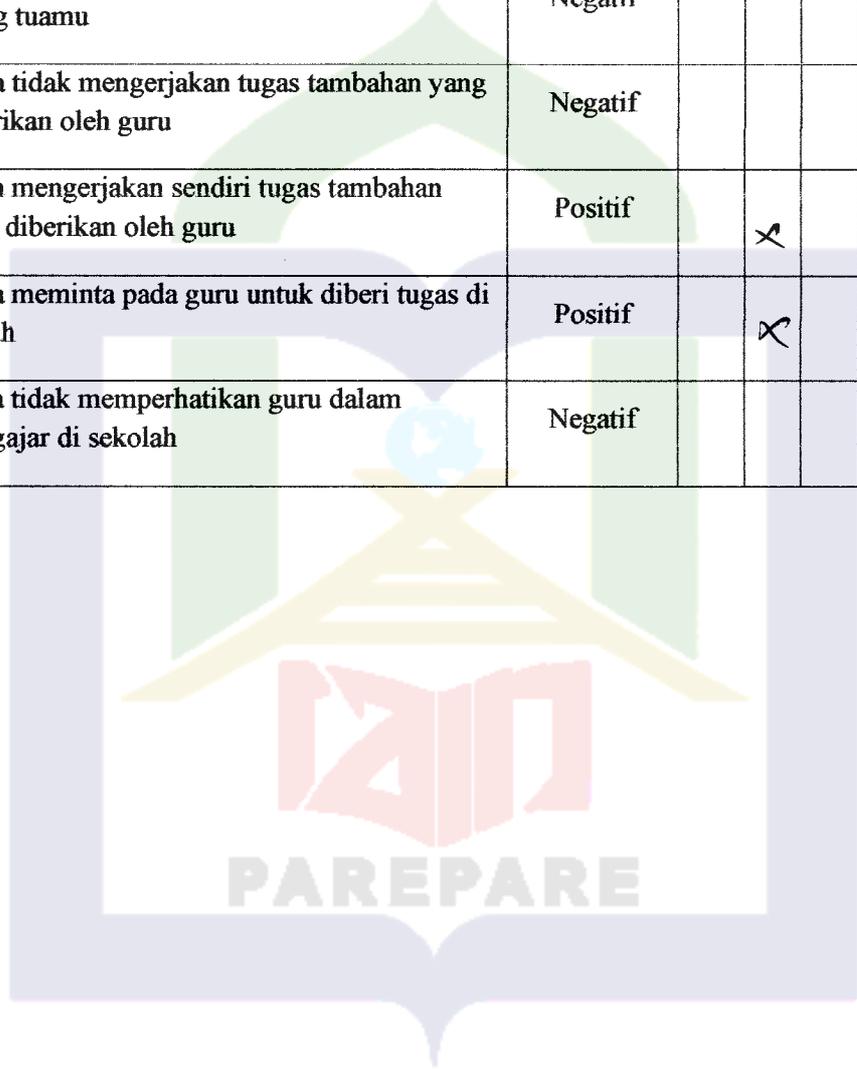
NO.	Pernyataan	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran	Positif		✗			
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi	Positif	✗				
3	Guru SKI menggunakan media secara lancar	Positif	✗				
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran	Negatif				✗	

5	Anda pernah melihat/menonton media yang digunakan guru SKI	Negatif				✗	
6	Guru SKI menggunakan media dengan baik	Positif		✗			
7	Guru SKI menggunakan konten media yang berbeda-beda, seperti video dan internet	Positif		✗			
8	Anda paham dengan penjelasan guru dengan menggunakan media	Positif		✗			
9	Anda tidak meminta bantuan teman yang sudah mengerti ketika anda bingung dengan penjelasan guru SKI	Negatif				✗	
10	Guru SKI menggunakan konten media yang itu-itu saja	Negatif				✗	
11	Ada batasan waktu ketika guru menggunakan media	Negatif				✗	
12	Guru memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan media	Positif		✗			
13	Penggunaan media oleh guru SKI membuat anda senang dalam belajar	Positif		✗			
14	Guru SKI gugup ketika menggunakan media	Negatif					✗
15	Guru SKI tergesa-gesa ketika menggunakan media	Negatif					✗
16	Guru SKI monoton dalam penggunaan media	Negatif					✗
17	Guru SKI memberi anda kesempatan untuk bertanya pada saat menggunakan media	Positif	✗				
18	Guru SKI menjelaskan materi SKI dengan lancar	Positif		✗			
19	Suasana ribut ketika guru SKI menjelaskan menggunakan media	Negatif				✗	
20	Guru kesulitan dalam menjawab pertanyaan saat menggunakan media	Negatif				✗	

## B. Motivasi Belajar SKI (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI	Positif	✗				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI	Negatif				✗	
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas	Positif	✗				
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI	Negatif				✗	
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	Positif	✗				
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan	Negatif				✗	
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	Positif	✗				
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	Positif	✗				
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran	Negatif				✗	
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	Positif	✗				
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	Negatif					✗
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	Positif		✗			
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	Negatif				✗	

14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya	Negatif				X	
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	Positif	X				
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	Negatif				X	
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Negatif				X	
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Positif		X			
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	Positif		X			
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	Negatif				X	



## INSTRUMEN PENELITIAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG KABUPATEN SIDRAP

#### I. Petunjuk pengisian.

- a. Tulis nama, Kelas pada kolom yang tersedia
- b. Berilah tanda silang pada salah satu pilihan ( SS, S, R, TS dan STS ) sesuai dengan keadaan yang kamu alami.
- c. Partisipasi dalam menjawab, tidak mempengaruhi nilai hasil belajar kamu yang berkaitan dengan bidang studi SKI .

Kategori Jawaban	(+)	(-)
SS = Sangat Setuju	1	5
S = Setuju	2	4
R = Ragu-ragu	3	3
TS = Tidak Setuju	4	2
STS = Sangat Tidak Setuju	5	1

#### II. Responden

Nama : Ansar Iqramullah  
Kelas : XII IPA

#### III. Angket (Daftar Pertanyaan)

##### A. Penggunaan Media Pembelajaran SKI (Variabel X)

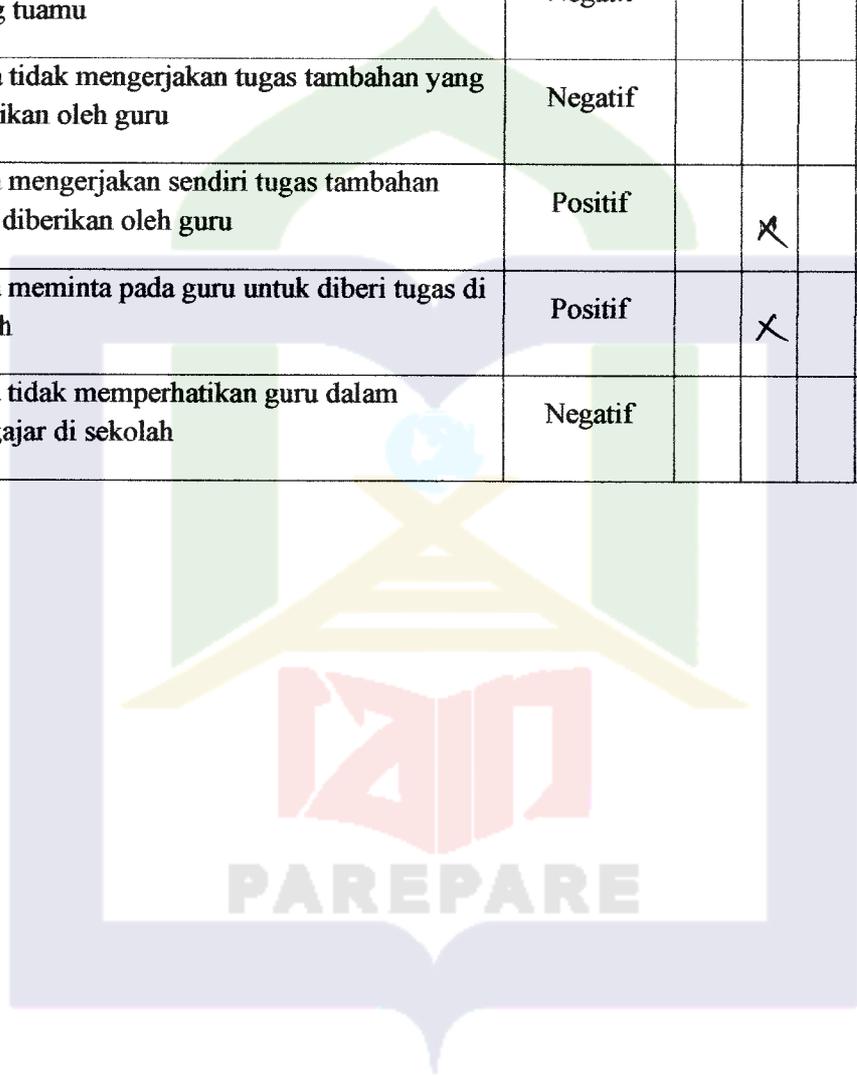
NO.	Pernyataan	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Guru SKI menggunakan media setiap kali pelajaran	Positif		✗			
2	Guru SKI menggunakan media sesuai dengan materi	Positif		✗			
3	Guru SKI menggunakan media secara lancar	Positif		✗			
4	Guru SKI menggunakan media keluar dari materi pembelajaran	Negatif				✗	



## B. Motivasi Belajar SKI (Variabel Y)

NO.	Instrumen Variabel Y	Jenis	NILAI				
			SS	S	R	TS	STS
1	Anda mendiskusikan dengan teman-teman jika mengalami kesulitan belajar SKI	Positif	X				
2	Anda tidak bertanya pada guru bila anda kurang jelas dalam menerima pelajaran SKI	Negatif				X	
3	Anda berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menerangkan pelajaran SKI di kelas	Positif		X			
4	Anda tidak bertanya pada orang lain jika ada hal-hal yang tidak mengerti pada pelajaran SKI	Negatif					X
5	Anda bertanya pada guru jika prestasi anda menurun	Positif	X				
6	Anda tidak mengulang membaca catatan atau buku pelajaran SKI yang telah diterangkan	Negatif				X	
7	Anda membaca buku yang ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah	Positif	X				
8	Anda mengerjakan tugas PR yang diberikan di sekolah	Positif	X				
9	Sebelum jam pelajaran dimulai anda tidak membaca buku pelajaran	Negatif				X	
10	Anda membuka buku pelajaran setiap hari di rumah	Positif	X				
11	Anda tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru	Negatif					X
12	Anda selalu menepati waktu atau jadwal pelajaran	Positif	X				
13	Anda tidak mencatat pelajaran yang diterangkan oleh guru	Negatif				X	

14	Apabila nilai ulangan SKI anda jelek anda tidak memperbaikinya	Negatif					X	
15	Untuk mendapat nilai yang baik anda rajin belajar	Positif	X					
16	Hasil ulangan tidak anda dilaporkan pada orang tuamu	Negatif						X
17	Anda tidak mengerjakan tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Negatif						X
18	Anda mengerjakan sendiri tugas tambahan yang diberikan oleh guru	Positif		X				
19	Anda meminta pada guru untuk diberi tugas di rumah	Positif		X				
20	Anda tidak memperhatikan guru dalam mengajar di sekolah	Negatif						X





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA**



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-11/In.39/UPB.10/PP.00.9/11/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.  
NIP : 19731116 199803 2 007  
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Mustakim  
Nim : 2120203886108021  
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 13 November 2023 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 22 November 2023

Kepala,

**Hj. Nurhamdah, M.Pd.**

NIP 19731116 199803 2 007





**SURAT PERNYATAAN**

No. B.378/In.39/LP2M.07/06/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.  
NIP : 19880701 201903 1 007  
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare  
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS CANVA SKI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK MAS DDI AS-SALMAN ALLAKUANG  
KABUPATEN SIDRAP  
Penulis : ABD. MUSTAKIM  
Afiliasi : IAIN Parepare  
Email : [takimmustakim48@gmail.com](mailto:takimmustakim48@gmail.com)

Benar telah diterima pada Jurnal **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Vol. 4, No. 3, 2024** yang telah terakreditasi **SINTA 4**.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih

An. Ketua LP2M  
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi



**Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.**  
NIP. 19880701 201903 1 007

## SURAT KETERANGAN

Nomor: 14.4.3/NJPI/VI/2024

*Editor in chief* Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia menerangkan dengan sesungguhnya bahwa artikel yang disubmit dengan:

**Title** : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

**Authors** : **Abd. Mustakim, Abdul Halik, Muh. Akib, Muhammad Saleh, Kaharuddin**

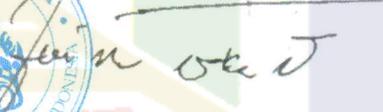
**Afiliation** : **IAIN Parepare, Indonesia**

Dinyatakan diterima dan dijadwalkan terbit secara tentatif (Vol. 4, No. 3, 2024) setelah melakukan perbaikan. Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Juni 2024

Editor-in-chief,



  
Qoim Nurani, M.Pd.

**PAREPARE**

# Done TESIS MUSTAKIM Revisi Hasil (1).docx

## ORIGINALITY REPORT



## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet Source	14%
2	<a href="http://repository.stainparepare.ac.id">repository.stainparepare.ac.id</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1%
6	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1%
7	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1%
8	Yusnita Adelina Purba, Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X	<1%

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**



*Disusun oleh:*

**ABD. MUSTAKIM**

NIM: 2120203886108021

PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2024

## Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, koefisien korelasi antara variabel penggunaan media pembelajaran Canva dan variabel motivasi belajar dalam kategori korelasi yang kuat, sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat atau pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Canva terhadap peningkatan motivasi belajar. Berdasarkan nilai signifikansi diketahui nilai antara penggunaan media pembelajaran canva dengan Motivasi belajar yang berarti terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar peserta didik.

*Kata kunci: Video, Canva, Motivasi Belajar.*

## Abstract

This research discusses the influence of using Canva learning media on students' learning motivation. Based on the results of the analysis, the correlation coefficient between the variable using Canva learning media and the learning motivation variable is in the strong correlation category, so we can conclude that there is or is a significant influence using Canva learning media on increasing learning motivation. Based on the significance value, it is known that the value between the use of Canva learning media and learning motivation means that there is a significant influence on the use of Canva learning media on students' learning motivation..

Keywords: Media, Canva, Learning Motivation

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang cukup pesat. Perubahan tersebut mempunyai tujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang telah ada sebelumnya. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan digunakan agar proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Teknologi merupakan salah satu faktor yang paling dominan dalam perubahan sistem pendidikan. Dengan adanya teknologi maka pembelajaran akan semakin efektif dan efisien.

Secara psikologis apabila peserta didik kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya peserta didik akan memberikan umpan balik yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Akibatnya timbul rasa ketidakpedulian peserta didik terhadap guru agama dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Implikasinya ranah afektif dan ranah psikomotorik tidak tercapai dengan maksimal. Kalau kondisinya sudah

seperti itu maka akan sulit mengharapkan peserta didik sadar dan mau mengamalkan ajaran-ajaran agama.(Nurmasa Atapukang, 2016)

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi terkhusus generasi muda dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, terkhusus Negara Kesatuan Replubik Indonesia. Dewasa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar.

Era abad XXI yang identik dengan era revolusi industri 4.0 ditandai dengan berbagai bentuk perubahan yang paradigmatik. Secara makro ada enam tren yang tengah melanda dunia memasuki era abad XXI. Pertama, revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan. Kedua, globalisasi makin memperkuat integrasi antara belahan dunia ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informatika, komunikasi, dan transportasi. Ketiga, globalisasi, korporasi menyebabkan terjadinya pendaratan dunia. Keempat, perubahan dunia yang sangat cepat. Kelima, bertumbuhnya komunitas baru seperti masyarakat pengetahuan, informasi, dan jaringan. Keenam, fenomena makin kencangnya tuntunan kreativitas dan inovasi sebagai modal individu dalam menghadapi persaingan yang berlangsung.(Garris Pelangi, 2020)

Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti guru, fasilitas, serta media pendidikan. Guru sebagai faktor utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dituntut kemampuannya untuk dapat menguasai kurikulum, materi pelajaran, metode, evaluasi. Guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.(Junaidi, 2015)

Waktu belajar di sekolah memang sangat terbatas dan waktu terbanyak adalah waktu di luar sekolah. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Apabila hasil belajar sudah tinggi maka guru dapat membimbing mereka dalam memberikan materi pembelajaran dengan media yang sesuai. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menarik dan langsung dipraktikkan.(Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, 2017)

Observasi awal yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media teknologi dan menggunakan media teknologi seperti LCD atau proyektor. Terlihat pada guru dalam proses pembelajaran hanya memakai buku paket tanpa dibantu media teknologi, terlihat wajah peserta didik biasa-biasa saja, yang terlihat dalam proses pembelajaran menggunakan media teknologi seperti LCD dan laptop, terlihat peserta didik lebih antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Apalagi kalau guru memutar video atau film terlihat peserta didik sangat antusias memperhatikan apa yang ditayangkan. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar.

Guru harus mengetahui beberapa hal yang bisa dilakukannya untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya adalah memilih cara dan metode mengajar yang tepat termasuk memperhatikan penampilannya, menginformasikan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menghubungkan kegiatan belajar dengan minat peserta didik dan sebagainya. Guru harus menyadari bahwa ia adalah komponen utama dalam sistem pendidikan sekolah. (Miftah Mucharomah, 2017)

Konten audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah *canva*. Aplikasi *canva* bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. (Gilang A. Rizanta & Meilan, 2022)

Aplikasi *canva* ini, tersedia banyak *template* yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, *flyer*, Dokumen A4, 320 Instagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, *mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard*. (Rahmatullah, dkk, 2020)

Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi *Canva*.

## LANDASAN TEORETIS

Penelitian yang relevan dengan penelitian, di antaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan Nova Mawardi yang berjudul: “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran teks iklan menggunakan aplikasi *Canva* dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan model pengembangan. Sumber data berasal dari guru Bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes produk, dan angket. Observasi dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia kelas XII untuk

mengamati aktivitas guru dalam menerapkan sintaks pembelajaran. Tes produk dilakukan untuk memperoleh data dari 32 desain iklan siswa yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Dan, pengisian angket oleh siswa untuk mendeskripsikan respon siswa atas pembelajaran menyusun teks iklan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi *Canva* pada pembelajaran menyusun teks iklan “sangat baik”. Keberhasilan tersebut didukung dengan (1) hasil observasi aktivitas guru dalam menjalankan sintaks pembelajaran memperoleh hasil 93,75 dengan kriteria “sangat baik”, (2) hasil tes produk dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 59 dari segi struktur iklan dan unsur kebahasaannya memperoleh hasil 90 dengan kriteria “sangat baik”. Dari kedua hasil tersebut, penerapan pembelajaran teks iklan menggunakan aplikasi *Canva* memperoleh hasil 91,5 dengan kategori “sangat baik”. (3) Respon siswa dalam penelitian ini memperoleh hasil 3,26 dengan kriteria “Memenuhi”.(Nova. Mawardi, 2019)

Penelitian yang dilakukan Yusnita Adelia Purba yang berjudul: “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam berkreasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi *canva*. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memberikan angket dan juga wawancara. Pelatihan ini dilakukan di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu, sebagai pesertanya guru dan peserta didik kelas VIII yang berjumlah 40 peserta. Dari hasil analisis data diketahui adanya perbedaan antara sebelum tindakan dan sesudah tindakan (1) Sebelum tindakan terdapat 28 orang (70%) tidak mampu dalam menggunakan aplikasi *canva*, dan setelah tindakan diperoleh 35 orang (87,5%) mampu menggunakan aplikasi *Canva*. (2) Dan tingkat kebermanfaatannya 36 orang (90%) Menyatakan pembelajaran dengan aplikasi *canva* sangat bermanfaat, dan 4 orang (10%) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan aplikasi *canva* sangat bermanfaat dan terdapat peningkatan kemampuan pembuatan media pembelajaran matematika melalui pemanfaatan aplikasi *canva* sebelum dan sesudah pelatihan.(Purba, 2020)

Penelitian yang dilakukan Lesta Septia Sari, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung sebesar  $4,358 > ttabel 2,000$ . (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-*t* yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung  $0,069 > ttabel 2,000$ . (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai Fhitung  $11,471 > Ftabel 2,000$ .(Lesta. Septia Sari, 2021)

Beberapa jurnal yang relevan, yang berjudul: Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran, yang disusun oleh Garris Pelangi, yang membahas

tentang revolusi digital berkembang dengan sangat pesat salah satunya dalam dunia pendidikan. Amin Harahap, dalam jurnalnya yang berjudul: Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran. Dalam jurnal ini diulas tentang aplikasi *Canva* yang menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

## A. Landasan Teori

### 1. Teori Penggunaan Media Pembelajaran Canva

Teori penggunaan yaitu salah satu teori komunikasi yang menitik-beratkan penelitian pada perilaku pemirsa sebagai penentu pemilihan pesan dan media. Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang mengenalkan teori ini. Teori ini diperkenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on MAs Communication: Current Perspectives on Gratification Research. Uses and Gratifications Theory* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. (Nurudin., 2017)

Terdapat lima asumsi dasar pada teori *Uses and Gratifications Theory*: (1) Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan, (2) Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak. (3) Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan. (4) Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti. (5) Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak. (Ardianto Elvinaro, 2015)

Teori Kegunaan dan Kepuasan merupakan kebalikan dari teori peluru. Dalam teori peluru media sangat aktif dan *all powerfull*, sementara *audience* berada di pihak yang pasif. Sementara itu, dalam teori Kegunaan dan Kepuasan ditekankan bahwa *audience* aktif untuk menentukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya. Teori Kegunaan dan Kepuasan lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut Wina Sanjaya, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. (Wina Sanjaya, 2010) Menurut Winkel, media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. (Winkel., 2019) Menurut Dwyer, dalam Sadiman, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk

membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. (S. Sadiman, Dkk, 2014)

### 3. Aplikasi *Canva*

Dilansir dari akun atau web *Canva*, *Canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *Canva* ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Dalam pembahasan ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan guru maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran. (Lesta, Septia Sari, 2021)

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi *Canva*. Media yang menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi *Canva* untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai *template* menarik untuk disajikan. (Amin Harahap, 2022) Seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik.

Aplikasi *Canva* menjadi faktor pendukung dalam membuat *template* yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar media yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi *Canva*, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka *template* yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, *template* atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point. (Rahmatullah, dkk, 2020)

### 4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dua buah kata yang mempunyai arti yang berbeda, namun jika kedua kata tersebut dihubungkan, maka akan melahirkan pengertian tersendiri. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian motivasi belajar terlebih dahulu di kemukakan pengertian kedua kata tersebut. Dalam dunia psikologi, masalah motivasi ini selalu mendapat perhatian khusus oleh para ahli. Karena motivasi itu sendiri merupakan gejala jiwa yang dapat mendorong manusia untuk bertindak atau berbuat sesuatu keinginan dan kebutuhan.

Motivasi merupakan kekuatan energi, penopang/penyokong dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. (Eggen, 2000) Syah mengemukakan bahwa motivasi ialah keadaan internal organisme, baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. (Muhibbin Syah,

2011) Dalam hal ini, motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah. Sementara itu Sabri mengartikan motivasi sebagai segala sesuatu yang menjadi pendorong timbulnya suatu tingkah laku. Hal tersebut sejalan dengan Suryabrata yang mengemukakan bahwa motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.(M. Alisuf Sabri, 2015) Senada dengan ini Sardiman berpendapat bahwa motivasi adalah daya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu. Atau kondisi dalam diri individu yang mendorong, mengarahkan, serta menentukan tingkat usaha bahkan mungkin menentukan hasil yang diperoleh di dalam mencapai tujuan.(A. M. Sardiman, 2015)

Belajar adalah suatu kegiatan peserta didik dalam menerima menanggapi serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru yang berakhir pada kemampuan peserta menguasai bahan pelajaran yang disajikan itu.(M. Arifin, n.d.) Sementara T. Paka Joni mengemukakan bahwa : Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang internsif dan bersifat temporer.(Ronald T.F. J. Orah, 2017)

Pengertian belajar yang lain dapat dilihat definisi yang dikemukakan Slameto bahwa: Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.(Slameto, 2007)

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar.(Endang Sri Astuti, 2010) Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan prilaku siswa disekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didik, maka mereka akan memperkuat respon yang telah dipelajari. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadap oleh berbagai kesulitan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif lapangan (*field research*). Penelitian pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika.(Sugiyono, 2018) Sedangkan penelitian lapangan adalah penelitian yang menggunakan kehidupan nyata sebagai tempat kajian.(Suharsimi, 2016) Jadi penelitian kuantitatif lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data yang berupa angka dan penelitiannya mengkaji kehidupan nyata di lapangan.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, penelitian yang melibatkan hubungan satu atau lebih variabel dengan satu atau lebih variabel lain. Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah Bivaret, yaitu hubungan yang melibatkan satu variabel bebas dengan satu variabel terikat.

Pengumpulan data adalah pekerjaan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan prosedur yang telah ditentukan, atau berdasarkan kaidah-kaidah penelitian yang telah dijadikan acuan oleh para pakar peneliti. Pengumpulan data melalui penelitian lapangan (*field research*).

Angket (kuesioner), adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Adapun instrument penelitian yang dipergunakan adalah metode angket yaitu pedoman angket yang berisi pertanyaan terkait dengan penelitian, dengan bentuk kuesioner tertutup, dalam artian telah tersedia jawaban dalam bentuk pilihan ganda.

Bentuk observasi yang digunakan adalah bentuk bebas yang tidak perlu ada jawaban tetapi mencatat apa yang tampak sebagai pendukung hasil penelitian, meliputi pengambilan bentuk partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan digunakan untuk meneliti proses strategi penyampaian pembelajaran dalam kelas. Sedangkan non partisipan, peneliti fokuskan pada strategi pengorganisasian, strategi penyampaian pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran. (Sanafiah Faizal, 2011)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti pada kondisi pembelajaran pada masa sekarang, tingkat penggunaan media pembelajaran Canva meningkat. penggunaan Canva yang terkait dengan materi pun dilakukan seperti penayangan media dan lain-lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor penggunaan media pembelajaran Canva (variable X) berada antara 65 sampai dengan 91, harga rata-rata (mean) sebesar 83,02, median 83,50, modus 87, variansi 26,811 dan standar deviasi 5,178. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Statistik

Statistics		
Penggunaan Media pembelajaran Canva		
N	Valid	54
	Missing	0
Mean		83,02
Std. Error of Mean		,705
Median		83,50
Mode		87
Std. Deviation		5,178
Variance		26,811
Skewness		-1,517
Std. Error of Skewness		,325
Range		26
Minimum		65
Maximum		91
Sum		4483

Sumber data: Output SPSS 21

Skor total variabel penggunaan media pembelajaran Canva yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 0,8302 atau 83,02 % dari kriterium yang ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan data hasil angket variabel motivasi pada peserta didik (variabel Y), Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel Y berada antara 80 sampai dengan 99, harga rata-rata sebesar 90,17, median 91,00, modus 88, varians 32,142 dan standar deviasi 5,669, untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Variabel Y

Statistics		
Motivasi Belajar		
N	Valid	54
	Missing	0
Mean		90,17
Std. Error of Mean		,772
Median		91,00
Mode		88
Std. Deviation		5,669
Variance		32,142
Skewness		-,201
Std. Error of Skewness		,325
Range		19
Minimum		80
Maximum		99
Sum		4869

Sumber data: Output SPSS 21

Skor total variabel pada motivasi belajar pada peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 0,9017 atau 90,17 % dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada motivasi belajar pada peserta didik (variabel Y) termasuk kategori sangat tinggi.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi berganda bertujuan untuk mengetahui korelasi yang ditimbulkan pada variabel tergantung (*dependen*) dengan menggunakan variabel bebas (*independen*) yang juga diketahui persamaannya.

Pada dasarnya statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mempelajari pengambilan keputusan tentang parameter populasi dan sampel yang ada. Ada dua prosedur yang dilakukan yaitu memperkirakan atau mengestimasi harga dari parameter populasi dan untuk kepentingan pengujian hipotesis. Hipotesis yang ada dalam penelitian ini ditransformasikan ke dalam bentuk pengujian hipotesis statistik yang bertujuan untuk menguji apakah sampel sudah cukup kuat dalam menggambarkan populasi yang sebenarnya. Dan keputusan tentang bisa atau tidaknya dilakukan pemberlakuan secara umum sampel kepada populasi penelitian ini (*generalisasi*).

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dengan motivasi belajar peserta didik Madrasah Aliyah DDI As-Salman Allakuang. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Ringkasan Model Statistik

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,647 <sup>a</sup>	,522	,017	5,221

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar Aqidah Akhlak, Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan bahwa nilai atau hasil yang didapatkan adalah koefisien korelasi sebesar 0,647 maka dapat dikatakan antara variabel x dan variabel y mempunyai korelasi yang “kuat”. Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Pemanfaatan media pembelajaran Canva mempunyai banyak sekali manfaat yang diperoleh oleh guru. Bahkan menurut sebagian guru menggunakan media pembelajaran Canva akan menambah kemampuan dan kreatifitas guru, hal ini karena mereka mampu menggunakan media tersebut. Kemudian pada kenyataannya di lembaga pendidikan formal banyak dijumpai kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri. Sehingga banyak dijumpai guru tidak lagi menggunakan metode ceramah saja dalam mengajar karena didampingi dengan media yang mendukung.

Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan peserta didik dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain. Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan Canva. Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah diinstallkan.

Pemanfaatan media aplikasi dalam pembelajaran mempunyai arti cukup penting. Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam/android, SmartTV, internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran

praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik, karena penggunaan Canva berbasis video agar penyajian materi pelajaran menarik dan mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan Canva berbasis video lebih menyenangkan, mudah diserap karena peserta didik merasa senang. Penggunaan Canva berbasis video dalam pembelajaran sangat membantu untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan, selain itu akan mempermudah dalam mencari materi pelajaran terbaru dan peserta didik juga tidak mudah merasa bosan.

Penggunaan Canva juga memberi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multi media diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Adanya motivasi belajar yang tinggi tumbuh dari dalam diri siswa dan membentuk komitmen yang kuat sehingga dengan begitu siswa tidak akan terpengaruh situasi kelas yang tidak kondusif. Dapat dicontohkan seperti ada teman yang mengajak ngobrol dan ramai di kelas pasti siswa akan lebih bisa mengontrol bagaimana menolak dengan halus. Siswa tersebut akan menghindari hal-hal yang dapat mengecohkan belajarnya.

Peserta didik yang memiliki daya tarik belajar maka akan memberikan respon positif. Siswa akan menerima pembelajaran yang diberikan guru dengan senang dan tentunya sangat antusias dalam hal menanyakan materi yang tidak dipahami, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru serta mengerjakan soal yang diberikan guru.

Daya tarik dalam kegiatan pembelajaran erat sekali kaitannya dengan proses pembelajaran. Manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri adalah membuat mata pelajaran menjadi menarik untuk dipelajari. Daya tarik peserta didik akan muncul jika materi, cara penyampaian dan penyampaiannya memiliki keunikan dan menawarkan sesuatu yang menyenangkan dan berbeda bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan daya serapnya.

Perkembangan Canva dalam pembelajaran mempunyai arti cukup penting. Kemajuan teknologi seperti telepon genggam, televisi, radio dan internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Pembelajaran Canva adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, guru

menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media atau alat peraga ataupun media elektronik.

Pengembangan Canva dalam pembelajaran mempunyai arti cukup penting. Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam/android, SmarTV, internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi di satu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.

Berdasarkan penjelasan teori – teori yang dikemukakan sebelumnya, maka salah satu hal yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam menjelaskan mata pelajaran yakni dengan penggunaan Canva pembelajaran secara maksimal terutama penggunaan Canva. Penggunaan Canva agar penyajian materi pelajaran menarik dan mudah dipahami. Belajar dengan menggunakan Canva berbasis video lebih menyenangkan, mudah diserap karena peserta didik merasa senang. Penggunaan Canva sangat membantu untuk memvisualisasikan materi yang diajarkan, selain itu akan mempermudah dalam mencari materi pelajaran terbaru dan peserta didik juga tidak mudah merasa bosan. Peserta didik dapat belajar dimanapun dengan menggunakan gadget jika mempunyai paket data seluler atau kouta internet.

Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva sangat efektif dari segi waktu dan dapat digunakan untuk mengejar ketertinggalan materi pelajaran karena bisa diulang-ulang atau *repeat*. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dilihat dari motivasi belajar peserta didik merasa senang, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Apalagi motivasi peserta didik untuk membaca buku saat ini sangat menurun dan kebanyakan peserta didik cenderung menurun.

Berdasarkan temuan penelitian ini terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui penggunaan video pembelajaran berbasis Canva. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dari segi waktu. Penggunaan Canva sangat efektif, apalagi di saat sekarang ini, setiap hari peserta didik dapat mengakses internet sehingga model pembelajaran online akan membuat peserta didik belajar dengan mudah sehingga prestasi bisa meningkat.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, koefisien korelasi antara variabel penggunaan media pembelajaran Canva (X) dan variabel motivasi belajar (Y) sebesar 0,617 (korelasi yang kuat) sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat korelasi atau hubungan yang kuat antara variabel penggunaan media pembelajaran Canva (X) dengan variabel motivasi belajar (Y). Berdasarkan nilai signifikansi sig. (2-tailed): dari tabel di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) antara penggunaan video pembelajaran berbasis Canva (X) dengan Motivasi belajar (Y) adalah sebesar

0,001 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran Canva.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Karim.*

Abdurrahman, *Pengelolaan Pengajaran*, Ujung Pandang: PT. Bintang Selatan 2014.

Al Maraghi, Ahmad Musthafa, *Terjemahn Tafsir Al Maraghi* Semarang PT. Karya Toha Putra, 1993, Jilid 6, Cetakan ke-2.

Al-Jauziah, Syamsuddin Ibnu Qayyim, *'Aun al Ma'bud Syarh Sunan Abi Daud, Kitab al-ilm*, hadits 3661 Kairo: Daar el Hadis, 2001.

Arifin, M. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan di Lingkungan sekolah dan Keluarga*, Jakarta: PT Bulan Bintang, 2007.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik* Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Astuti, Endang Sri, *Resminingsi Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah* Jakarta : PT Grasindo. 2010.

Atapukang, Nurmasa, "Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi". Dalam Jurnal Media Komunikasi Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT.

Bukhari, Al-Imam dan Abu Hasan As-Sindy, *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy* Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008.

Daradjat, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Departemen Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya* Semarang: Toha Putra, 2013.

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, Jakarta: Balai Pustaka, 2015.

Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar* Jakarta : Rineka Cipta, 2015.

Djamarah, Syaiful Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Eggen, Paul and Don Kauchak. *Educational Psychology, Windows on ClAsroom*. New Jarsey: Prentice Hall, Inc., 2000.

Faizal, Sanafiah, *Format-format Penelitian Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

- Fathurrohman, Pupuh. & M. Sobri Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: PT Refika Aditama. 2017.
- Frandsen, Arden, *How To Children Learn, An Educational Psychology* New York: Mc. Graw Hill Book Co., 1962.
- Gunarsa, Singgih, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Jakarta: Penerbit BPK Gunung Mulia. 2017.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research* Yogyakarta: Andi Ofset, 2017.
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif* Jakarta: Puspa Swara, 2018.
- Hamka, *Tafsir Al-Azhar* Jakarta: Pustaka Panjimas, 2011.
- Hanafi, Habib, dkk., “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB terhadap Sikap Pengguna dengan Pendekatan TAM”, Artikel diakses pada tanggal 25 Nopember 2022, dari <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id>.
- Hapsari, Sri. *Bimbingan dan Konseling* Jakarta: Grasindo, 2015.
- Harahap, Amin, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan*, Volume 06, No. 02, Juli 2022.
- Junaidi, Modul *Pengembangan ICT Information & Communication Technology Materi Peningkatan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam GPAI*, Direktorat Pendidikan Agama Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2015.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013.
- Mawardi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya”. Tesis, Universitas Negeri Surabaya, 2019.
- Miarso, Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Prenada Media Group, 2007.
- Mucharomah, Miftah, “Guru di Era Milenia dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin”, dalam *Jurnal Edukasia Islamika* : Volume 2, Nomor 2, Desember 2017, IAIN Pekalongan. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id>.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011, 136.
- Mujib, Abdul dan Mudzakkir, Jusuf, *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta: Kencana, 2016.
- Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Ilmiah dan Pembelajaran IPA JIPI*, 12: 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh, [www.jurnal.unsyaac.id/jipi](http://www.jurnal.unsyaac.id/jipi)

- Pelangi, Garris, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020.
- Purba, Yusnita Adelia, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu", Tesis, Universitas Labuhanbatu Rantauprapat. 2020.
- Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Purwati dan Supandi. "Meningkatkan Kompetensi dan Profesionalisme Dosen Melalui Lesson Study". Artikel Pendidikan Semarang: IKIP PGRI, 2014.
- Rahmatullah, dkk, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12 No. 2 2020.
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Jakarta: Sinar Grafika, 2017.
- Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* Bandung: Alfabeta, 2013.
- Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video* Jakarta: P3AI UPI. 2017.
- Rizanta, Gilang Alfinandika & Meilan Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini", *Prosiding Senada Seminar Nasional Daring*, IKIP Bojonegoro, 04 Juli 2022.
- Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Rosjidan, et al. *Belajar dan Pembelajaran* Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2016.
- Sabri, M. Alisuf, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2015
- Santrock, John W. *Educational Psychology* Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013.
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Mengajar* Jakarta: Rajawali Press, 2015,
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sari, Lesta Septia, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV", Tesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Misbah* Jakarta: Lentera Hati, 2002, vol. VII, 386
- Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara, 2007.
- Sudjana, Nana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya* Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

- Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, Semarang: Ghiyyas Putra, 2016.
- Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Susilo, Joko, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar* Yogyakarta: Pinus, 2006.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* Bandung: Grasindo Intima, 2007.
- Undang-Undang Republik Indonesia., *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003..*
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Usman, Moh. Uzer, *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Rosda Karya, 2014.
- Winarsunu, Tulus, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan* Malang, UMM Press, 2002.



## DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi pengisian angket / kuesioner peserta didik  
MA DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi pengisian angket / kuesioner peserta didik  
MA DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi proses pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada  
MA DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi proses pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada  
MA DDI As-Salman Allakuang Kabupaten Sidrap

## BIODATA PENULIS

### DATA PRIBADI



Nama Lengkap : Abd. Mustakim, S.Pd.I  
Tempat Tanggal Lahir: Pangkajene, 20 Desember 1983  
NIM : 2120203886108021  
Alamat : Jalan Hos Coroaminoto No, 24  
Kelurahan Wala  
Kec Maritengngae  
Kabupaten.Sidenreng Rappang  
Nomor HP : Laki-Laki  
Alamat E-mail : takimmustakim48@gmail.com

### RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. SD Muhammadiyah Pangkajene Tahun 1996
2. Mts PP Nurul Haq DDI Benteng lewo Tahun 1999
3. MA PP Nurul Haq DDI Benteng lewo Tahun 2002
4. S1. STAI DDI Pangkajene Sidenreng Rappang Tahun 2008

### RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru Honorer MIS DDI Pangkajene Tahun 2005 s/d 2007
2. Guru Honorer MAS DDI As-Salman Allakuang 2008 s/d 2018
3. Guru ASN Kementerian Agama Kab. Sidenreng Rappang 2019 s/d Sekarang

### RIWAYAT ORGANISASI

1. Anggota Pendidikan Guru Madrasah Indonesia ( PGMI ) Kab. Sidenreng Rappang
2. Anggota Persatuan Guru Rebuplik Indonesia (PGRI) Kecamatan Maritengngae
3. Anggota Ikatan Guru Indonesia (IGI) Kab. Sidenreng Rappang
4. Pengurus Cabang Persatuan Guru Nahdlatul Ulama ( PERGUNU) Kab. Sidenreng Rappang