

**IMPLEMENTASI MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI
MEDIA VIDEO ANIMASI DI SMP NEGERI 1 KESESI**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh :

LEFA KHARISMA AFRILLIA

NIM. 2121139

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**IMPLEMENTASI MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI
MEDIA VIDEO ANIMASI DI SMP NEGERI 1 KESESI**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh :

LEFA KHARISMA AFRILLIA

NIM. 2121139

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI
DAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lefa Kharisma Afrillia
NIM : 2121139
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“IMPLEMENTASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PAI MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI DI SMP
NEGERI 1 KESESI”**

Adalah karya asli saya sendiri, disusun dan ditulis berdasarkan kemampuan, pemikiran, serta hasil kerja saya. Skripsi ini bukan hasil penjiplakan (plagiarisme) baik sebagian maupun seluruhnya, serta tidak mengandung pengutipan atau penggunaan karya pihak lain yang melanggar etika akademik.

Saya menyatakan bahwa setiap pendapat, data, temuan, gambar/tabel, maupun kutipan dari karya orang lain yang digunakan dalam tugas akhir ini telah dicantumkan sumbernya secara benar sesuai kaidah penulisan ilmiah dan ketentuan yang berlaku.

Sehubungan dengan penggunaan teknologi kecerdasan Artifisial (AI) dalam proses penyusunan skripsi, aya menyatakan bahwa :

1. AI hanya digunakan sebagai alat bantu, hanya untuk perbaikan bahasa, penyusunan, ringkasan, atau bantuan teknis, dan tidak menggantikan peran saya sebagai penulis utama.
2. Saya bertanggung jawab penuh atas seluruh isi skripsi dan memastikan kebenaran, keaslian, serta kepatuhan pada etika akademik.
3. Saya tidak menggunakan AI untuk kecurangan akademik, seperti membuat skripsi sepenuhnya, membuat data palsu, atau memalsukan sitasi/rujukan.
4. Jik diperlukan sesuai kebijakan institusi, saya bersedia menjelaskan penggunaan AI dalam penyusunan skripsi.

Apabila di kemudian hari terbukti pelanggaran terhadap pelanggaran etika akademik dan/atau ketentuan yang berlaku, maka saya bersedia menerima saksi sesuai peraturan yang ditetapkan oleh institusi dan/atau ketentuan hukum yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 20 Juni 2026



yang menyatakan,

LEFA KHARISMA AFRILLIA
NIM. 2121139

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

di

Pekalongan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Lefa Kharisma Afrillia

NIM : 2121139

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : IMPLEMENTASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PAI MELALUI BERBASIS VIDEO
ANIMASI DI SMP NEGERI 1 KESESI

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 29 Juni 2026

Pembimbing



Ahmad Faridh Ricky Fahmi M.Pd

NIP : 199106062020121013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab.Pekalongan Pos 51161
Website: www.ftik.uingsdur.ac.id | Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

P E N G E S A H A N

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : **LEFA KHARISMA AFRILLIA**
NIM : **2121139**
Judul/Skripsi : **IMPLEMENTASI MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI MEDIA
VIDEO ANIMASI DI SMP NEGERI 1 KESESI**

Telah diajukan dalam sidang Munaqosah / ujian tugaskhir oleh dewan
penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid
Pekalongan pada hari Senin, tanggal 7 Juli 2026, dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Nur Laila Ana, M.Pd.
NIP.197402041998022004

Penguji II

Abdul Azim, M.Pd.
NIP.199107092025211002

Pekalongan, 13 Juli 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag
NIP.197007061998031001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	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	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	’	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	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	Ya

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أي = ai	إي = ī
أ = u	أو = au	أو = ū

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh: امرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh: فاطمة ditulis *fātimah*

4. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh: ربنا ditulis *rabbanā*
البرر ditulis *al-barr*

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh: الشمس ditulis *asy-syamsu*
الرجل ditulis *ar-rojulu*
السيدة ditulis *as-sayyidinah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh: القمر ditulis *al-qamar*
البيدع ditulis *al-badi'*
الجلال ditulis *al-jalāl*

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (/').

Contoh: أمرت ditulis *umirtu*
 شيء ditulis *syai' u*



MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا - إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا - فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ - وَإِلَى رَبِّكَ فَارْغَبْ

"Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

(Al-Qur'an surat Al-Insyirah ayat 5-8)

"It is the supreme art of the teacher to awaken joy in creative expression and knowledge."

("Seni tertinggi seorang guru adalah membangkitkan kegembiraan dalam berekspresi kreatif dan memperoleh pengetahuan.")

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamin segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmatnya kepada kita, serta sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw., pemimpin para utusan, pembawa obor keimanan yang kita harap syafaatnya di hari pembalasan, semoga kita termasuk umat yang mendapatkan *syafa'atul udzmany*.

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih yang mendalam, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Perjalanan selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah. Berbagai tantangan, kesulitan, dan hambatan telah dilalui, namun berkat doa, motivasi, dan bantuan dari orang-orang terdekat, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan dari lubuk hati yang paling dalam, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kepada Allah Swt., Dzat Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan kekuatan di saat lemah, kemudahan di tengah kesulitan, serta harapan di setiap doa yang dipanjatkan dan karena dengan ridhahNya sehingga mampu mengantarkan penulis pada tahap akhir masa kuliah yaitu penyusunan skripsi ini.
2. Kepada Kedua orang tua tercinta, Ibu Rumani dan Bapak Sartono, yang selalu mengiringi setiap langkah penulis dengan doa, kasih sayang, serta pengorbanan yang tulus. Mereka adalah sosok yang penuh kesabaran membesarkan, mendidik, dan menghantarkan penulis menuju gerbang yang lebih tinggi. Setiap langkah

penulis adalah hasil dari doa-doa kalian, kerja keras kalian, dan cinta tanpa batas yang kalian berikan.

3. Kepada Dua laki-laki hebat, Lego Feransa Agata dan Lantang Legio Sadaw, selaku kakak dan adik tercinta yang senantiasa hadir sebagai sumber semangat dan tempat berbagi cerita selama perjalanan perkuliahan. Terima kasih sudah melengkapi perjalanan hidup penulis dan membuat penulis belajar banyak hal tentang kesabaran, kebersamaan, dan keluarga. Terimakasih atas motivasi nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Aldi Riyadi, terimakasih telah datang di waktu yang tepat, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, membantu penulis ketika proses penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada penulis. Terimakasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, menjadi pendengar yang baik, dan memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan kebaikan dalam segala hal.
5. Kepada Dosen Pembimbing, Bapak Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd terimakasih atas bimbingan, arahan, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penelitian dan penulisan ini. Semoga segala dedikasi dan pengabdian beliau senantiasa bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
6. Kepada Bapak Bambang Junayardi, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah SMP N 1 Kesesi yang telah memberikan izin penelitian dan menyambut dengan baik sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada Ibu Atika Khoirun Nisa, S.Pd.I dan Bapak Syaiful Jihad, M,Ag. selaku guru PAI SMPN 1 Kesesi yang telah membantu jalanya penelitian skripsi.

8. Orang-orang yang telah hadir dalam perjalanan hidup ini, baik yang masih kebersamai maupun yang telah pergi. Setiap pertemuan dan perpisahan memberikan pelajaran berharga serta membentuk pribadi yang lebih dewasa. Terima kasih atas segala kenangan, dukungan, dan pengalaman yang telah diberikan.
9. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan serta segenap civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan kesempatan mencari ilmu untuk dijadikan sebagai bekal menjalani kehidupan serta meraih cita-cita.
10. Terakhir, untuk diri sendiri, Lefa Kharisma Afrillia, terima kasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya hingga sekarang. Terima kasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap prosesnya, meskipun di pertengahan jalan hampir saja berhenti, tapi akhirnya bisa sampai di tahap akhir ini. Kedepannya mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

ABSTRAK

Lefa Kharisma Afrillia 2026. “Implementasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Melalui Media Video Animasi di Smp Negeri 1 Kesesi”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dosen Pembimbing : Ahmad Faridh Ricky Fahmi, M.Pd

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Media Video Animasi, Pembelajaran PAI

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan implementasi media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan analisis dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi, dan mampu meningkatkan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa, meskipun ditemukan kendala seperti durasi video yang terlalu panjang dan gangguan teknis pada LCD proyektor. Penerapan media ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari terpenuhinya tiga kebutuhan dasar dalam *Self Determination Theory*, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Hasil angket menunjukkan persentase motivasi belajar sebesar 76,6%, termasuk kategori baik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi berperan penting dalam menanamkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan dukungan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang sistematis serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di Yaumul Akhir dan senantiasa diberikan kesehatan serta keberkahan oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih tak terhingga kepada seluruh pihak yang terlibat dan membantu penulisan hingga skripsi ini terwujud, antara lain kepada yang saya hormati:

1. Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. beserta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik secara moril maupun materil selama mengikuti pendidikan dan pembelajaran di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., beserta segenap jajarannya yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A. beserta segenap jajarannya yang telah memberikan bimbingan, arahan, fasilitas, dan pelayanan jurusan yang maksimal.
4. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd selalu memberikan yang terbaik untuk mahasiswanya.
5. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Ridho Riyadi M.Pd. yang telah membimbing dan memberi dukungan secara nyata untuk kesuksesan mahasiswanya.
6. Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd. yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan dengan penuh dedikasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang selalu membantu dan membimbing mahasiswanya dengan penuh dedikasi.

8. Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan Smp N 1 Kesesi beserta seluruh pihak di dalamnya yang telah memberikan izin, kesempatan, bantuan, dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan semua pihak dengan pahala dan keberkahan. Aamiin. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Selanjutnya penulis hanya dapat berdoa semoga amal baik tersebut mendapat balasan dan pahala berlipat ganda dari Allah SWT. aamiin. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam upaya pengembangan terhadap wacana keilmuan. Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, penulis mohon maaf atas kekeliruan dalam penulisan skripsi ini. Penulis membuka kritik dan saran membangun dari pembaca yang budiman. Terima kasih.

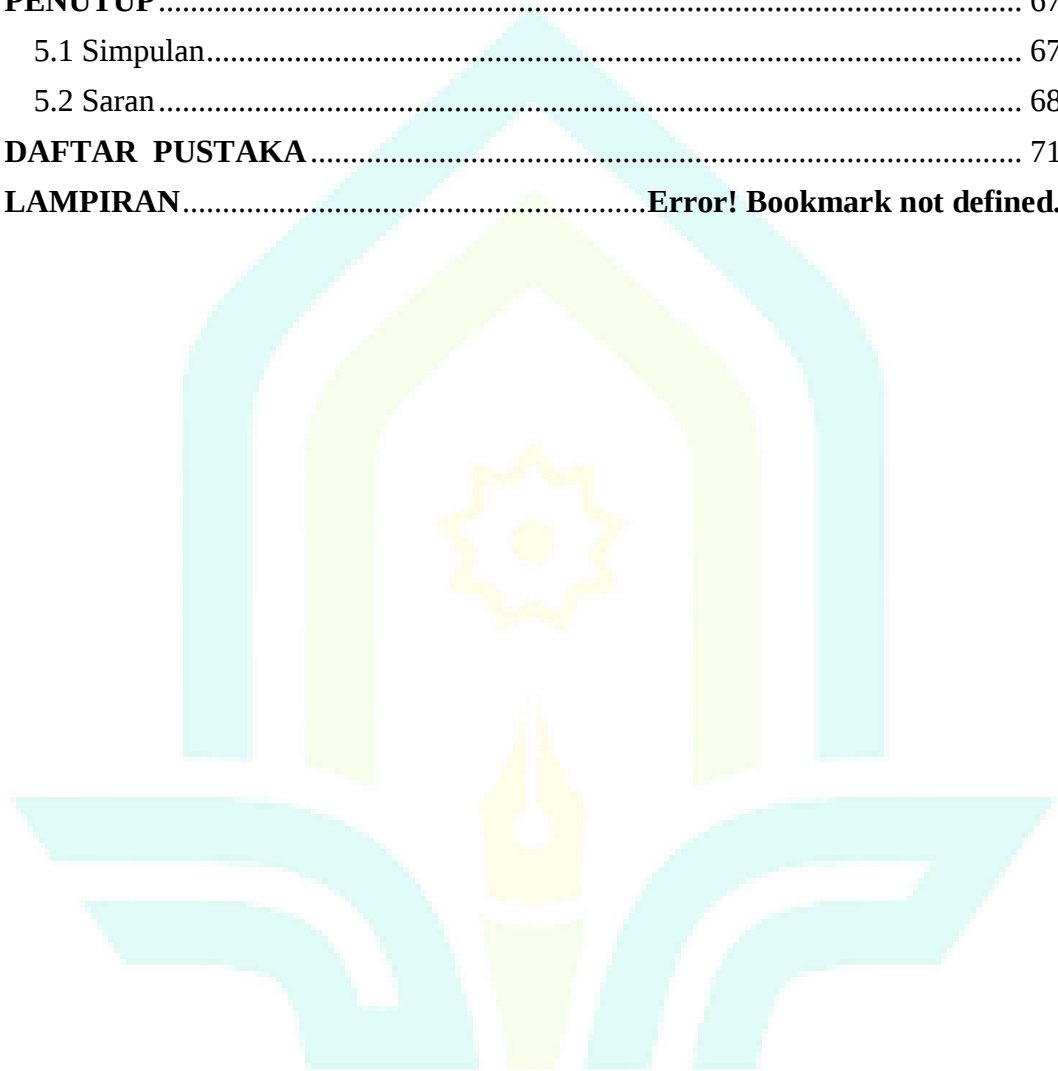
Pekalongan, 30 Juni 2026

Lefa Kharisma Afrillia

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
MOTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Deskripsi Teori.....	9
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	19
2.3. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
3.1. Desain Penelitian.....	26
3.2. Fokus Penelitian.....	27
3.3. Data dan Sumber Data	27
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5. Teknik Keabsahan Data	33
3.6. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	37
4.2. Hasil Penelitian	41
4.3. Pembahasan.....	58
BAB V.....	67
PENUTUP.....	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.



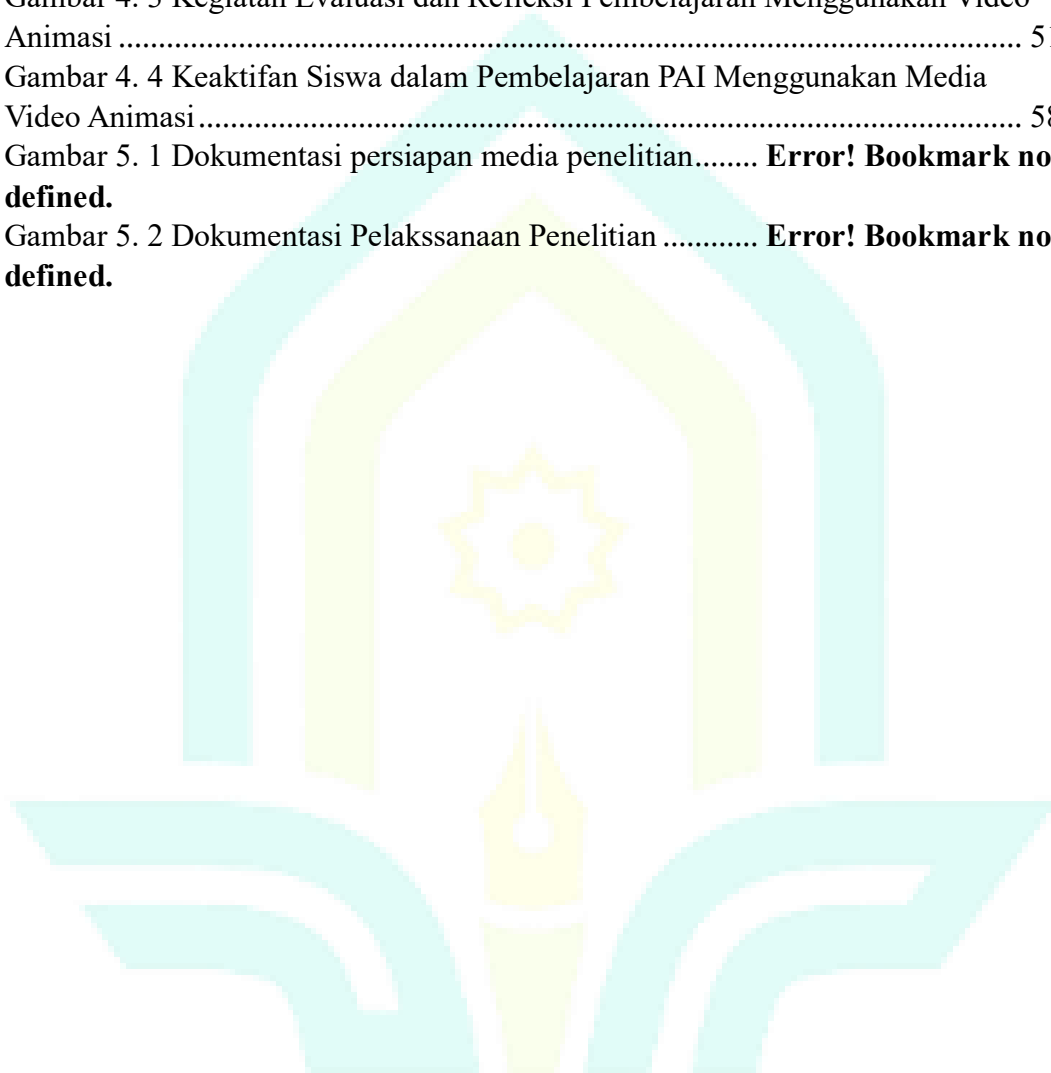
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Identitas Sekolah SMP Negeri 1 Kesesi	39
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana Sekolah	40
Tabel 4. 3 Hasil Penentuan Informan Wawancara Berdasarkan Angket	41
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Pada Tahap Perencanaan	43
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Pada Tahap Pelaksanaan	46
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Tahap Evaluasi	49
Tabel 4. 7 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	52
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Aspek Autonomy	54
Tabel 4. 10 Hasil Observasi Aspek Competence	56
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Aspek Relatedness	57



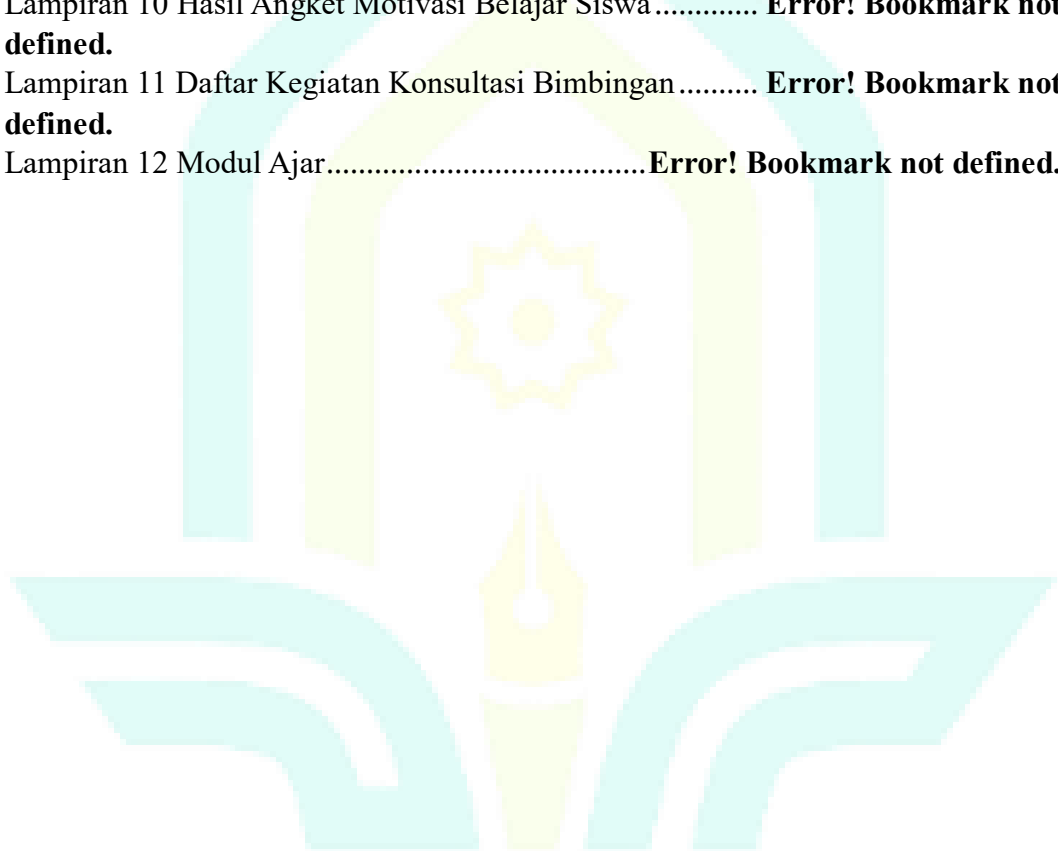
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka berfikir	25
Gambar 3. 1 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar.....	32
Gambar 4. 1 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar.....	45
Gambar 4. 2 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar.....	48
Gambar 4. 3 Kegiatan Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran Menggunakan Video Animasi	51
Gambar 4. 4 Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PAI Menggunakan Media Video Animasi	58
Gambar 5. 1 Dokumentasi persiapan media penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. 2 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 surat keterangan melakukan peneliian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Dokumentasi penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Dokumentasi wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Lampiran Pedoman Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 pedoman wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Validasi Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Hasil Transkrip Wawancaara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Daftar Kegiatan Konsultasi Bimbingan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Modul Ajar.....	Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam cara belajar generasi saat ini. Menurut laporan We Are Social dan Hootsuite (2024) pengguna internet di Indonesia usia 16 sampai 64 tahun rata-rata menghabiskan sekitar 7 jam 38 menit per hari di dunia maya, sehingga aktivitas digital menjadi bagian dari keseharian mereka. Pola belajar generasi ini juga cenderung visual, cepat, dan membutuhkan rangsangan interaktif. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah ketika pembelajaran tidak menyesuaikan karakteristik tersebut. Hafizhah dan Susilo (2024) serta Mahuda (2022) menemukan bahwa metode yang terlalu berbasis teks dan monoton membuat siswa cepat kehilangan fokus serta kurang terlibat dalam proses belajar.

Dalam perspektif Islam, belajar merupakan perintah langsung dari Allah Swt. sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Qur'an Surah Al-'Alaq ayat 1–5 yang menegaskan pentingnya membaca dan belajar sebagai fondasi peradaban. Selain itu, Allah Swt. juga berfirman dalam QS. Al-Qur'an Surah Az-Zumar ayat 9 :

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَۚ

Artinya : *Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?”*

Ayat ini menegaskan urgensi ilmu dan pembelajaran yang berkualitas, sehingga proses pendidikan perlu dirancang secara efektif agar benar-benar menumbuhkan semangat dan kesadaran belajar peserta didik.

Motivasi belajar menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menuntut internalisasi nilai serta keterlibatan emosional siswa. Survei Puspindik Kemendikbud (2023) menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa SMP di Indonesia masih berada pada kategori sedang, di mana lebih dari separuh siswa melaporkan bahwa mereka belum merasa konsisten bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Beberapa penyebab rendahnya motivasi tersebut berkaitan dengan penyajian materi yang minim visualisasi, kurang dikontekstualisasikan dengan kehidupan siswa, dan belum mengakomodasi gaya belajar generasi digital (Rahman & Putri, 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya pembaruan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Media yang relevan dengan karakter generasi digital adalah video animasi interaktif. Media ini memadukan gambar bergerak, ilustrasi, teks, narasi, dan audio yang dirancang untuk memvisualisasikan konsep secara sederhana dan menarik. Video animasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengemas materi keagamaan dalam bentuk cerita, karakter, atau

alur visual yang memudahkan siswa memahami konsep abstrak. Jayatri (2025) menyatakan bahwa kekuatan media animasi terletak pada kemampuan visual-auditori yang bekerja bersamaan sehingga meningkatkan fokus dan retensi belajar. Sementara itu, Novia (2025) menemukan bahwa penggunaan animasi dalam PAI dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan capaian belajar siswa. Dengan karakteristik tersebut, video animasi menjadi media yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kesesi, berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru PAI serta observasi terhadap proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran masih didominasi penjelasan verbal dan buku teks. Guru Pendidikan Agama Islam telah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi hasil produksi sendiri dan menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tersebut menjadi salah satu alternatif yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa partisipasi siswa cenderung pasif ketika metode ceramah digunakan. Kondisi ini mengindikasikan pentingnya penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI serta dinamika motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, sejalan dengan temuan Purwati (2021) dan Raudah (2024) bahwa penggunaan media visual yang belum maksimal berdampak pada rendahnya keaktifan dan partisipasi belajar.

Self Determination Theory (SDT) (Deri et al., 2019) menjelaskan bahwa motivasi belajar berkembang secara optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar siswa terpenuhi, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterhubungan). Dalam konteks pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi ketika mereka merasa memiliki kendali dalam belajar, mampu memahami materi yang diberikan, serta merasakan hubungan yang positif dengan guru dan lingkungan kelas. Namun, hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Kesesi menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut belum sepenuhnya terfasilitasi secara optimal dalam pembelajaran PAI, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis. Prinsip ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Qur'an Surah Ar-Ra'd ayat 11:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya : *“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”*

Ayat tersebut menegaskan pentingnya peran aktif individu dalam perubahan, termasuk dalam meningkatkan motivasi dan kualitas belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta bagaimana motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini diangkat dengan judul *“Implementasi Penanaman Motivasi Belajar Siswa*

dalam Pembelajaran PAI melalui Media Interaktif Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 1 Kesesi.”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat ditentukan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Kesesi masih didominasi metode ceramah tradisional.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum menarik perhatian dan keterlibatan aktif siswa.
4. Pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI belum dilakukan secara optimal dan berkelanjutan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi tahun pelajaran 2025/2026.
3. Aspek yang dikaji adalah motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAI.

4. Jenis media interaktif yang digunakan berupa video animasi edukatif yang dikembangkan atau dipilih sesuai dengan materi PAI pada kurikulum SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti akan merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi di SMP Negeri 1 Kesesi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan implementasi pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi.
2. Untuk menganalisis motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi di SMP Negeri 1 Kesesi.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang relevan dengan kebutuhan era digital.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas media interaktif berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya di bidang teknologi pembelajaran.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta memperdalam pemahaman peneliti dalam mengaplikasikan teori-teori terkait media pembelajaran dan motivasi belajar pada konteks pendidikan di lapangan.

b) Bagi Sekolah dan Guru PAI

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru PAI dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

c) Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami melalui penggunaan

media video animasi, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji penggunaan media video animasi atau media pembelajaran aktif lainnya pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1. Implementasi Pembelajaran

Implementasi merupakan proses pelaksanaan suatu rencana atau kebijakan yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, implementasi pembelajaran dimaknai sebagai proses merealisasikan perencanaan pembelajaran ke dalam kegiatan nyata di kelas yang melibatkan guru, siswa, metode, media, serta evaluasi (Auliyah et al., 2024). Implementasi bukan sekadar menjalankan kegiatan mengajar, tetapi mencakup keseluruhan tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran (Muhadi et al., 2025). Dengan demikian, keberhasilan suatu inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif berbasis video animasi, sangat ditentukan oleh bagaimana implementasinya dilakukan secara terstruktur dan konsisten.

Secara umum, implementasi pembelajaran meliputi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Intan et al., 2025).

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tahap awal dalam implementasi pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyusun rancangan pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, metode, media, serta penilaian. Indikator perencanaan meliputi:

- a) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b) Perumusan tujuan pembelajaran
- c) Pemilihan materi yang sesuai
- d) Penentuan metode dan strategi pembelajaran
- e) Pemilihan dan persiapan media pembelajaran
- f) Penentuan bentuk evaluasi

Dalam penelitian ini, tahap perencanaan berkaitan dengan bagaimana guru merancang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI.

2) Pelaksanaan (Actuating)

Pelaksanaan merupakan tahap penerapan rencana pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahap ini mencerminkan bagaimana guru mengelola proses pembelajaran serta memanfaatkan media yang telah direncanakan.

Indikator pelaksanaan meliputi:

- a) Kegiatan pendahuluan (apersepsi dan motivasi awal)
- b) Penyampaian materi pembelajaran
- c) Penggunaan media video animasi dalam proses belajar
- d) Interaksi antara guru dan siswa
- e) Keterlibatan dan partisipasi siswa
- f) Pengelolaan kelas

Dalam konteks penelitian ini, pelaksanaan dianalisis berdasarkan bagaimana media video animasi digunakan dan bagaimana respons siswa selama pembelajaran berlangsung.

3) Evaluasi (Evaluating)

Evaluasi merupakan tahap untuk menilai keberhasilan proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi tidak hanya mengukur capaian akademik siswa, tetapi juga menilai efektivitas strategi dan media yang digunakan. Indikator evaluasi meliputi:

- a) Penilaian hasil belajar siswa
- b) Pemberian umpan balik
- c) Refleksi guru terhadap proses pembelajaran
- d) Tindak lanjut perbaikan pembelajaran

Dalam penelitian ini, evaluasi digunakan untuk melihat bagaimana penggunaan media video animasi mempengaruhi motivasi belajar siswa berdasarkan indikator Self Determination Theory (autonomy, competence, dan relatedness).

2.1.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara umum, motivasi dapat dipahami sebagai dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan seseorang dalam melakukan suatu aktivitas (Farida, 2022). Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar dimaknai sebagai keseluruhan daya penggerak

yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, mempertahankannya, serta mengarahkannya pada tujuan belajar tertentu (Mayasar & Alimuddin, 2023).

Menurut Arianti (2019) motivasi belajar adalah dorongan internal siswa yang diwujudkan dalam bentuk keinginan, perhatian, serta aktivitas nyata dalam memperoleh pengetahuan. Sementara itu, (Amrulloh et al., 2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar mencakup dua indikator utama, yaitu dorongan internal yang berasal dari kebutuhan dan minat dalam diri siswa, serta dorongan eksternal yang muncul dari lingkungan belajar seperti metode guru, media pembelajaran, dan fasilitas belajar.

Dewi (2020) juga menegaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, kebutuhan, dan tujuan, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, peran guru, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru merancang pengalaman belajar yang mampu merangsang motivasi peserta didik.

Dengan demikian, motivasi belajar dapat disimpulkan sebagai proses psikologis yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar siswa hingga tujuan pembelajaran tercapai. Dalam pembelajaran PAI, motivasi menjadi faktor krusial karena erat kaitannya dengan pembentukan karakter dan internalisasi nilai melalui proses yang menyeluruh, bukan hanya hafalan pengetahuan.

a. Jenis jenis motivasi belajar

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri siswa, tanpa dipengaruhi hadiah atau tekanan dari luar. Siswa belajar karena memang merasa tertarik, membutuhkan, atau menikmati proses pembelajaran itu sendiri (Nurishlah et al., 2023). Contoh motivasi intrinsik antara lain rasa ingin tahu terhadap materi PAI, keinginan memahami nilai agama, dan kebutuhan untuk memperbaiki diri.

Dalam pembelajaran, motivasi intrinsik cenderung menghasilkan ketekunan yang lebih kuat dibanding motivasi ekstrinsik, karena berasal dari kesadaran dan kebutuhan pribadi. Media pembelajaran seperti video animasi dapat memperkuat motivasi intrinsik apabila mampu menyajikan materi yang relevan, menarik, dan mudah dipahami.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri siswa, seperti penghargaan, pujian, nilai, hukuman, atau dorongan lingkungan sosial (Atmaja, 2024). Dalam pembelajaran PAI, guru sering menggunakan motivasi ekstrinsik berupa penguatan positif, misalnya memberikan apresiasi ketika siswa aktif atau menjawab pertanyaan.

Atmaja (2024) juga menjelaskan bahwa faktor eksternal seperti metode dan media pembelajaran dapat meningkatkan

motivasi, terutama jika media tersebut mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam penelitianmu sangat relevan dengan bentuk motivasi ekstrinsik.

b. *Self Determination Theory (SDT)*

Self Determination Theory (SDT) adalah salah satu teori motivasi modern yang paling berpengaruh. Motivasi akan berkembang secara optimal ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* (Deri et al., 2019).

1) *Autonomy* (Kemandirian)

Autonomy merujuk pada perasaan bahwa seseorang memiliki kendali terhadap pilihannya sendiri. Dalam pembelajaran, *autonomy* berarti siswa merasa bebas mengatur cara belajar, menentukan strategi, dan memilih pendekatan yang membuat mereka nyaman. Media interaktif seperti video animasi memberikan ruang *autonomy* karena siswa dapat memahami materi dengan ritme yang lebih fleksibel.

2) *Competence* (Kompetensi)

Competence adalah kebutuhan untuk merasa mampu menyelesaikan tugas. Ketika siswa mendapatkan tantangan yang sesuai, umpan balik yang jelas, dan penjelasan yang mudah dipahami, motivasi belajar mereka meningkat. Video animasi

mempermudah pencapaian *competence* karena menyajikan materi secara konkret, visual, dan sistematis.

3) *Relatedness* (Keterhubungan)

Relatedness berkaitan dengan rasa diterima, dihargai, dan terhubung dengan guru maupun teman. Pembelajaran PAI yang hangat, dialogis, dan menggunakan media menarik mampu meningkatkan keterhubungan tersebut. Ketika siswa merasa dekat dengan guru dan suasana kelas, motivasi intrinsik berkembang lebih kuat.

Self Determination Theory relevan dengan penelitian ini, karena video animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar aktif yang memenuhi ketiga kebutuhan dasar tersebut.

2.1.3. Media Interaktif

Media interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan siswa tidak hanya melihat atau mendengar materi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan konten melalui pilihan, tombol, kuis, maupun alur pembelajaran yang dapat dikontrol sendiri. Media ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran tidak bersifat satu arah (Budianti et al., 2023). Media interaktif merupakan media yang praktis, fleksibel, dan mampu memberi ruang bagi siswa untuk merespons secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Hal ini diperkuat bahwa media interaktif baik dalam

bentuk PowerPoint, aplikasi, maupun multimedia terbukti meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa lebih fokus pada materi (Putri et al., 2022).

Hubungan dengan penelitian ini terlihat dari karakter media interaktif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif ketika mengakses video animasi pembelajaran PAI. Interaktivitas membuat siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan ikut mengendalikan ritme belajar dan memberikan respons terhadap materi yang disajikan.

a. **Karakteristik Media Interaktif**

Media interaktif memiliki beberapa ciri utama :

- 1) Terdapat kontrol pengguna yang memungkinkan siswa memilih, mengulangi, atau mempercepat materi
- 2) Tampilannya responsif dan menarik secara visual, serta
- 3) Menggabungkan unsur audio, visual, dan teks dalam satu kesatuan.

Elemen audio-visual dan fitur interaktif membuat siswa lebih mudah memahami informasi karena disajikan dalam bentuk yang dinamis (Hanikah et al., 2022). Sementara penelitian lain juga menegaskan bahwa media interaktif efektif karena menyajikan pengalaman belajar yang memadukan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan emosional siswa.

Karakteristik ini sangat relevan dengan penggunaan video animasi dalam penelitian ini. Kontrol pengguna dan tampilan yang menarik membantu siswa lebih fokus selama pembelajaran PAI, terutama pada materi yang bersifat abstrak.

b. Fungsi Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI

Media interaktif berfungsi untuk memudahkan pemahaman konsep abstrak dengan menyajikannya dalam bentuk visual yang konkret dan mudah diikuti. Digital media sebagai media interaktif terbukti meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan (Dhiya dkk., 2024). Selain itu, media interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, serta rasa ingin tahu siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Dalam konteks pembelajaran PAI, fungsi media interaktif menjadi penting karena banyak konsep akidah, akhlak, dan ibadah yang membutuhkan visualisasi. Melalui video animasi yang bersifat interaktif, siswa di SMP dapat memahami materi dengan lebih mudah, merasa lebih terlibat, serta lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini mendukung tujuan penelitian bahwa media interaktif berbasis video animasi berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

2.1.4. Media Video Animasi

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena mampu membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai bentuk media digital, salah satunya video animasi, yang kini banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk

pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Video animasi dapat menyajikan kombinasi visual bergerak, teks, narasi, dan ilustrasi yang memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak. Untuk memahami efektivitas media ini, beberapa teori penting dapat dijadikan landasan, yaitu

a. *Multimedia Learning Theory*

Richard Mayer (2019) menjelaskan bahwa belajar akan lebih efektif ketika siswa menerima informasi melalui dua saluran sekaligus, yaitu saluran verbal (teks atau narasi) dan saluran visual (gambar, animasi, ilustrasi). Mayer menyebut pembelajaran semacam ini sebagai multimedia learning, yaitu pembelajaran yang menggabungkan kata-kata dan gambar untuk meningkatkan pemahaman. Teori Mayer (2019) didasari tiga asumsi utama :

- 1) *Dual channel assumption*, otak memproses informasi melalui dua saluran yaitu visual atau pictorial dan auditor atau verbal.
- 2) *Limited capacity assumption*, kapasitas memori kerja terbatas, sehingga materi perlu disajikan secara ringkas.
- 3) *Active processing assumption*, siswa aktif mengolah informasi melalui seleksi, pengorganisasian, dan integrasi.

Dalam konteks pembelajaran PAI, video animasi yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi seluruh prinsip tersebut. Materi akhlak divisualisasikan melalui cerita animatif dan ilustrasi bergerak sehingga memudahkan siswa memahami contoh konkret perilaku terpuji. Narasi audio membantu mengurangi beban membaca, sementara dialog antar

tokoh membuat siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, berdasarkan teori Mayer, penggunaan video animasi dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa secara lebih optimal.

2.2. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan ini disusun untuk menelaah berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran, guna mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta celah penelitian yang menjadi dasar dan kontribusi penelitian ini.

1. Penelitian oleh Asih Wulandari, Syafiuddin Parenrengi, dan Iskandar Linta Tune (2023) dengan judul “Penerapan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian Perikanan di SMKN 4 Langsa”. Penelitian ini dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama tiga siklus dengan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan motivasi siswa, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, minat hadir di sekolah, serta capaian hasil tes kognitif yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Keterkaitan dengan penelitian ini terletak pada fokus keduanya dalam mengkaji motivasi belajar siswa dan bagaimana strategi pembelajaran tertentu dapat mendorong peningkatan motivasional. Pembaharuannya, penelitian

menitikberatkan pada penggunaan model pembelajaran PBL dalam skema tindakan kelas, sedangkan penelitian ini mengarahkan perhatian pada pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan kualitatif deskriptif, bukan melalui tindakan kelas.

2. Penelitian oleh Nurul Zazkiyah (2025) berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 30 Makassar”. Permasalahan penelitian ini membahas bagaimana penerapan model Make A Match dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang lebih aktif dan menarik sehingga mampu mendorong motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan instrumen observasi dan angket untuk melihat perkembangan motivasi siswa pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari siklus I ke siklus II, dengan kenaikan skor dari 63,17% menjadi 75,46%. Pembaharuan dengan penelitian ini yang menekankan implementasi motivasi belajar melalui media video animasi dengan pendekatan kualitatif, penelitian Mappedasse dkk. lebih berfokus pada penggunaan pembelajaran Make A Match melalui desain tindakan kelas.
3. Penelitian oleh Nur Maladisma, Idawati, dan Mariati (2024) berjudul “Implementasi Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan”. Permasalahan penelitian ini membahas bagaimana penggunaan video pembelajaran dapat membantu

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Tata Tertib Sekolah melalui penyajian visual yang lebih menarik. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan serangkaian tes formatif pada setiap siklus untuk melihat perkembangan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II, sehingga media video dinilai efektif dalam memperkuat perhatian dan pemahaman siswa. Berbeda dengan penelitian ini memiliki kebaruan yang berfokus pada implementasi penanaman motivasi belajar dalam pembelajaran PAI melalui media interaktif berbasis video animasi dengan pendekatan kualitatif, sementara penelitian Maladisma dkk. lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar PKn melalui tindakan kelas.

4. Penelitian Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, dan Fina Fitriani (2023) yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Permasalahan penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video efektif meningkatkan fokus, partisipasi, dan capaian belajar siswa. Berbeda dengan penelitian ini memiliki kebaruan yang menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini berfokus pada implementasi motivasi belajar dalam

pembelajaran PAI melalui media video animasi dengan pendekatan kualitatif serta dianalisis menggunakan *Self Determination Theory*.

5. Skripsi Ahmat Faroz (2021) mengkaji “Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di Kelas III MI Ma’arif Mangunsari Salatiga”. Dengan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menggambarkan berbagai upaya guru mempertahankan motivasi belajar siswa selama pembelajaran daring dan luring. Strategi yang digunakan meliputi video ceramah, *home visit*, pembelajaran tatap muka terbatas, serta pemberian pujian dan hadiah. Temuan ini menunjukkan bahwa fleksibilitas dan kreativitas guru berperan penting dalam menjaga motivasi belajar pada masa krisis. Keterkaitan dengan penelitian ini sama-sama membahas upaya peningkatan motivasi belajar. Perbedaannya, penelitian Faroz menitikberatkan pada strategi guru dalam kondisi pandemi dengan metode pembelajaran campuran, sedangkan penelitian ini memiliki kebaharuan mengkaji penguatan motivasi belajar melalui media interaktif berbasis video animasi sebagai bagian dari pembelajaran PAI yang berlangsung dalam situasi pembelajaran reguler.
6. Skripsi yang dilakukan oleh Riyo Permansyah (2024) dengan judul “Penerapan Media Video Animasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas VII”. Dengan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menggambarkan bagaimana media video animasi membuat pembelajaran PAI lebih menarik, sehingga meningkatkan minat belajar dan budi pekerti siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa

penggunaan video animasi menjadikan siswa lebih aktif, antusias, dan responsif selama proses pembelajaran. Keterkaitan dengan penelitian ini terlihat pada sama-sama digunakannya media video animasi dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya penelitian Riyo berfokus pada minat belajar dan budi pekerti, sedangkan penelitian ini memiliki kebaharuan yang menekankan motivasi belajar melalui media video animasi.

2.3. Kerangka Berpikir

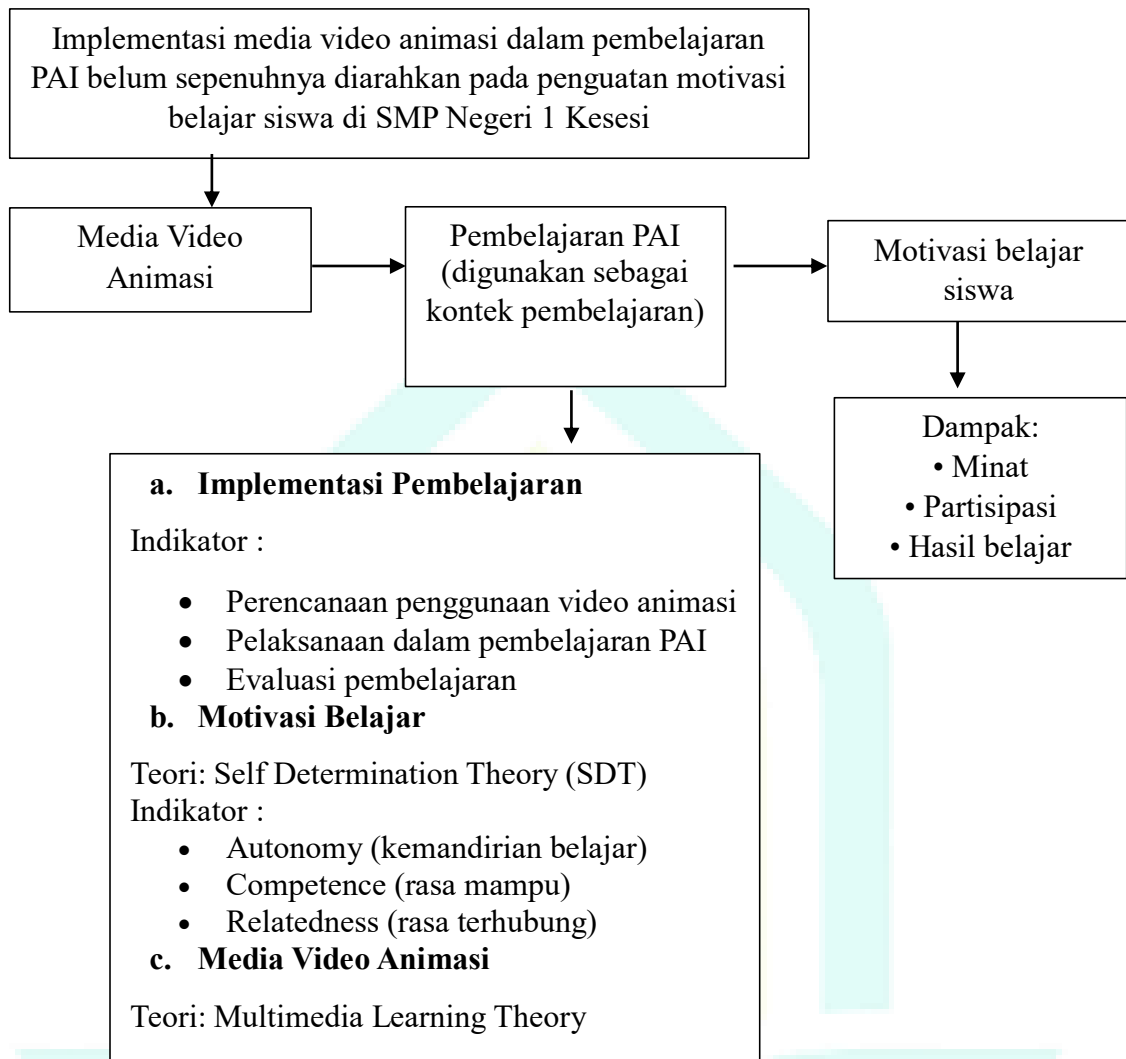
Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk menjelaskan alur hubungan antara penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran PAI yang menarik, bermakna, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Media interaktif berbasis video animasi digunakan dalam pembelajaran PAI sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara visual dan audio secara terpadu. Media ini dirancang untuk menampilkan materi PAI secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan video animasi, pembelajaran PAI diharapkan tidak lagi bersifat monoton, melainkan mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Pembelajaran PAI yang memanfaatkan media interaktif berbasis video animasi selanjutnya dianalisis melalui pendekatan model motivasi ARCS, yang meliputi *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Media video

animasi berperan dalam menarik perhatian siswa (*attention*), menyajikan materi yang relevan dengan kebutuhan dan kehidupan sehari-hari siswa (*relevance*), menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi (*confidence*), serta memberikan kepuasan belajar melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (*satisfaction*).

Peningkatan aspek-aspek motivasi tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa, yang tercermin dari meningkatnya minat belajar, keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran PAI, serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI dipandang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.



Gambar 2. 1 kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam pendekatan studi ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Creswell dalam tulisan Safarudin dkk (2023) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian pendidikan yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam melalui perspektif para partisipan. Pendekatan ini ditandai dengan penggunaan pertanyaan yang bersifat luas dan terbuka, pengumpulan data yang mayoritas berupa ungkapan atau tulisan dari informan, serta proses analisis yang berfokus pada penggalian tema-tema penting dari data tersebut. Selain itu, pendekatan ini menempatkan peneliti sebagai instrumen utama sehingga keterlibatan subjektif peneliti menjadi bagian dari proses penelitian.

Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengimplementasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI melalui media video animasi di SMP Negeri 1 Kesesi. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan diolah secara kualitatif dengan menonjolkan pola dan tema yang muncul, lalu dideskripsikan secara mendalam untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif mengenai proses penanaman motivasi belajar tersebut.

3.2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah penetapan ruang lingkup kajian yang dipilih agar proses pengumpulan data dan analisis dapat berlangsung secara terarah serta mendalam. Penentuan fokus ini juga membantu peneliti memusatkan perhatian pada aspek-aspek penting yang hendak diselidiki sehingga pembahasan tidak melebar dari tujuan utama (Poltak & Widjaja, 2024). Dalam penelitian ini, fokus yang ditetapkan mencakup :

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media interaktif berupa video animasi dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Kesesi. Fokus ini menyoroti tahapan perencanaan guru, proses penerapan di kelas, serta bentuk pemanfaatan media selama pembelajaran berlangsung.
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Bagian ini mengulas strategi yang digunakan untuk meningkatkan minat, partisipasi, dan dorongan belajar siswa dengan bantuan media interaktif.

3.3. Data dan Sumber Data

Data adalah informasi yang diperoleh dari lapangan, berupa fakta-fakta atau temuan khusus yang menjadi dasar dalam proses analisis. Sumber data merupakan rujukan tempat peneliti memperoleh informasi tersebut, baik yang berasal dari individu, dokumen, maupun berbagai referensi terkait (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Dalam penelitian ini, data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, sumber data primer meliputi guru PAI dan siswa SMP Negeri 1 Kesesi. Melalui mereka, peneliti memperoleh informasi mengenai penerapan media interaktif berbasis video animasi serta upaya penanaman motivasi belajar dalam pembelajaran PAI.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder berasal dari berbagai dokumen dan referensi yang relevan untuk memperkuat analisis penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini mencakup buku, artikel jurnal, laporan sekolah, perangkat pembelajaran, serta literatur lain yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif, motivasi belajar, dan pembelajaran PAI.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas, situasi, maupun perilaku di lapangan untuk memperoleh informasi yang valid dan faktual (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Melalui observasi, peneliti dapat melihat fenomena yang diteliti secara nyata sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 1 Kesesi dengan fokus pada tiga aspek utama dalam pembelajaran PAI yang menggunakan media interaktif berbasis video animasi, yaitu:

- a. Tahap perencanaan pembelajaran, meliputi penyusunan RPP, pemilihan media video animasi, serta persiapan perangkat pembelajaran oleh guru PAI.
- b. Tahap pelaksanaan pembelajaran, yaitu proses pemanfaatan media video animasi di kelas, cara guru menyampaikan materi, interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.
- c. Tahap evaluasi pembelajaran, yang mencakup cara guru menilai pemahaman dan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media video animasi.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai bagaimana media video animasi diimplementasikan dan bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

2. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi, pendapat, atau pengalaman yang dialami (Sugiyono, 2020).

Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Angket diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan.

Hasil angket tidak digunakan sebagai data utama penelitian, melainkan dimanfaatkan sebagai alat klasifikasi (*screening*) untuk mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kategori tingkat ketertarikan. Pengelompokan tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam pemilihan informan wawancara, sehingga data wawancara yang diperoleh menjadi lebih bervariasi dan mampu menggambarkan motivasi belajar siswa secara lebih komprehensif. Dengan demikian, penggunaan angket tertutup dalam penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara, bukan untuk melakukan pengujian statistik, sehingga tetap sejalan dengan karakteristik pendekatan kualitatif.

Tabel 3. 1 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Baik
61%–80%	Baik
41%–60%	Cukup
21%–40%	Kurang
0%–20%	Sangat Kurang

Sumber: (Utami et al., 2022)

Hasil angket motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan teknik persentase. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian persepsi siswa yang dikemukakan oleh (Utami et al., 2022), yaitu persentase 81–100% termasuk kategori sangat baik, 61–80% kategori baik, 41–60% kategori cukup, 21–40% kategori kurang, dan 0–20% kategori sangat kurang. Berdasarkan kriteria tersebut, hasil persentase digunakan untuk menentukan tingkat motivasi

belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis video animasi.

3. Teknik Wawancara

Wawancara menurut (Sugiyono, 2019) merupakan teknik pengumpulan data di mana peneliti mengajukan pertanyaan secara langsung kepada partisipan dengan tatap muka. Pertanyaan yang disampaikan telah disusun sebelumnya sesuai kebutuhan penelitian sehingga data yang diperoleh lebih terarah.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada satu guru PAI dan lima siswa sebagai informan utama yang dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi sehingga mampu memberikan informasi yang mendalam sesuai kebutuhan penelitian kualitatif. Wawancara bertujuan mendapatkan gambaran yang lebih dalam mengenai proses penggunaan media video animasi, strategi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar, serta pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Melalui wawancara, peneliti memperoleh data yang tidak tampak melalui observasi.

4. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data melalui berbagai bentuk catatan atau bukti tertulis, termasuk foto, arsip, rekaman, atau dokumen lain yang relevan (Untung, 2022). Dokumentasi berfungsi

sebagai sumber informasi tambahan yang membantu memperkuat hasil observasi dan wawancara .

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan berbagai dokumen yang terkait dengan pembelajaran PAI, seperti RPP, perangkat pembelajaran, materi video animasi yang digunakan, serta dokumen sekolah yang mendukung analisis. Selain itu, peneliti juga mengambil foto atau gambar selama kegiatan observasi untuk memperkuat validitas data dan memberikan gambaran nyata mengenai proses pembelajaran yang berlangsung.

Berikut merupakan salah satu contoh tampilan media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi kejujuran.



Gambar 3. 1 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar

Gambar 3.1 menunjukkan adegan pembelajaran dalam bentuk animasi yang menampilkan suasana kelas dengan karakter guru dan siswa. Materi kejujuran disampaikan melalui dialog dan ilustrasi visual yang menarik. Media ini digunakan pada tahap inti pembelajaran sebagai stimulus untuk membangun perhatian dan keterlibatan siswa.

Dokumentasi ini menjadi bukti konkret implementasi media interaktif berbasis video animasi dalam penelitian.

3.5. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif diperlukan agar temuan yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi di lapangan. Untuk memastikan data yang dikumpulkan akurat dan dapat dipercaya, penelitian ini menggunakan beberapa bentuk triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber, teknik, dan perspektif teori yang relevan.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan dan dokumen. Dalam penelitian ini, data dikonfirmasi melalui :

- a. Guru PAI, yang memberikan keterangan tentang proses penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.
- b. Siswa, yang menyampaikan pengalaman serta respon mereka terhadap media yang digunakan.
- c. Dokumen pembelajaran, seperti modul, materi media, serta catatan sekolah yang mendukung analisis.

Dengan membandingkan data dari beberapa sumber tersebut, peneliti dapat melihat konsistensi informasi sehingga hasil penelitian menjadi lebih terpercaya.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data untuk mengecek kebenaran informasi. Penelitian ini melibatkan:

- a. Observasi, untuk melihat langsung proses pembelajaran dan penggunaan media video animasi.
- b. Angket, digunakan sebagai teknik pendukung untuk memetakan tingkat motivasi belajar siswa secara umum, sehingga membantu peneliti menentukan lima informan wawancara secara purposive berdasarkan variasi kategori motivasi (tinggi, sedang, dan rendah). Wawancara, untuk menggali pendapat guru dan siswa secara lebih mendalam.
- c. Dokumentasi, untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa foto, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain.

Jika data yang diperoleh dari ke empat teknik tersebut menunjukkan kesesuaian, maka data tersebut dianggap valid.

3.6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data tidak dilakukan pada akhir penelitian saja, tetapi sudah dimulai sejak peneliti merumuskan masalah, berlanjut selama proses pengumpulan data, hingga tahap penyusunan laporan akhir. Hal ini menunjukkan bahwa analisis data merupakan proses yang

berlangsung terus-menerus dan berjalan paralel dengan kegiatan penelitian di lapangan (Assyakurrohim et al., 2022). Rijali dalam Qomarudin & Sa'diyah (2024) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mengolah dan menata data secara sistematis agar peneliti dapat memahami substansi yang diteliti serta mampu menyampaikan makna yang ditemukan kepada pihak lain.

Pada penelitian ini digunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Dalam penelitian ini, proses reduksi dilakukan dengan memilah data yang berkaitan langsung dengan implementasi penanaman motivasi belajar melalui media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI. Data yang tidak relevan dikeluarkan, sedangkan data penting dikategorikan sesuai fokus penelitian seperti tahapan pelaksanaan, respons siswa, dan dinamika pembelajaran.

2. Penyajian Data.

Dalam penelitian ini, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang memotret penerapan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI, termasuk gambaran motivasi belajar siswa, perubahan perilaku belajar, serta temuan lapangan yang muncul selama proses penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada penelitian ini, kesimpulan difokuskan pada temuan mengenai pelaksanaan penanaman motivasi belajar dalam pembelajaran PAI melalui media interaktif berbasis video animasi, serta dampak media tersebut terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kesesi yang berlokasi di Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu datang ke sekolah pada hari Rabu, 4 Maret 2026 untuk menyerahkan surat izin penelitian sekaligus melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Jumat, 6 Maret 2026 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII C. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan (SMP Negeri 1 Kesesi, Data Peserta Didik Kelas VII C, 2025). Penelitian dilakukan untuk memperoleh data mengenai implementasi penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta pengumpulan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Secara umum, proses penelitian berjalan dengan baik dan lancar. Namun, selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat sedikit kendala teknis pada penggunaan LCD proyektor. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat segera diatasi

sehingga proses penelitian tetap berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

A. Sejarah Singkat SMP Negeri 1 Kesesi

SMP Negeri 1 Kesesi merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berada di Kecamatan Kesesi, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Sekolah ini didirikan berdasarkan Surat Keputusan Nomor 0299/0/1978 tanggal 15 September 1978 dan berada di bawah naungan Pemerintah Daerah.

Sejak awal berdirinya, SMP Negeri 1 Kesesi berperan sebagai lembaga pendidikan yang mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia di wilayah Kecamatan Kesesi dan sekitarnya. Dalam perkembangannya, sekolah ini terus mengalami peningkatan baik dari segi sarana prasarana, kualitas tenaga pendidik, maupun prestasi akademik dan nonakademik siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan diraihnya akreditasi A yang menunjukkan bahwa sekolah telah memenuhi standar mutu pendidikan nasional.

SMP Negeri 1 Kesesi juga terus menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan. Sekolah telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital serta fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi guna menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dan inovatif. Kondisi tersebut mendukung pelaksanaan penelitian mengenai implementasi media

interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Identitas Sekolah

Tabel 4. 1 Identitas Sekolah SMP Negeri 1 Kesesi

No	Identitas Sekolah	Keterangan
1	Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Kesesi
2	NPSN	20323536
3	Status Sekolah	Negeri
4	Alamat	Jl. Raya Kesesi, Kab. Pekalongan
5	Kecamatan	Kesesi
6	Kabupaten	Pekalongan
7	Provinsi	Jawa Tengah
8	Akreditasi	A
9	Tahun Berdiri	1978
10	Kepala Sekolah	Mukhidin
11	Email	spensikesesi@gmail.com

C. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

“Mewujudkan peserta didik yang berprestasi, berakarakter, beriman dan bertakwa, serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”

2) Misi Sekolah

- a. Menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- b. Menanamkan nilai-nilai religius dan karakter kepada peserta didik.
- c. Mengembangkan potensi akademik dan nonakademik siswa.
- d. Meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab warga sekolah.
- e. Memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.
- f. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan kondusif untuk belajar.

D. Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. SMP Negeri 1 Kesesi memiliki berbagai fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, baik akademik maupun nonakademik.

Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Sarana dan Prasarana	Keterangan
1	Ruang Kelas	Digunakan untuk proses pembelajaran
2	Ruang Guru	Tempat aktivitas guru
3	Perpustakaan	Menunjang kegiatan literasi siswa
4	Laboratorium Komputer	Mendukung pembelajaran berbasis teknologi

5	Mushola	Sarana kegiatan keagamaan
6	LCD Proyektor	Digunakan dalam pembelajaran digital
7	Speaker dan Laptop	Media pendukung pembelajaran
8	Lapangan Sekolah	Kegiatan olahraga dan upacara
9	UKS	Pelayanan kesehatan siswa
10	Toilet dan Kantin	Fasilitas pendukung sekolah

Dalam penelitian ini, fasilitas yang paling mendukung pelaksanaan pembelajaran adalah penggunaan LCD proyektor, laptop, dan speaker yang digunakan guru saat menampilkan media video animasi dalam pembelajaran PAI.

4.2. Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan wawancara mendalam, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar kepada 15 siswa kelas VII C setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Angket ini tidak digunakan sebagai data utama penelitian, melainkan sebagai alat klasifikasi (*screening*) untuk menentukan informan wawancara. Melalui hasil angket, peneliti mengidentifikasi variasi tanggapan siswa sehingga informan yang dipilih dapat mewakili karakteristik yang berbeda.

Tabel 4. 3 Hasil Penentuan Informan Wawancara Berdasarkan Angket

No.	Nama Siswa	Skor	Kategori	Keterangan
1	X1	34	Sangat Setuju	Informan 1
2	X2	25	Kurang Setuju	Informan 2

3	X3	18	Tidak Setuju	Informan 3
---	----	----	--------------	------------

Sumber: Hasil Angket Peneliti, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.1, peneliti memilih tiga informan yang mewakili variasi tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis video animasi, yaitu kategori sangat setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Pemilihan informan dilakukan secara purposif agar data hasil wawancara dapat memberikan gambaran yang lebih beragam mengenai pengalaman dan motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Selanjutnya, ketiga informan tersebut diwawancarai secara mendalam untuk memperoleh data yang kemudian dianalisis bersama dengan hasil observasi dan dokumentasi.

4.1.1. Implementasi Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi

a. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Persiapan tersebut meliputi penyusunan modul ajar, pemilihan materi, penentuan video animasi, serta persiapan sarana pendukung pembelajaran. Guru PAI menjelaskan bahwa penggunaan video animasi disesuaikan dengan karakteristik

materi agar pembelajaran lebih mudah dipahami siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

"Kalau materinya memang lebih cocok divisualisasikan, seperti akidah akhlak, praktik ibadah, atau sejarah, saya akan menyiapkan video animasi yang sesuai." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Guru juga mempertimbangkan kualitas tampilan, bahasa, serta durasi video agar siswa tetap fokus selama pembelajaran berlangsung dan tidak mudah merasa bosan.

"Durasi video juga jadi pertimbangan, biasanya saya pilih yang tidak terlalu panjang supaya siswa tidak bosan." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi yang dirangkum pada Tabel.

Tabel 4. 4 Hasil Observasi Pada Tahap Perencanaan

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1	Penyusunan perangkat pembelajaran	Guru menyiapkan modul ajar sebelum pembelajaran berlangsung.
2	Pemilihan materi pembelajaran	Guru memilih materi yang sesuai untuk disampaikan menggunakan media video animasi.
3	Persiapan media pembelajaran	Guru menyiapkan video animasi hasil produksi sendiri yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.
4	Persiapan sarana pendukung	Guru menyiapkan laptop, LCD proyektor, speaker, dan memastikan seluruh perangkat dapat digunakan.
5	Pemeriksaan media	Guru melakukan pengecekan terhadap video animasi sebelum pembelajaran dimulai.

Sumber: Hasil Observasi Peneliti, 2026.

Berdasarkan Tabel 4.2, guru telah melakukan berbagai persiapan sebelum pembelajaran, meliputi penyusunan modul ajar, pemilihan materi, penyiapan video animasi hasil produksi sendiri, serta persiapan sarana pembelajaran seperti laptop, LCD proyektor, dan speaker. Guru juga melakukan pengecekan media sebelum pembelajaran dimulai. Walaupun ada beberapa kendala teknis.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bertujuan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

"Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi ini supaya siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa video animasi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena terdapat gambar dan contoh yang jelas.

"Materi yang disampaikan lewat video animasi itu mudah banget dipahami karena ada gambar dan animasi yang bikin lebih kebayang." (Wawancara Siswa Kelas VII C, 6 Maret 2026).

Siswa juga merasa penggunaan video animasi membuat mereka lebih fokus dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

"Waktu belajar pakai video, aku jadi lebih cepat ngerti materinya dan nggak gampang bosan dibanding cuma dengerin

penjelasan guru." (Wawancara Siswa Kelas VII C, 6 Maret 2026).

Hal tersebut sejalan dengan dokumentasi kegiatan perencanaan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 1 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi dimulai dari kegiatan awal pembelajaran berupa salam, doa, pengecekan kehadiran siswa, pemberian motivasi, serta ice breaking yang berkaitan dengan materi jujur, amanah, dan istiqamah. Kegiatan tersebut dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan meningkatkan kesiapan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Guru PAI menjelaskan bahwa sebelum video diputar, guru terlebih dahulu memberikan pengantar materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Sebagaimana hasil wawancara berikut:

"Langkah-langkah saat memutar video animasi biasanya saya awali dengan memberikan pengantar tentang materi yang akan dipelajari supaya siswa punya gambaran awal." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Tabel 4. 5 Hasil Observasi Pada Tahap Pelaksanaan

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1	Kegiatan pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, pemberian motivasi, dan ice breaking.
2	Penyampaian tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengantar materi sebelum video diputar.
3	Penggunaan video animasi	Guru memutar video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4	Pendampingan guru	Guru memberikan penjelasan tambahan dan menghentikan video pada bagian tertentu untuk memperjelas materi.
5	Respon siswa	Sebagian besar siswa memperhatikan video dengan fokus dan antusias.
6	Interaksi pembelajaran	Terjadi tanya jawab dan diskusi antara guru dan siswa setelah video selesai diputar.
7	Kendala pembelajaran	Beberapa siswa mulai kehilangan fokus ketika durasi video terlalu panjang. Kendala teknis pada LCD proyektor sempat terjadi di awal pembelajaran namun dapat diatasi.

Sumber: Hasil Observasi Peneliti, 2026.

Pada kegiatan inti, guru memutar video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran serta tetap mendampingi siswa selama

video berlangsung. Guru juga beberapa kali menghentikan video untuk memberikan penjelasan tambahan pada bagian tertentu agar siswa lebih memahami isi materi. Sebagaimana disampaikan guru berikut:

"Setelah itu video diputar, dan saya tetap mendampingi dengan memberikan penjelasan tambahan pada bagian-bagian tertentu agar lebih jelas." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Penggunaan video animasi memberikan respon positif dari sebagian besar siswa. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan membantu memahami materi dengan lebih mudah. Sebagaimana disampaikan oleh siswa berikut:

"Aku ngerasa senang banget waktu nonton video animasi di kelas. Soalnya belajarnya jadi lebih seru dan nggak ngebosenin." (Wawancara Siswa Kelas VII C, 6 Maret 2026).

Berdasarkan Tabel 4.3, selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa terlihat fokus ketika video animasi diputar. Siswa juga aktif merespons pertanyaan yang terdapat dalam video dan berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab serta diskusi bersama guru setelah video selesai diputar.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Beberapa siswa terlihat mulai kehilangan fokus ketika video diputar terlalu lama, terutama siswa yang duduk di bagian belakang kelas. Selain itu, kendala teknis pada LCD proyektor juga sempat terjadi di awal pembelajaran. Salah satu siswa

menyampaikan bahwa durasi video yang terlalu panjang membuatnya kurang fokus saat belajar.

"Kalau videonya terlalu panjang, aku jadi kurang fokus dan mulai ngantuk." (Wawancara Siswa Kelas VII C, 6 Maret 2026).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi berjalan cukup baik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.



Gambar 4. 2 Kriteria Interpretasi Persentase Motivasi Belajar

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Pada tahap evaluasi, guru menilai keberhasilan penggunaan media video animasi melalui pemahaman dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan terkait isi video serta meminta siswa menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Guru PAI menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dan tingkat antusias siswa selama pembelajaran. Sebagaimana hasil wawancara berikut:

"Kalau siswa bisa menjawab pertanyaan yang ada di video jadi bisa terlihat siswa paham atau tidak. Dan respon siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan mampu memahami materi dengan baik." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan video animasi memberikan perubahan terhadap pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena adanya bantuan visual dalam video pembelajaran.

"Siswa jadi lebih mudah mengerti materi yang sebelumnya sulit dipahami kalau hanya dijelaskan secara lisan." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa video animasi membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan membantu saat mengerjakan soal maupun tugas.

"Pas ngerjain soal aku jadi lebih yakin sama jawabanku, karena sebelumnya sudah lihat contoh dan penjelasan di video." (Wawancara Siswa Kelas VII C, 6 Maret 2026).

Hasil observasi pada tahap evaluasi dan refleksi pembelajaran dirangkum pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Observasi Tahap Evaluasi

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1	Evaluasi pembelajaran	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa berdasarkan materi dalam video animasi.
2	Pemahaman siswa	Guru meminta beberapa siswa menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri.
3	Respon siswa	Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik,

		meskipun beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dan penjelasan tambahan dari guru.
4	Refleksi guru	Guru mengevaluasi efektivitas penggunaan video animasi berdasarkan respon dan pemahaman siswa selama pembelajaran.
5	Tindak lanjut	Guru berencana memperbaiki atau memilih video yang lebih sesuai serta menambahkan penjelasan pada bagian tertentu jika diperlukan.

Sumber: Hasil Observasi Peneliti, 2026

Selain melakukan evaluasi, guru juga melakukan refleksi terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa media video animasi cukup efektif untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, namun tetap perlu disesuaikan dengan kondisi kelas, pemilihan video, dan durasi pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan. Guru juga melakukan tindak lanjut dengan memperbaiki atau memilih video yang lebih sesuai untuk pembelajaran berikutnya.

"Kalau dirasa masih kurang jelas, saya bisa mengganti video dengan yang lebih sesuai atau menambahkan penjelasan pada bagian tertentu." (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Berdasarkan Tabel 4.4, guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa serta meminta beberapa siswa menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan penjelasan tambahan dari guru. Selain itu, guru juga melakukan

refleksi terhadap penggunaan media video animasi sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya.



Gambar 4. 3 Kegiatan Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

4.1.2. Motivasi Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 1 Kesesi

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket yang telah dilakukan, penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi tersebut terlihat dari perhatian siswa selama pembelajaran, antusiasme mengikuti kegiatan belajar, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, rasa nyaman saat belajar, serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum dilakukan wawancara secara mendalam, peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket motivasi belajar kepada 15 siswa kelas VII C setelah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam

menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Angket tersebut terdiri atas 9 indikator pernyataan dengan rentang skor 1 sampai 4. Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh, jumlah keseluruhan skor siswa mencapai 415 dengan rata-rata skor sebesar 27,6 dari skor maksimal 36.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Keterangan	Hasil
1	Jumlah Responden	15 Siswa
2	Jumlah Indikator Angket	9 Pernyataan
3	Skor Maksimal	36
4	Jumlah Total Skor	415
5	Rata-rata Skor	27,6
6	Persentase	76,6%
7	Kategori Motivasi Belajar	Baik

Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa hasil angket motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media interaktif berbasis video animasi memperoleh persentase sebesar 76,6% sehingga termasuk dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama pada aspek perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum, sebagian besar siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PAI.

Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan skor lebih rendah dibandingkan siswa lainnya, terutama pada aspek fokus belajar dan pemahaman materi. Hasil angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori *Self Determination Theory (SDT)* yang meliputi *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*.

a. *Autonomy* (Kemandirian Belajar)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan media interaktif berbasis video animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri. Guru PAI menyampaikan bahwa video animasi membantu siswa memahami materi secara mandiri melalui tampilan visual dan audio yang tersedia dalam video pembelajaran. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk berpikir sendiri melalui pertanyaan yang terdapat dalam video..

“Siswa jadi nggak selalu nunggu penjelasan dari guru, tapi bisa belajar pelan-pelan sendiri juga.” (Wawancara Guru PAI, 6 Maret 2026).

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya perbedaan tingkat kemandirian belajar setelah penggunaan video animasi. Siswa pertama menyampaikan bahwa dirinya merasa lebih mudah memahami materi secara mandiri melalui video yang diputar saat pembelajaran.

“Aku bisa milih mau nyatet, diskusi, atau langsung ngerjain soal.”(Wawancara Siswa 1, 6 Maret 2026).

Namun, beberapa siswa mengaku masih mengalami kesulitan. Sementara itu, siswa kedua mengaku bahwa penggunaan video animasi memang memberikan kesempatan belajar mandiri, namun dirinya masih mengalami kesulitan mempertahankan fokus ketika durasi video terlalu panjang.

“Aku lebih sering memilih cara belajar dengan mendengarkan penjelasan guru atau mencatat.” (Wawancara Siswa 2, 6 Maret 2026).

Adapun siswa ketiga mengungkapkan bahwa dirinya kurang maksimal dalam memanfaatkan kesempatan belajar mandiri karena mengalami keterbatasan penglihatan saat video diputar.

“Aku lebih memilih mendengarkan penjelasan guru atau mencatat, karena itu lebih membantu aku memahami materi dibanding hanya melihat video yang kurang jelas di penglihatanku.” (Wawancara Siswa 3, 6 Maret 2026).

Tabel 4. 8 Hasil Observasi Aspek Autonomy

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1	Perhatian siswa terhadap video animasi	Sebagian besar siswa memperhatikan video animasi dengan fokus selama pembelajaran berlangsung.
2	Kemandirian dalam belajar	Siswa terlihat belajar sesuai dengan cara yang mereka pilih, seperti mencatat materi penting, memperhatikan video, atau mengerjakan soal setelah memperoleh penjelasan.
3	Keaktifan siswa	Beberapa siswa mengajukan pertanyaan kepada guru ketika terdapat materi yang belum dipahami.
4	Peran guru	Guru memberikan penjelasan tambahan kepada siswa pada bagian materi yang dianggap sulit dipahami.

5	Kendala pembelajaran	Beberapa siswa mengalami kesulitan mempertahankan fokus selama video diputar, sedangkan siswa yang memiliki keterbatasan penglihatan lebih mengandalkan penjelasan guru daripada tampilan video.
---	----------------------	--

Sumber : Observasi Peneliti, 2026

b. Competence (Rasa Mampu)

Penggunaan video animasi juga membantu meningkatkan rasa mampu dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa merasa lebih yakin dalam menjawab pertanyaan karena telah memiliki gambaran materi melalui video yang ditampilkan.

“Aku jadi lebih percaya diri buat jawab pertanyaan setelah nonton video.” (Wawancara Siswa 1, 6 Maret 2026).

Selain meningkatkan kepercayaan diri, video animasi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui bantuan visual dan contoh yang ditampilkan dalam video.

“Materinya jadi lebih jelas dan aku lebih gampang ngikutin penjelasannya.” (Wawancara Siswa Kelas 2, 6 Maret 2026).

Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang merasa pemahamannya belum maksimal karena keterbatasan fokus maupun penglihatan saat video diputar.

“Kurang paham, karena penglihatan saya kurang jelas jadi sulit mengikuti isi video.” (Wawancara Siswa 3, 6 Maret 2026).

Tabel 4. 9 Hasil Observasi Aspek Competence

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1	Kemampuan menjawab pertanyaan	Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru setelah video animasi selesai diputar.
2	Keberanian mengemukakan pendapat	Siswa terlihat lebih berani menyampaikan jawaban dan pendapat selama kegiatan diskusi berlangsung.
3	Partisipasi dalam diskusi	Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan diskusi bersama guru.
4	Pemahaman materi	Sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari, meskipun beberapa siswa masih memerlukan penjelasan tambahan dari guru.

Sumber : Observasi Peneliti, 2026

c. Relatedness (Keterhubungan)

Penggunaan media video animasi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa merasa kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan saat video diputar.

“Suasana kelas jadi lebih menyenangkan dan kelas terasa lebih hidup karena semua pada memperhatikan.”(Wawancara Siswa 1, 6 Maret 2026).

Selain itu, siswa merasa lebih nyaman berdiskusi dengan guru maupun teman setelah menonton video karena telah memiliki gambaran materi yang dipelajari.

“Setelah nonton video, aku jadi lebih paham, jadi berani buat tanya ke guru atau ngobrol sama teman.” (Wawancara Siswa 2, 6 Maret 2026).

Siswa lain juga menyampaikan bahwa suasana diskusi menjadi lebih nyaman karena siswa telah memiliki gambaran materi dari video yang ditampilkan sehingga lebih mudah terlibat dalam pembelajaran.

“Aku jadi lebih nyaman. Soalnya sudah ada gambaran dari video, jadi nggak terlalu takut salah waktu ngomong.” (Wawancara Siswa Kelas VII C, 6 Maret 2026).

Tabel 4. 10 Hasil Observasi Aspek Relatedness

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1	Interaksi guru dan siswa	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.
2	Interaksi antarsiswa	Siswa terlihat saling membantu dan berdiskusi dalam memahami materi yang disajikan melalui video animasi.
3	Partisipasi dalam pembelajaran	Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi setelah video selesai diputar.
4	Suasana pembelajaran	Suasana kelas berlangsung aktif, komunikatif, dan kondusif selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi.

Sumber : Observasi Peneliti, 20226



**Gambar 4. 4 Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PAI
Menggunakan Media Video Animasi**

4.3. Pembahasan

4.1.1 Analisis Implementasi Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 1 Kesesi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kesesi, implementasi pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan pertama, implementasi dilakukan secara sistematis melalui tahap perencanaan yang terstruktur. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran, menentukan materi yang sesuai,

memilih video animasi, serta menyiapkan sarana pendukung sebelum pembelajaran dilaksanakan. Guru juga mempertimbangkan kesesuaian isi, kualitas visual, bahasa, serta durasi video agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.

Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran tidak dilakukan secara spontan, melainkan melalui proses perencanaan yang sistematis. Perencanaan tersebut mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penentuan media, serta perencanaan evaluasi pembelajaran (Intan et al., 2025).

Dalam konteks ini, penggunaan video animasi juga selaras dengan konsep media interaktif yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kombinasi unsur audio dan visual yang menarik (Budianti et al., 2023). Dengan demikian, perencanaan yang dilakukan guru telah mencerminkan implementasi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pedagogis dan pemanfaatan media pembelajaran modern.

Temuan kedua, pelaksanaan pembelajaran dengan video animasi meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, motivasi, dan apersepsi sebelum video animasi diputar. Guru tidak hanya menampilkan video, tetapi juga memberikan pendampingan, penjelasan tambahan, serta membuka interaksi melalui tanya jawab dan diskusi dengan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih fokus, antusias, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Adanya interaksi antara guru dan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta keterlibatan aktif peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah mencakup komponen-komponen utama yang menjadi ciri proses pembelajaran efektif (Muhadi et al., 2025). Dalam hal ini, media video animasi berperan sebagai sarana yang mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Selain itu, hasil penelitian Multimedia Learning Theory yang dikemukakan oleh Mayer (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal. Penggunaan video animasi yang memadukan gambar, teks, suara, dan ilustrasi membuat materi PAI yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Namun demikian, hasil penelitian juga menemukan adanya kendala, yaitu menurunnya fokus siswa ketika durasi video terlalu panjang serta adanya gangguan teknis pada LCD proyektor. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media tetap bergantung pada pengelolaan pembelajaran dan pemilihan media yang tepat.

Temuan ketiga, evaluasi dan refleksi berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa dan efektivitas media. Pada tahap evaluasi dan refleksi, guru melakukan penilaian melalui pertanyaan, diskusi, serta meminta siswa

menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga melakukan refleksi terhadap penggunaan media video animasi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dengan lebih baik setelah menggunakan video animasi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Teori evaluasi pembelajaran yang menyatakan bahwa evaluasi tidak hanya bertujuan mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga untuk menilai efektivitas proses dan media pembelajaran yang digunakan (Auliyah et al., 2024). Dengan demikian, evaluasi dalam penelitian ini tidak hanya bersifat sumatif, tetapi juga formatif dan reflektif.

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga perlu diintegrasikan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Penggunaan video animasi yang didukung oleh pendampingan guru, kegiatan diskusi, dan evaluasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam mengoptimalkan pemanfaatan media video animasi sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada analisis implementasi media interaktif berbasis video animasi yang dikaji secara komprehensif pada setiap tahapan pembelajaran, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi, kemudian dianalisis menggunakan perspektif **Self Determination Theory** yang meliputi aspek *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar atau motivasi menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini memberikan gambaran secara mendalam mengenai proses implementasi media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta bagaimana media tersebut mendukung pemenuhan kebutuhan psikologis siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4.1.2 Analisis motivasi Belajar Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 1 Kesesi

Peneliti telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Kesesi terkait implementasi pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP Negeri 1 Kesesi, penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa selama pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, keberanian bertanya dan

menjawab pertanyaan, rasa nyaman dalam belajar, serta meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berperan dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Temuan tersebut dapat dianalisis menggunakan konsep motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk belajar, mempertahankan aktivitas belajar, serta mengarahkannya pada tujuan pembelajaran (Farida, 2022). Dalam konteks ini, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang mampu menumbuhkan minat, perhatian, serta semangat belajar siswa (Amrulloh et al., 2024). Hal ini terlihat dari respon siswa yang lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, jika dianalisis menggunakan Self Determination Theory (SDT), peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy, competence, dan relatedness (Deri et al., 2019).

Temuan pertama, pada aspek autonomy menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri. Siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi dapat memahami materi melalui tampilan visual dan audio secara fleksibel. Temuan sesuai dengan konsep media interaktif yang

menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengontrol proses belajar secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (Budianti et al., 2023). Selain itu, karakteristik media interaktif yang memberikan kontrol kepada pengguna juga memperkuat terciptanya kemandirian belajar siswa dalam memahami materi PAI.

Temuan kedua, pada aspek competence menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mampu dan percaya diri dalam memahami materi serta menjawab pertanyaan setelah menggunakan video animasi. Teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2019), yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan verbal dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan mengurangi beban kognitif siswa. Dengan penyajian materi yang lebih konkret melalui video animasi, siswa lebih mudah memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak, sehingga meningkatkan rasa mampu (competence) dalam belajar.

Temuan ketiga, pada aspek relatedness menunjukkan bahwa penggunaan video animasi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru maupun antar siswa. Teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan belajar, peran guru, dan metode pembelajaran yang digunakan (Dewi, 2020). Lingkungan belajar yang lebih hidup dan komunikatif melalui media video

animasi mampu meningkatkan rasa keterhubungan sosial siswa, sehingga motivasi belajar mereka menjadi lebih optimal.

Hasil angket yang diberikan kepada tiga siswa yang diperoleh persentase motivasi belajar siswa sebesar 76,6%. Mengacu pada kriteria penilaian persepsi siswa menurut (Utami et al., 2022), persentase tersebut berada pada rentang 61–80%, sehingga termasuk dalam kategori baik. Temuan ini menguatkan hasil wawancara dan observasi bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam aspek perhatian, pemahaman, dan antusiasme belajar.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh dokumentasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa lebih fokus, aktif, serta terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media video animasi. Hal ini mempertegas bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan implikasi bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga oleh bagaimana guru mengintegrasikan media tersebut ke dalam proses pembelajaran melalui pemberian kesempatan belajar mandiri, penguatan pemahaman, serta interaksi yang aktif antara guru dan siswa. Oleh karena itu, hasil

penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam merancang pembelajaran berbasis media interaktif yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pemenuhan kebutuhan belajar dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada analisis motivasi belajar siswa yang tidak hanya dideskripsikan sebagai hasil penggunaan media video animasi, tetapi dikaji menggunakan perspektif Self Determination Theory (SDT) melalui tiga dimensi, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih mendalam mengenai hubungan antara implementasi media pembelajaran dan pemenuhan kebutuhan psikologis siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kesesi telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi pembelajaran. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, memilih video animasi yang sesuai dengan materi, serta memanfaatkan video sebagai media pembelajaran yang dipadukan dengan kegiatan diskusi, tanya jawab, dan pendampingan kepada siswa. Penggunaan media tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media video animasi juga mampu mendorong motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, antusiasme, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, rasa percaya diri, serta terjalinnya interaksi yang positif antara guru dan siswa maupun antarsiswa selama proses pembelajaran.
2. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan media interaktif berbasis

video animasi yang diimplementasikan secara terencana pada setiap tahapan pembelajaran. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta didukung oleh peran aktif guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian implementasi media interaktif berbasis video animasi yang dianalisis secara menyeluruh mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dan refleksi pembelajaran, sekaligus mengungkap bagaimana media tersebut mampu mendukung motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan media interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kesesi, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif berbasis video animasi sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Guru juga perlu memperhatikan kesesuaian materi, kualitas video, serta durasi penayangan agar siswa tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu,

guru disarankan untuk mengombinasikan penggunaan video animasi dengan metode pembelajaran yang variatif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media video animasi sebagai sarana belajar yang membantu memahami materi Pendidikan Agama Islam secara lebih mudah dan menyenangkan. Siswa juga perlu meningkatkan keaktifan dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran agar pemahaman materi dan motivasi belajar semakin meningkat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, speaker, dan jaringan pendukung lainnya. Dukungan tersebut diperlukan agar proses pembelajaran menggunakan media video animasi dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada implementasi penggunaan media interaktif berbasis video animasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh media video animasi terhadap aspek lain, seperti hasil belajar, berpikir kritis, atau keterampilan

peserta didik dengan cakupan subjek dan metode penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, A., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 5(01), 188–200. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5656>
- Arianti. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Atmaja, I. M. D. (2024). Strategi Penguatan Hubungan Kausal Positif Antara Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik, Dan Motivasi Belajar Matematika. *Prosiding SENAMA PGRI*, 3, 1–13. <https://doi.org/10.59672/senama.v3.4070>
- Auliyah, D. D., Habibah, S. R. N., Rosaliana, & Faelasup, F. (2024). Analisis Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (SINOVA)*, 2(3), 203–216. <https://doi.org/10.71382/sinova.v2i3.150>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–136.
- Deri, P. S., Cahyadi, S., & Susiati, E. (2019). Pemenuhan Kebutuhan Dasar Psikologis dan Engagement Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 3(1), 32–47. <https://doi.org/10.25077/jip.3.1.32-47.2019>
- Dewi, F. C., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Peran Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i1.25846>
- Farida, N. (2022). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i2.133>
- Farozi, A. (2021). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di Kelas III B MI Ma'arif Mangunsari Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021*.

- Hafizhah, H., & Susilo, M. J. (2024). Penanaman nilai karakter dalam membentuk motivasi belajar: Studi kasus di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Sijunjung, Sumatera Barat. *Buletin Edukasi Indonesia*. <https://journal.iistr.org>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Intan, N., Dani, R., Suryati, S., & Adiansha, A. A. (2025). Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Berdifferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 158–166. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1323>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Jayatri, S. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Tantangan dan peluang penggunaan deep learning dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Sosial dan Humaniora*. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 30–43.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2023). *Laporan Survei Karakter Asesmen Nasional 2023*. Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik).
- Mahuda, I., Layli, D. A., & Alfianti, R. (2022). Penanaman kesadaran pentingnya pendidikan dan motivasi belajar sebagai upaya pencegahan putus sekolah bagi siswa SDN Lemah Abang. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://jubaedah.lppmbinabangsa.id>
- Maladisma, N., Idawati, & Mariati. (2024). Implementasi Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 352–361. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2428>
- Mappeasse, N. Z., Mustamin, M., Abdullah, N., Raehana, S., & Syahrul, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di SMPN 30 Makassar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 283–292.
- Mayasar, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar* (Emha, Ed.; 1st ed.). Rizquna.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning Theory: Preparing for the New Generation of Students* (P. M. Jenlink, Ed.; Vol. 85). Rowman & Littlefield Publishers.
- Muhadi, M., Jarir, J., Khairina, K., Rajuna, R., & Prasetyo, E. (2025). Evaluasi Perencanaan Desain Pembelajaran, Pelaksanaan Proses Kegiatan

- Pembelajaran, dan Evaluasi Instrumen Hasil Pembelajaran. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 156–165. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1084>
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Instrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.69630/jm.v2i2.20>
- Permansyah, R. (2024). *Implementasi penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti PAI kelas VII di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang 2023/2024*.
- Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif. *Local Engineering*, 2(1), 31–34. <https://doi.org/10.59810/lejlace.v2i1.89>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rahman, A., & Putri, M. (2024). Digital divide in educational reform: A study of deep learning implementation in rural areas. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 12(1), 55–68.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Safarudin, R. S., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Ulfa, N., Az-Zahra, N., Saputra, F. I., & Ervina. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran

Agama Islam di Era Digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 649–659. <https://doi.org/10.62710/7ngxap43>

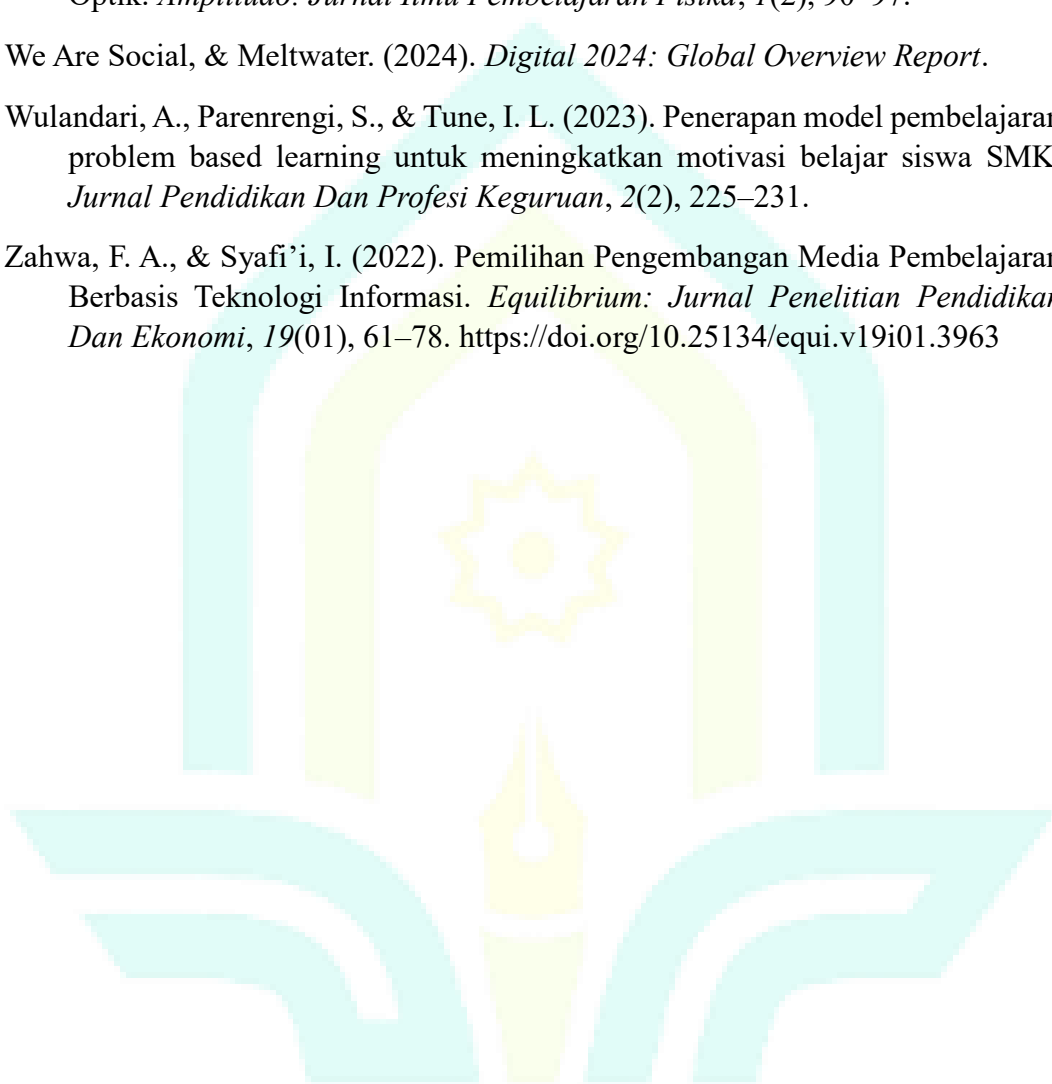
Untung, M. S. (2022). *Metodologi Penelitian* (A. Ta'rifin, Ed.; 2nd ed.). Litera.

Utami, M. Z., Setiawan, I., & Risdianto, E. (2022). Persepsi Peserta Didik terhadap Keterbacaan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Alat-Alat Optik. *Amplitudo: Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika*, 1(2), 90–97.

We Are Social, & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Global Overview Report*.

Wulandari, A., Parenrengi, S., & Tune, I. L. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(2), 225–231.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS PENULIS

Nama : Lefa Kharisma Afrillia
Tempat/Tanggal Lahir : Purbalingga, 12 April 2002
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Gang Endang, Rt.9 Rw.3 Desa Sumampir,
Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga

IDENTITAS ORANG TUA

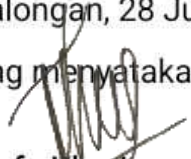
Nama Ayah : Sartono
Pekerjaan : Pedagang
Nama Ibu : Rumani
Pekerjaan : Penjahit
Alamat : Gang Endang, Rt.9 Rw.3 Desa Sumampir,
Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga

RIWAYAT PENDIDIKAN PENULIS

1. TK Aisyiyah Sumampir (2009-2010)
2. SD N 1 Sumampir (2010-2015)
3. SMP N 1 Rembang (2015-2018)
4. SMA N 1 Rembang (2018-2021)
5. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Study Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021

Pekalongan, 28 Juni 2026

Yang menyatakan


Lefa Kharisma Afrillia



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PERPUSTAKAAN

Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lefa Kharisma Afrillia
NIM : 2121139
Jurusan/Prodi : PAI
E-mail address : lefakharismaafrillia@mhs.uingusdur.ac.id
No. Hp : 0895340134228

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Tugas Akhir ☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

IMPLEMENTASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI MEDIA VIDEO INTERAKTIF DI SMP NEGERI 1 KESESI

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

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 16 Juli 2026

Lefa Kharisma Afrillia
2121139

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD