

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN FIQIH PESERTA DIDIK DIMTS AL ISLAH
SUKADAMAI KEC. NATAR KAB. LAMPUNG SELATAN**

Femi Efrilia Erliani¹

¹Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: nandaprasetyo98@gmail.com¹

Keywords:

pakem approach, motivation

Kata kunci:

pendekatan pakem, motivasi belajar

Abstract

The use of instructional media is very important in the learning and teaching process because the media is also an inseparable unit from the world of education itself. Animation media is a learning media that contains a collection of images that produce movement and is equipped with audio so that it is memorable and keeps learning messages. This study aims to determine the effect of the use of animated media on students' learning motivation in learning Islamic religious education in elementary schools. This study used a quantitative method with an experimental type, the data source was taken from 27 respondents in grade MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar. The results of the study as a whole show that there are four influences of animated media on student learning motivation, namely: learning activities go well, student scores increase before and after using animated media, analysis of the distribution of variable questionnaires student motivation is in the fairly high category, there is a significant influence linear between animation media on student learning motivation.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena media juga merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan itu sendiri. Media animasi merupakan media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga mudah diingat dan menyimpan pesan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen, sumber data diambil dari 27 responden di MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan terdapat empat pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa yaitu: kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, nilai siswa meningkat sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, analisis sebaran angket variabel motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi, terdapat pengaruh linear yang signifikan antara media

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama bukan hanya sekedar mata pelajaran dan pelengkap pada pendidikan umum, akan tetapi harus menjadi ruhnya pendidikan pada umumnya. Pendidikan Agama harus menjiwai seluruh isi kurikulum, seluruh proses pendidikan dalam semua faktor-faktor pendidikan dan melandasi pembentukan aspek-aspek pendidikan, baik di dalam maupun di luar (Warisno 2017). Namun yang menjadi permasalahan sekarang adalah apakah kehadiran pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah disambut gembira oleh siswa. Budi pekerti guru sangat penting dalam penanaman watak kepada siswa. Guru harus menjadi teladan yang baik bagi peserta didik (Zakiah)(Ramadhon et al. 2025).

Lahirnya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menandai babak baru dalam sejarah pendidikan di Indonesia. Dengan perangkat Undang-undang ini pemerintah dan masyarakat Indonesia memiliki landasan kuat untuk memberi perhatian yang besar pada dunia pendidikan sebagai wahana mencerdaskan bangsa. Sebab hanya bangsa yang cerdas dan berkualitas yang dapat membawa pada kemajuan, kemerdekaan dan kesejahteraan disatu sisi dan bermartabat dalam pergaulan antar bangsa disisi lain(Penerapan Pembelajaran Aktif 2024)

Dalam praktiknya, guru dituntut lebih dari sekedar menjadi pengajar. Mereka harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, membangun kedekatan emosional, serta menjadi figur yang mampu membimbing siswa menuju pembentukan karakter yang kokoh (Warisno and Hidayah 2022). Guru Akidah Akhlak, khususnya, memiliki tanggung jawab besar dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan melalui pendekatan pembelajaran yang inspiratif dan humanis. Kompetensi kepribadian guru sangat memengaruhi suasana kelas, membentuk motivasi siswa, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif(Afifah 2023).

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar dikarenakan media juga merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan itu sendiri (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima,

sehingga memberikan rangsangan kepada pikiran, perhatian, perasaan, minat dan motivasi peserta didik untuk belajar(Putri 2023)

Permasalahan utama pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan. Salah satu indikator rendahnya kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil pembelajaran matematika yang tidak mengembirakan. Berdasarkan data The Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) tahun 2015 yang baru di publikasikan Desember 2016 menunjukkan prestasi siswa Indonesia bidang Matematika mendapat peringkat 46 dari 51 negara dengan skor 397 (Geocities, 2022). (Pendekatan Pembelajaran Aktif 2016)

Memasuki era globalisasi yang sarat dengan kemajuan teknologi dan arus informasi, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Salah satu tantangan utama adalah upaya menjaga moralitas dan akhlak generasi muda. Ketersediaan akses informasi tanpa batas melalui media sosial dan internet membawa dampak positif sekaligus negatif bagi remaja, yang rentan terpengaruh oleh gaya hidup hedonis, pergaulan bebas, dan pola pikir instan yang menjauh dari nilai-nilai spiritual. Masa remaja, khususnya pada jenjang pendidikan menengah, merupakan fase krusial dalam pencarian identitas diri dan perkembangan emosional (Asmawi, 2019)(Gunawan 2023)

Dengan kata lain, minat siswa untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam cukup tinggi atau sebaliknya siswa kebetulan atau kurang berminat untuk menerima pelajaran tersebut, sehingga prestasi dalam belajar dapat tercapai. Persoalan tersebut disebabkan para siswa biasanya lebih mengutamakan pengetahuan umum dari pada ilmu pengetahuan Agama(Mahbubah et al. 2021). Dengan adanya permasalahan tersebut, maka menjadi tugas guru agamalah yang harus berusaha untuk menumbuhkan minat dalam mempelajari pelajaran agama, agar para siswanya dapat merasa senang dan gembira mengikuti pelajaran agama, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal(Penerapan Pembelajaran Aktif 2024)

Dilihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya memotivasi belajar peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi Animasi merupakan gambar yang digerakkan atau menggerakkan benda mati seolah olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat pada gambar 2D ataupun 3D atau model dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak (Gumelar, 2011). Jadi media animasi ini

merupakan multimedia yang menayangkan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (Safitri et al., 2021). Menurut (Rahmayanti & Istianah, 2018), media animasi merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran (Alaniah and Nisa 2023).

Dilihat dari beberapa faktor penggunaan media animasi dalam pembelajaran lebih berhasil karena dapat masuk melalui 2 sensor indera manusia, yaitu melalui mata dan telinga. Menurut (Mata and Fiqih 2025), bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), dan 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebih nya melalui indera yang lain. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada senin, 21 November 2024 dikelas MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar, pembelajaran pendidikan agama Islam masih menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku paket yang diberikan sekolah, jadi dari hasil observasi tersebut dapat diketahui tidak keseluruhan siswa memiliki ketertarikan dan memperhatikan guru dalam pembelajaran, hanya sekitar 18% siswa yang memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran dan tidak ada satupun siswa yang bertanya disaat guru menjelaskan atau pun setelah menjelaskan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang membuat siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran dan membuat pembelajaran tersebut kurang dipahami, salah satu nya metode yang digunakan dalam belajar membuat siswa merasa bosan dan tidak ada rasa ketertarikan dalam belajar, sehingga motivasi untuk belajar pun berkurang (Ibtidaiyah 2019)

Bersumber dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, alasan utama peneliti menggunakan media pembelajaran animasi adalah untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar agar pemahaman siswa sesuai dengan yang diharapkan, selain itu media animasi dapat memberikan kesan menarik bagi siswa kelas 3 karena dalam animasi menampilkan gambar yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan ketertarikan tersebut menimbulkan motivasi dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran pendidikan agama Islam MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar, maka perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai pengaplikasian media animasi sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih merasa termotivasi dalam melakukan pembelajaran

KERANGKA TEORITIK

Media Pembelajaran

Dalam pendidikan seberapa efektif media berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar Fiqih Identifikasi elemen desain media yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa. Meningkatkan interaksi dan motivasi belajar melalui penggunaan teknologi interaktif, seperti forum diskusi daring, simulasi, dan kuis. Telah dibuktikan bahwa penggunaan media digital di kelas sangat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Melalui permainan interaktif, simulasi, dan kuis, di antara fitur-fitur interaktif lainnya, media digital menyediakan interaksi yang meningkatkan pengalaman belajar. Selain itu, pemanfaatan multimedia dan alat bantu visual membuat pelajaran yang rumit menjadi lebih mudah dan lebih menghibur untuk dipelajari siswa. Siswa dapat belajar kapan saja dan dari lokasi mana saja berkat aksesibilitas yang ditawarkan oleh media digital, yang memberi mereka kebebasan dan kemandirian dalam belajar (Mata and Fiqih 2025).

Rasa pencapaian dan daya saing yang sehat ditambahkan oleh komponen gamifikasi seperti poin dan lencana, bersama dengan kustomisasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan selera setiap siswa, yang mendorong mereka untuk terus belajar. Rasa kebersamaan dan keterlibatan sosial siswa juga didorong oleh platform digital. Umpan balik media digital secara langsung memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan mereka dengan segera, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Penggunaan media digital dalam konteks kajian Fiqih dapat membuat konten yang disajikan lebih hidup dan relevan, yang akan memotivasi siswa untuk mempelajarinya (Irawan 2022).

Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fikih bagi pelajar Madrasah Tsanawiyah (MTs) harus berpusat pada upaya menjadikan hukum Islam sebagai panduan aksi nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka. Inti dari proses ini adalah mengintegrasikan pemahaman dasar (*Kognitif*) dengan keterampilan praktik (*Aksi*) dan penanaman adab (*Afektif*). Di tingkat ini, fokus pembelajaran harus berupa simulasi intensif dan aplikasi langsung – misalnya, praktik salat, demonstrasi jual-beli sederhana, atau latihan adab pergaulan – agar konsep fikih, seperti syarat sah dan rukun, tidak hanya dihafal tetapi benar-benar dikuasai sebagai *skill*. Lebih lanjut, proses ini harus menanamkan kesadaran bahwa fikih adalah jalan menuju akhlak mulia dan toleransi terhadap perbedaan pendapat kecil, sehingga para pelajar MTs tidak hanya *tahu* hukum, tetapi juga *mengamalkan* dengan hati yang bersih dan pikiran yang terbuka (Awan 2023),

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Untuk lokasi penelitian ini dilakukan MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 20 Kurao Pagang. Menggunakan teknik pengumpulan

data berupa observasi, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang diperoleh dari observasi dan angket dan sumber data skunder diperoleh melalui observasi terhadap kepala sekolah dan guru PAI. Analisis data menggunakan beberapa langkah antara lain, pengumpulan data, penyajian data dan penjumlahan. (Roosinda et al. 2021). Selanjutnya, Emzir, pendekatan penelitian kuantitatif yang secara pokok menggunakan pendekatan postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, pengamatan serta uji teori) menggunakan strategi penelitian survey dan eksperimen yang memerlukan data statistic.(Sugiyono 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapatkan dari Pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam MTs Al Islah Sukadama Kec. Natar melalui observasi dan angket sebagai berikut:

Tabel 1 Data observasi siswa belajar menggunakan media animasi

Observasi	Hasil	Persentase
Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	26	100%
Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai	26	100%
Siswa menjawab kuis yang diberikan guru sebelum memulai pembelajaran	26	100%
Siswa memperhatikan dengan seksama animasi yang ditampilkan guru di depan kelas	20	76,9%
Siswa semangat untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi pada materi shalat fardhu	24	92,3%
Siswa menyimak penjelasan guru mengenai shalat fardhu yang ditampilkan menggunakan media animasi	20	76,9%
Siswa bersemangat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung	24	92,3%
Siswa aktif bertanya mengenai pembelajaran shalat fardhu yang ditampilkan menggunakan media	15	57,6%

Berdasarkan tabel 1 Yang merupakan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

Menentukan persentase jumlah murid yang terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang diamati selama n pertemuan dengan menggunakan persamaan:

Ta =Keterangan:

Ta = Persentase jumlah siswa yang terlibat aktif pada aktivitas ke-a selama n

pertemuan

X = Rata-rata jumlah siswa yang melakukan aktivitas ke-a selama n pertemuan

N = Jumlah seluruh siswa pada kelas eksperimen

$$T_a = \frac{X}{N} \times 100\% = \frac{22,90}{27} \times 100\% = 84,8\%$$

Dengan ini diperoleh presentasi rata-rata aktivitas siswa pada observasi yang dilakukan adalah 8

Tabel 2 Kategori skor aktivitas siswa

Interval	Kriteria
>60	Sangat baik
51-60	Baik
41-50	Cukup
30-40	Kurang
<30	Sangat kurang

Berdasarkan tabel 2 dilihat dari presentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas eksperimen selama proses pembelajaran dimana diperoleh presentase rata-rata adalah 84,8% dengan kriteria sangat baik. Adanya pengaruh nilai siswa dalam memahami pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, sebelum menggunakan media animasi nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95 setelah menggunakan media animasi nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100

Data angket belajar menggunakan media animasi**Tabel 3 Jumlah hasil angket pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa**

Nama Responden	Skor Angket
Ahmad Hadi Alfarisi	70
Aisah Nur Fajariah	84
Alexa Hamad Putri	80
Alifa Oktavia Ilahi	84
An-Nisa Fitriani	68
Aufan Latif Alfiansyah	93
Dea Dwi Audika	86

Dhanies Martwoyuis A	81
Fadlan Raziq	92
Fatimah Assyfa Ikhsan	84
Frida Oktaviani	84
Gian Mahase Pratama	85
Kevin Ananda Putra	83
Keyla Alya Azahra	79
Laila Pricilia Pertiwi	86
M. Abdillah Arasyid	86
M. Farid Atallah	93
M. Habizar	89
Nazayla Alya Zahara	84
Nizam Deri Aditiya	95

Tabel 4 deskriptif data Statistics

Statistics		
Pengaruh Media animasi terhadap motivasi belajar		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		82.2692
Std. Deviation		9.32334
Variance		86.925
Range		36
Minumum		62
Maximun		98
Sum		2139

Pada penelitian ini, pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Hasil yang diperoleh: Responden (N):26 dengan rata-rata (Mean) = 82.2692, standar devisi (SD) = 9.32334, range (R) = 36, nilai terendah (Min) = 62, nilai tertinggi (Max) = 98.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar, maka kelas interval dapat ditentukan melalui perolehan skor nilai tertinggi dikurangi skor nilai terendah ditambah dengan satu. Hitungan panjang kelas interval sebagai berikut:

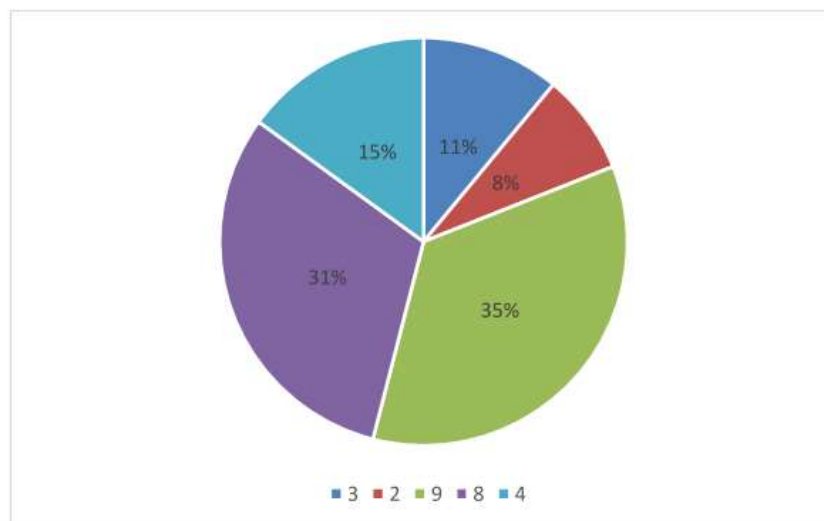
1. Menghitung rentang interval $RI = X_{max} - X_{min} + 1 = 98 - 62 + 1 = 37$
 2. Menghitung kelas interval $k = 1 + 3.3 \log n = 1 + 3.3 \log 26 = 1 + (3.3 \times 1.41) = 1 + 4.65 = 5.65$ dibulatkan menjadi 6
 3. Menghitung panjang kelas interval
6,1 dibulatkan menjadi 6
- Data penerapan pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dikumpulkan dari responden sebanyak 26 siswa, secara kuantitatif menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 98 dan skor terendah adalah 62. Hasil perhitungan analisis frekuensi dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
68 - 73	Rendah	3	11%
74 - 79	Sedang	2	8%
80 - 85	Cukup	9	35%
86 - 92	Tinggi	8	31%
93 - 98	Sangat Tinggi	4	15%

Gambar 1

Digram angket pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa



Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam materi shalat fardu MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar. Dalam kategori rendah berada pada interval 68 – 73 sebanyak 3 siswa atau 11%, pada kategori sedang berada pada interval 74 – 79 sebanyak 2 siswa atau 8%, pada kategori cukup berada pada interval 80 - 85

sebanyak 9 siswa atau 35%, pada kategori tinggi berada pada interval 86 - 92 sebanyak 8 siswa atau 31% dan pada kategori sangat tinggi berada pada interval 93 - 98 sebanyak 4 siswa atau 15%. Dari data tersebut dapat diketahui melalui rata-rata (Mean) bahwa pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa cenderung berada pada kategori cukup.

Hasil Uji Prasyarat

1. Normalitas

Tabel di bawah menunjukkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi Kolmogorov Smirnov (Asym.sig) yaitu $0,633 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Animasi	Motivasi	Unstandardized Residual
N		26	26	26
Normal Parameters ^a	Mean	89.5385	82.2692	0
	Std. Deviation	1.17E+01	9.32334	9.2548674
Most Extreme Differences	Absolute	0.238	0.151	0.146
	Positive	0.185	0.098	0.097
	Negative	-0.238	-0.151	-0.146
Kolmogorov-Smirnov Z		1.213	0.768	0.747
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.105	0.597	0.633
a. Test distribution is Normal.				

2. Homogenitas

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil posttest dan pretest penggunaan media animasi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.088	1	50	0.85

Dari data diatas dapat dilihat bahwa taraf signifikan lebih $> 0,05$, yaitu 0,85 dimana berarti $0,85 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data homogen.

3. Uji Linearitas ANOVA

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Animasi	* Between Groups	(Combined)	979.206	8	122.401	1.743	.160
		Linearity	31.801	1	31.801	.453	.510
		Deviation from Linearity	947.405	7	135.344	1.927	.127
	Within Groups		1193.909	17	70.230		
	Total		2173.115	25			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa taraf signifikan deviation from linearity sebesar 0,127, yang berarti $> 0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y.

Berdasarkan.

Berdasarkan data penerapan pengaruh media pembelajarn animasi terhadap motivasi belajar siswa MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar dari observasi dan penyebaran angket diperoleh : observasi rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media animasi sebanyak 84,8% dan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi meningkat signifikan, sebelum menggunakan media animasi nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95 setelah menggunakan media animasi nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Data dari penyebaran angket, responden (N): 26 dengan rata-rata (Mean) Responden (N):26 dengan rata-rata (Mean) = 82.2692, standar devisi (SD) = 9.32334, range (R) = 36, nilai terendah angket (Min) = 62, nilai tertinggi angket (Max) = 98. Dan dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu rendah, sedang, cukup, tinggi dan sangat tinggi, berjumlah 26 siswa, jumlah pada kategori sangat tinggi interval 68 - 73 sebanyak 3 siswa atau 11%, pada kategori sedang berada pada interval 74 - 79 sebanyak 2 siswa atau 8%, pada kategori cukup berada pada interval 80 - 85 sebanyak 9 siswa atau 35%, pada kategori tinggi berada pada interval 86 - 92 sebanyak 8 siswa atau 31% dan pada kategori sangat tinggi

berada pada interval 93 - 98 sebanyak 4 siswa atau 15%. Maka berdasarkan rata-rata bahwa penerapan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar cenderung berada pada kategori cukup.

Dari penjelasan diatas dapat diartikan bahwa proses belajar menggunakan media animasi mampu membuat siswa memiliki semangat dalam pembelajaran, berminat dalam belajar, semangat mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak bosan saat melakukan pembelajaran dan mengerti dengan materi yang disampaikan.

Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dengan media pembelajaran yang bervariasi akan membuat siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan pendapat (syaparuddin et al., 2020) strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru dan siswa untuk menghasilkan motivasi serta hasil belajar yang efektif dan efisien bagi anak-anak tergantung pada metode dan media yang digunakan.

Namun media belajar bukan satu-satu cara dalam meningkatkan motivasi belajar., media merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana Rasulullah sebagai pendidik juga menggunakan media dalam pembelajaran seperti perilaku beliau sendiri, media lidah, tangan, jari-jari tangan, hidung dan lain-lain. Banyak media ataupun sarana yang mampu digunakan dalam menuntut ilmu. Salah satu sarana, media ataupun alat petunjuk bagi hidup manusia adalah Al-Qur'an.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan Rasulullah juga menggunakan media dalam belajar, dalam memberikan petunjuk pada umat nya yaitu melalui tingkah laku, tata cara bicara dan gerakan-gerakan yang dilakukan dan Allah juga menurunkan Al-Qur'an sebagai media untuk petunjuk hidup manusia

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar. Respondennya yaitu kelas 3, maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut: Presentasi rata-rata aktivitas yang dilakukan siswa dalam melakukan pembelajaran menggunakan media animasi 84,8%, yaitu aktivitas belajar berjalan dengan sangat baik. Adanya pengaruh nilai siswa dalam memahami pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, sebelum menggunakan media animasi nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 95 setelah menggunakan media animasi nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan analisis dari penyebaran angket variabel (Y)

motivasi belajar siswa MTs Al Islah Sukadamai Kec. Natar berada pada kategori cukup pada kategori cukup tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata (Mean) = 82.2692 berada pada kategori cukup interval 80 – 85 sebanyak 9 siswa atau 35%, pada kategori tinggi berada pada interval 86 – 92 sebanyak 8 siswa atau 31% dan pada kategori sangat tinggi pada interval 93 – 98 sebanyak 4 siswa atau 15%. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji linearitas bahwa ada nya pengaruh anatar variabel X (Media Animasi) terhadap variabel Y (motivasi belajar), signifikan deviation from linearity sebesar 0,127, yang berarti $> 0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X dan Y.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa belajar menggunakan media animasi juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, oleh karena itu banyak media-media lain yang juga mampu dijadikan motivasi agar membuat semangat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

REFERENSI

- Afifah, Solekhah Nur. 2023. "UPAYA DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH AL - ISLAM JAMSAREN SURAKARTA" 13 (2): 94-102.
- Aktif, Pendekatan Pembelajaran. 2016. "Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar" 1 (1): 1-11.
- Aktif, Penerapan Pembelajaran. 2024. "DAN BERBOBOT DENGAN MODEL TEAMS GAMES AND TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD INPRES KOLONAN" 1 (4): 17-29.
- Alaniah, Almas Sharfina, and Zakiyatul Nisa. 2023. "Use of Video-Based Learning Media in Learning Fiqh : Meta-Analysis Study" 15:5372-83.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.4407>.
- Awan, Siti. 2023. "Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa" 1 (2): 1-9.
- Gunawan, Bambang. 2023. "Implementasi Manajemen Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Minat, Sikap Dan Perilaku Positif Siswa Di MA Nurul Iman Kasui Kabupaten Way Kanan." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3 (3): 6328-41.
- Ibtidaiyah, Madrasah. 2019. "No Title" 15 (1): 29-45.
- Irawan, Asep. 2022. "PENGARUH KREATIVITAS GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2021/2022." *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam* 4 (2).
- Mahbubah, Latifatul, Latifatul Mahbubah, Shofiyatun Nisa, and Siti Nikmatul Laili. 2021. "KREATIFITAS GURU PAI DALAM MENINGKATKAN" 9 (02): 1-12.
- Mata, Pada, and Pelajaran Fiqih. 2025. "A s i N" 5:2212-25.
- Putri, Ghima Septia. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi

- Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang” 6 (1): 180–91.
- Ramadhon, Ridho, Umi Baroroh, Info Artikel, Artike History, E-mail Address, Kompetensi Guru, and Pendidikan Agama Islam. 2025. “PENGEMBANGAN BERKELANJUTAN KOMPETENSI GURU” 2025:311–24.
<https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss2.art7>.
- Roosinda, Fitria Widiyani, Ninik Sri Lestari, A A Gde Satia Utama, Hastin Umi Anisah, Albert Lodewyk Sentosa Siahaan, Siti Hadiyanti Dini Islamiati, Kadek Ayu Astiti, Nurul Hikmah, and Muhammad Iqbal Fasa. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing.
- Sugiyono, MPPPK. 2007. “Kualitataif Dan R&d, Bandung: Alfabeta, 2010.” *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Bandung: Alfabeta*.
- Warisno, Andi. 2017. “Tradisi Tahlilan Upaya Menyambung Silaturahmi.” *Ri’ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan* 2 (02): 69–97.
- Warisno, Andi, and Nur Hidayah. 2022. “Investigating Principals’ Leadership to Develop Teachers’ Professionalism at Madrasah.” *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6 (1): 603–16.