

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan zaman terutama dalam dunia informasi semakin luas dan terbuka, sehingga semua orang bebas mengakses segala informasi dari video yang berupa suara, animasi, gambar dan teks.

Kebebasan mengakses informasi ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Banyak siswa belum dapat memfilter informasi yang mereka dapatkan, sehingga mempengaruhi mental dan perkembangan pola pikir serta karakter siswa. Perlunya pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada siswa, agar siswa dapat mandiri memilah informasi yang baik ataupun tidak. Dengan demikian kebebasan perkembangan zaman tetap dapat diterima positif oleh siswa, terutama pengembangan diri dan talenta mereka.

Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan. Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, tape, recorder, VCD, bahkan LCD dan komputer. Pada awalnya teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang umum untuk digunakan. Tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah di dunia pendidikan.

Pelaksanaan pendidikan itu pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan pengetahuan dan teknologi juga berpengaruh terhadap kualitas system pembelajaran di sekolah. Maksudnya dengan kehadiran teknologi yang modern, sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Agama Kristen. Menurut Thomas M.Groome (2010:48) menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah untuk memampukan orang-orang Kristen, yakni hidup sesuai iman Kristen. Di Indonesia dalam Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa Pendidikan Agama Kristen tujuannya menumbuhkan dan mengembangkan iman serta kemampuan peserta didik untuk dapat memahami dan menghayati kasih Allah dalam Yesus Kristus yang dinyatakan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran pada umumnya menuntut setiap guru untuk dapat membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Cecep Kustandi (2013:8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Untuk mengembangkan potensi peserta didik juga sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika dilihat dengan media pembelajaran yang memadai serta dalam penggunaannya.

Guru dalam menjalankan perannya pada proses pembelajaran membutuhkan alat bantu yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa. Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, dalam proses pembelajaran menurut siswa untuk lebih aktif, maka komputer dapat dijadikan salah satu media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Banyak cara yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran untuk melibatkan siswa aktif melalui stimulus media pembelajaran video.

Media pembelajaran video dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, media ini memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu siswa tidak merasa bosan dengan menampilkan bentuk gambar bergerak dan juga suara yang bervariasi. Dengan penggunaan media pembelajaran video berupa gambar bergerak dan suara yang bervariasi, siswa bisa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, dimana kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan. Seseorang yang memiliki motivasi untuk melakukan

sesuatu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar kepada obyek tersebut. Namun jika obyek tidak menimbulkan rasa senang maka seseorang tidak akan memiliki motivasi terhadap obyek tersebut.

Menurut Hamalik (1992:173) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi merupakan suatu sifat yang relatif menetap dalam diri seseorang. Motivasi ini besar sekali pengaruhnya terhadap proses pembelajaran karena dengan motivasi seseorang akan melakukan sesuatu yang disukainya. Namun jika tanpa motivasi seseorang tidak akan melakukan sesuatu dengan baik.

Motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Jika seseorang siswa memiliki motivasi belajar yang besar maka siswa akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga merupakan faktor utama yang menentukan keterlibatan siswa dalam belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut.

Dari penjelasan tersebut perlu diadakannya penggunaan media pembelajaran video yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas IV-VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi”.

## **B. Ruang Lingkup Masalah**

Berorientasi pada latar belakang masalah yang titik tolak di dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, yang dapat dilihat dari dua variabel sebagai berikut :

### **B.1. Media Pembelajaran Video (Variabel X)**

Berorientasi pada latar belakang masalah yang telah diuraikan maka terdapat unsur-unsur media pembelajaran video yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah suara, animasi, teks dan gambar. Maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Suara

Suara adalah gelombang yang dihasilkan oleh getaran benda-benda di dekatnya seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul-molekul udara berkontraksi dan mengembang ke segala arah, dan ketika sampai di telinga, suara akan terdengar. Suara tersebut dapat berupa suara manusia (narasi), suara dari binatang atau benda lain, musik, efek suara. Nada digunakan untuk memperjelas teks dan informasi grafis.

#### 2. Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara berurutan untuk mewakili suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu komponen video yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pendidikan yang kompleks. Animasi merupakan komponen video yang berperan penting dalam membantu siswa memahami dan menguasai topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak.

### 3. Gambar

Gambar adalah gambar dua dimensi yang dapat diedit oleh komputer, seperti foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Gambar dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep lisan atau abstrak dan untuk menjelaskan penyampaian informasi lisan.

### 4. Teks

Teks adalah gabungan kata yang digunakan untuk menyatakan informasi. Memilih kata yang tepat dapat mempermudah berkomunikasi dengan pengguna. Penggunaan teks dalam persentasi multimedia sangat tinggi. Dapat dikatakan bahwa hamper semua produk multimedia harus mengandung elemen teks. Teks biasanya digunakan untuk menyajikan isi, penjelasan, menu, label, dan lain-lain.

## **B.2. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)**

Menurut Hamzah B. Uno (dalam Achmad Badaruddin, 2015:18) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Menurut Hamzah B. Uno (dalam Achmad Badaruddin, 2015:18) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan yaitu :

#### 1. Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur

kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari dalam diri manusia yang bersangkutan.

## 2. Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

## 3. Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar seperti diskusi, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan dilatarbelakang masalah, maka rumusan masalah dibagi menjadi dua yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus :

#### a. Rumusan Masalah Umum :

Apakah ada pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi?

b. Rumusan Masalah Khusus :

1. Sejauh mana pengaruh media pembelajaran video (suara) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi?
2. Sejauh mana pengaruh media pembelajaran video (animasi) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi?
3. Sejauh mana pengaruh media pembelajaran video (gambar) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi?
4. Sejauh mana pengaruh media pembelajaran video (teks) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi?

**D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

a. Tujuan penelitian umum :

Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

b. Tujuan penelitian khusus :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video (suara) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video (animasi) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video (gambar) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video (teks) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Manfaat Umum :**

1. Sebagai bahan masukan yang positif bagi calon guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Sebagai bahan acuan bagi sekolah yang telah diteliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa.
3. Sebagai bahan atau referensi bagi peneliti berikutnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video.

##### **b. Manfaat Khusus :**

1. Memberikan masukan yang berguna bagi peneliti sebagai calon guru Pendidikan Agama Kristen.

2. Menambah wawasan bagi penulis sebagai calon guru Pendidikan Agama Kristen yang nantinya akan terjun kelapangan dalam mengajar.
3. Sebagai sarana belajar untuk menjadi seorang pendidik yang berhasil dalam mencapai tujuan pendidikan.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### A.1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah kata media diambil dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti pengantar atau perantara. Jadi media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan (Pustekom Depdikbud dalam Muhammad Ramli, 2012:1).

*National Education Association* (dalam Muhammad Ramli, 2012:1) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi sehingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Menurut Gagne (1970) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Menurut Briggs (1970) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar, misalnya buku, film, kaset dan lain-lain.

Dalam dunia pendidikan Arief S. Sadiman (1990:7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Russell (1993) media merupakan saluran komunikasi. Menurut Smaldino dkk, bahwa media merupakan kategori yang sangat luas. Di dalam tiap-tiap kategori ini terdapat banyak jenis format media. Sebuah format media

merupakan bentuk fisik yang di dalamnya pesan ditampilkan. Format media mencakup, sebagai papan tulis penanda (visual dan teks), slide powerpoint (teks dan visual), suara dan musik, dan video.

Menurut Oemar Hamalik (dalam M.Miftahudin, 2018:1) mengartikan media sebagai teknik untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran juga dapat berupa alat, orang ataupun bahan ajar. Jadi menurut penulis bahwa media pembelajaran memang sangat diperlukan dan diadakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Herman Dwi Surjono (2017:2) menyatakan “secara etimologis media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, animasi dalam bentuk video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai media pembelajaran (Smaldino 2005:9). Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru harus mempelajari penggunaan media pembelajaran sehingga memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam mengaplikasikannya. Saat ini selain harus memiliki tingkat pendidikan yang tinggi minimal sarjana, seorang guru juga dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki ide-ide yang dapat menunjang serta meningkatkan proses pembelajaran seiring dengan berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut dilakukan agar siswa sebagai anak didik dari seorang guru adalah masa depan yang cemerlang untuk memajukan negara sebagai kontribusi mereka di dunia pendidikan.

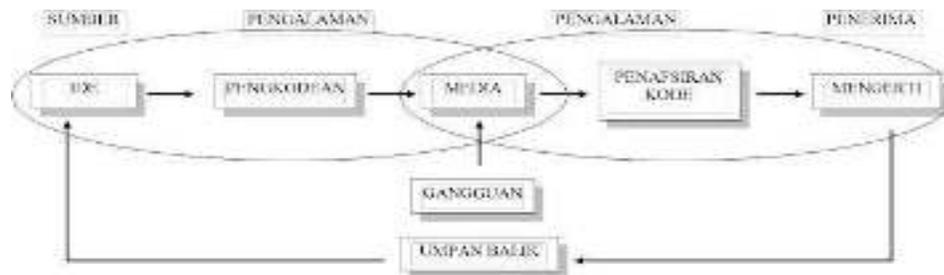
Guru dalam proses pembelajaran agar selalu menggunakan media pendidikan secara efektif. Setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pedagogik serta media pendidikan atau kelas. Di era globalisasi ini guru berlomba-lomba mempelajari pengetahuan serta keterampilan dalam penggunaan alat media pembelajaran sehingga siswa tidak juga ketinggalan terhadap pesatnya kemajuan teknologi yang semakin berkembang.

Berdasarkan paparan pernyataan para ahli tersebut, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana dalam bentuk alat yang dapat menunjang kemampuan seseorang untuk menerima informasi yang berharga sebagai acuan mereka dalam menjalani kehidupan seiring berkembangnya zaman.

Menurut Omar Hamalik (1994), pengetahuan dan pemahaman media pembelajaran meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk-beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Media pembelajaran memiliki kedudukan mengajar tersendiri menurut Daryanto (Rusmawati, 2019:9-10) bahwa media dalam pembelajaran ditunjukkan pada gambar.



Gambar 1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Media belajar ialah suatu cara, sarana, atau proses yang dipergunakan sebagai penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan secara penglihatan maupun pendengaran selama proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini dapat meningkatkan motivasi diri baik dari dalam maupun dari luar, juga berpengaruh terhadap psikologis siswa terhadap tingkah laku ataupun perbuatan mereka di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, serta memengaruhi semangat peserta didik ke arah yang lebih baik meskipun memungkinkan bisa ke arah yang tidak baik.

Dalam hal ini peran serta guru dan orangtua dalam memahami pengetahuan dan pemahaman media pembelajaran dapat diaplikasikan sesegera mungkin untuk mencegah dan memantau perkembangan anak dalam penggunaan media perkembangan teknologi.

Menurut Bretz yang dikutip oleh Sadiman (dalam Anindita Agustania, 2014:15-16) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a. Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).
- b. Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c. Gerak.

Menurut Gerlach dan Ely (1971) ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan *gambar time-lapse recording*.
- c. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Media pembelajaran dapat memengaruhi keberhasilan hasil belajar, karena siswa dapat berinteraksi secara penglihatan dengan rekaman, gambar diam atau gambar bergerak, serta interaksi penglihatan dengan suara pada video atau film dengan bantuan audio multimedia.

Dapat dilihat dari paparan di atas yaitu media belajar yang baik ditandai dengan alat peraga berupa alat peraga, yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol, dan dapat berupa bentuk peristiwa di objek, dan ditampilkan sebagai ilustrasi.

## **A.2. Pengertian Video**

Istilah video berasal dari bahasa latin *vidi* atau *visum* yang berarti melihat atau memiliki kemampuan melihat. Video ini memberikan cara penyebaran informasi yang sangat menarik dan sederhana. Dibandingkan dengan media lain seperti grafik dan audio, video merupakan media yang paling penting.

Menurut Daryanto (dalam Desti Suciati, 2019:15) bahwa video merupakan alat bantu yang sangat efektif dalam proses pembelajaran, baik dalam pembelajaran kelompok maupun pembelajaran individu dan kelompok.

Video merupakan rekaman peristiwa atau proses yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara. Video membutuhkan tempat penyimpanan yang besar. Video digital kini menjadi komponen multimedia yang populer karena mudah diolah oleh komputer. Video digital membutuhkan persyaratan perangkat keras komputer yang tinggi dalam hal prosesor dan memori serta periperal pendukung.

Menurut penjelasan di atas, video merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menyampaikan pesan kepada individu ataupun kelompok. Pada video terdapat unsur suara, teks, gambar serta animasi yang membuat penonton atau yang menyaksikan seperti media yang sempurna. Video juga efektif ketika kita ingin menyampaikan pesan semua unsur terdapat di dalam media video.

### A.3. Suara

Suara merupakan gangguan mekanik dalam medium gas, cair atau padat dikarenakan getaran molekul, (Bell dalam Agustiniingsih, 2015:34). Suara didefinisikan sebagai serangkaian gelombang yang merambat dari suara sumber getar sebagai akibat perubahan kerapatan dan juga tekanan udara, (Gabriel dalam Muhibuddin Fahli 2017:51).

Suara adalah gelombang yang dihasilkan oleh suatu benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara berkontraksi dan mengembang ke segala arah, dan ketika sampai di telinga, suara akan terdengar atau benda lain, musik, efek suara.

“Media audio adalah media yang dalam proses penggunaannya melibatkan indra pendengaran sehingga hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata, jika dilihat dari sifat pesan diterimanya media Audio ini dapat menerima pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal yaitu seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, musik dan lain-lain” (Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin, 2016:121).

Menurut Herman Dwi Surjono (2017:12) suara adalah gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke segala arah dan ketika sampai di telinga maka akan terdengar suara itu.

Menurut Jusuf Syarif Badudu (dalam Umi Rohmawati, 2016:22) bahwa suara atau bunyi dapat difungsikan sebagai media untuk mengekspresikan sebuah gagasan pada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi. Jadi yang dimaksud

media pembelajaran media audio visual yaitu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada siswa secara langsung.

Seperti Yesus juga mengajar pada pengikut-Nya menggunakan suara melalui perkataan, yaitu seperti yang tertulis di Matius 6:9-13 “Karena itu berdoalah demikian Bapa kami yang di sorga, Dikuduskanlah nama-Mu, datanglah Kerajaan-Mu, jadilah kehendak-Mu di bumi seperti di sorga. Berikanlah kami pada hari ini makanan kami yang secukupnya dan ampunilah kami akan kesalahan kami, seperti kami juga mengampuni orang yang bersalah kepada kepada kami; dan janganlah membawa kami ke dalam pencobaan, tetapi lepaskanlah kami dari pada yang jahat. (Karena Engkau lah yang empunya Kerajaan dan kuasa dan kemuliaan sampai selama-lamanya. Amin).

#### **A.4. Animasi**

Menurut Herman Dwi Surjono (2017:14) “animasi ialah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu”. Dalam hal ini, animasi adalah salah satu unsur di dalam video pembelajaran yang menarik serta kebanyakan digunakan untuk mempresentasikan atau menyajikan materi pembelajaran yang rumit. Animasi juga mempunyai peranan penting dalam suatu penayangan video pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan mencerna topik pada materi pembelajaran yang kompleks (rumit) dan abstrak (tidak jelas).

Animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pula mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

Pada dasarnya film atau video animasi berupa rangkaian gambar secara satu rangkaian gambar disusun secara berurutan lalu diproyeksikan pada layar menjadi gerakan, gerakan inilah yang kita sebut animasi. Puspitosari (dalam Oktariani, 2012:2) menyatakan bahwa animasi merupakan penggerakan gambar gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan-aturan tertentu.

Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau dengan langsung melalui kamera foto atau video, misalnya membuat film proses terjadinya tsunami atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui kamera.

Menurut Madcoms (dalam Oktariani, 2012:2) animasi ialah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya.

Pengajaran Firman Tuhan dalam Pendidikan Agama Kristen, saat ini sudah banyak menggunakan cara yang dapat membuat anak menjadi tertarik. Salah satunya yaitu adalah film animasi. Guru sekolah minggu, guru Agama Kristen serta orangtua juga mengajarkan Firman Tuhan kepada anaknya melalui animasi.

Di televisi, *youtube*, *facebook*, dan kaset yang dijual banyak menyajikan pemberitaan Firman Tuhan dalam bentuk animasi. Bahkan remaja dan dewasa juga

menyukai pemberitaan Firman Tuhan melalui animasi. Sehingga penulis menarik poin bahwa animasi termasuk salah satu unsur video yang membuat penontonnya menjadi tertarik dan berkesan.

#### **A.5. Gambar**

Menurut Sudjana (2007:68) “pengertian gambar ialah media visual dalam bentuk grafis”. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Menurut Azhar Arsyad (1995:83) “mengatakan bahwa media gambar ialah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran”.

Menurut Bapak Seni Rupa Indonesia Modern Sindoedarsono Sudjojono (1913-1985), “gambar merupakan proses jiwa dan tidak berdasarkan apa yang dilihat mata saja”. Beliau juga menambahkan bahwa jiwa manusia tidak terdiri dari satu kamar klise saja. Mata manusia memang memiliki kinerja yang hampir sama dengan lensa kamera, tetapi tidak sepenuhnya seperti itu. Lebih mudahnya, manusia memiliki interpretasi (sudut pandang) yang berbeda-beda.

Dalam menjelaskan lebih jauh tentang gambar, Sudjojono menggunakan perumpamaan seorang yang akan melukis seekor burung. Pelukis tersebut harus melihat seekor burung sebagai objek gambarnya. Lewat perantaraan matanya, jiwa pelukis tersebut mendapat gambar burung lalu memproses apa yang dilihatnya dalam pikirannya. Setelah itu, barulah sang pelukis mulai menggambar burung tersebut.

Kesimpulannya, menggambar ialah suatu karya seni yang tidak hanya berupa tiruan, tetapi di dalamnya juga terdapat interpretasi manusia yang menggambarinya.

Media gambar adalah suatu media visual yang hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Menurut Sadiman Arief S (2003:21) media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

Media gambar juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa diimplementasikan secara visual dalam wujud dua dimensi sebagai pemikiran ataupun curahan yang beragam, contohnya seperti: film, lukisan, slide, potret, *opaque proyektor*, strip, dan sebagainya.

Sedangkan definisi media gambar seri ialah sebuah urutan dari gambar yang mengikuti sebuah percakapan dalam hal menyajikan atau memperkenalkan arti yang ada dalam gambar tersebut. Disebut dengan gambar seri, karena gambar satu dengan gambar lainnya memiliki hubungan atau saling terkait. Tujuannya ialah agar media gambar tersebut bisa membantu dalam menyajikan peristiwa atau kejadian yang kronologisnya dengan menghadirkan orang, benda, dan juga latar.

Menurut Sadiman Arief S (2003:21) jenis atau contoh media gambar dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi tujuh, yaitu sebagai berikut:

1. Kartun ialah suatu media gambar yang unik untuk mengemukakan sebuah gagasan atau ide.

2. Komik ialah suatu media gambar yang unik selain kartun. Perbedaannya komik mempunyai karakter yang memerankan cerita dalam urutan-urutan.
3. Poster ialah media gambar dalam berbentuk ilustrasi yang disederhanakan, ini dibuat dengan ukuran besar agar bisa dilihat dengan jelas, fungsinya menarik perhatian dan kandungannya berupa memotivasi, bujukan, mengajak, dan lain sebagainya.
4. Gambar Fotografi ialah media gambar yang dibuat dengan cara diambil gambarnya dengan sebuah alat digital seperti kamera hp, kamera digital atau lain sebagainya.
5. Grafik ialah media gambar yang berguna untuk penyajian data dalam bentuk angka angka. Grafik memberikan informasi inti dari sebuah data.
6. Diagram merupakan gambaran yang digunakan untuk menunjukkan atau menerangkan suatu data yang disajikan.
7. Bagan ialah kombinasi dari media foto dan grafis, dirancang untuk menggambarkan suatu gagasan atau fakta pokok dengan cara yang teratur dan juga logis. Fungsinya yaitu untuk menampilkan perbandingan, proses, jumlah relatif, klasifikasi, perkembangan, dan organisasi.

Secara umum fungsi media gambar yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman visual pada anak guna mendorong motivasi belajar dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami.

Adapun fungsi media gambar dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

**a. Fungsi Kompensatoris**

Menurut hasil penelitian bahwa media gambar atau visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media Pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lambat dan lemah dalam memahami atau menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

**b. Fungsi Kognitif**

Media visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

**c. Fungsi Afektif**

Media visual atau gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks yang bergambar.

**d. Fungsi Atensi**

Media visual atau gambar dapat menarik dan memacu perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran.

Manfaat media gambar sebagai media pembelajaran pernyataan Subana (1998:322) diantaranya ialah:

1. Mempermudah pemahaman/pengertian siswa.
2. Memperbesar atau memperjelas bagian yang penting/ yang kecil sehingga dapat diamati.
3. Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak.
4. Memunculkan daya tarik pada diri siswa.
5. Menyingkat suatu uraian, informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.

Sehingga dapat disimpulkan manfaat media gambar secara umum ialah mempermudah dan memperjelas pemahaman sesuatu yang penting atau yang ingin disampaikan kepada siswa/penerima.

Gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu. Di sekitar kita saat ini banyak terdapat gambar-gambar. Seperti pada komik, buku cerita, dan lain sebagainya. Gambar juga dapat diartikan sebagai sebuah tampilan suatu objek kedalam media gambar. Media sebuah gambar dapat berupa kertas, kain, papan kayu, dan berbagai macam media lainnya. Selain hal tersebut, dengan membuat gambar, seseorang juga bisa mengungkapkan imajinasi yang ada di dalam pikirannya.

Gambar juga bisa menjadi sebuah ekspresi perasaan pembuatnya. Seorang yang suka yang gemar menggambar biasanya menunjukkan ekspresi perasaan pada gambar yang ia buat. Oleh karena hal tersebut, gambar juga termasuk karya seni yang membutuhkan keahlian khusus untuk menghasilkan sebuah karya yang bernilai seni tinggi.

Yesus juga pernah memberi perumpamaan melalui gambar di uang koin, ketika orang-orang Farisi bertanya kepada Yesus, kepada siapakah kami membayar pajak? Markus 41:16 “Lalu mereka bawa. Maka Ia (Yesus) bertanya kepada mereka: "Gambar dan tulisan siapakah ini?" Jawab mereka: "Gambar dan tulisan Kaisar." Matius 40:21 “Jawab mereka: "Gambar dan tulisan Kaisar." Lalu kata Yesus kepada mereka: "Berikanlah kepada Kaisar apa yang wajib kamu berikan kepada Kaisar dan kepada Allah apa yang wajib kamu berikan kepada Allah."

#### **A.6. Teks**

Menurut Alex Sobur (2004:53) “teks sebagai seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu atau kode-kode tertentu”. Menurut Eriyanto (2001:3) “teks hampir sama dengan wacana, bedanya kalau teks hanya bisa disampaikan dalam bentuk tulisan saja, sedangkan wacana bisa disampaikan dalam bentuk lisan maupun tertulis”. Menurut Luxemburg “teks adalah sebuah ungkapan yang memiliki isi, sintaksis pragmatik, dan itu semua menjadi sebuah kesatuan yang menjadikan teks memiliki makna yang menjadi sebuah penjelasan akan sebuah hal”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teks didefinisikan sebagai:

Naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang

Kutipan dari kitab suci untuk pangkal ajaran atau alasan

Bahan tertulis untuk dasar memberikan pelajaran, berpidato, dan sebagainya.

Pemberitaan firman Tuhan juga disampaikan melalui surat berupa tulisan (teks). Seperti di Kisah Para Rasul 44:30 – 31 “Setelah berpamitan, Yudas dan Silas berangkat ke Antiokhia. Di situ mereka memanggil seluruh jemaat berkumpul, lalu menyerahkan surat itu kepada mereka. Setelah membaca surat itu, jemaat bersukacita karena isinya yang menghiburkan”.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran video dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk membantu atau mempermudah guru pada saat penyampaian materi atau penugasan, media video ini efisien digunakan untuk sekolah-sekolah yang memang mempunyai ketersediaan sarana seperti proyektor, dan laptop.

#### **A.7. Pengertian Motivasi Belajar Siswa**

Menurut Mc.Donald dalam Syaiful (2011:148) motivasi ialah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Teori ini menekankan bahwa motivasi disebabkan oleh proses pencapaian tujuan yang dapat dilihat dari emosi dan reaksi sebagai akibat terjadinya perubahan energi yang ada di dalam diri seseorang.

Syaiful (2011:152) yang menyatakan bahwa motivasi ialah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Murphy & Alexander (2000), Pintrich (2003), Sehung (2000), & Stipek (2002) dalam Robert E. Slavin (2011:99) mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Jhon W. Santrock (2010:

510) mengemukakan motivasi ialah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku.

Menurut Biggs dan Telfer (dalam Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2013:32) berpendapat siswa memiliki bermacam- macam motivasi dalam belajar. Macam- macam motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi empat golongan, yaitu motivasi instrumental, motivasi sosial, motivasi berprestasi dan motivasi intrinsik.

Motivasi instrumental berarti bahwa siswa belajar karena dorongan oleh adanya hadiah atau menghindari hukuman. Motivasi sosial berarti bahwa siswa belajar untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan pada tugas menonjol. Motivasi intristik berarti bahwa belajar karena keinginannya sendiri. Motivasi instrumental dan motivasi sosial merupakan kondisi eksternal, sedangkan motivasi berprestasi dan motivasi intristik merupakan kondisi internal.

Dengan begitu, motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi pada diri seseorang untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu yang sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar. Sementara dalam pembahasan penelitian ini, tujuan yang dimaksud adalah tujuan belajar.

Belajar bukanlah proses yang terjadi begitu saja tanpa dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Aliah B. Purwakania Hasan (2008:130) bahwa belajar merupakan perubahan permanen dalam perilaku yang disebabkan karena pengalaman (perulangan, praktik, menuntut ilmu atau observasi) dan bukan karena hereditas, kematangan, atau perubahan fisiologis karena cedera.

Sementara tujuan belajar yang ingin dicapai pada proses tersebut ialah memperoleh sesuatu yang baru. Hal ini diperjelas oleh Prayitno (2009:203), Prayitno & Belferik (2011:85) serta Prayitno & Afriva (2010:6) secara operasional bahwa belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Usaha menguasai merupakan aktivitas belajar yang sesungguhnya dan sesuatu yang baru merupakan hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Kemudian ditambahkan oleh Neviyarni (2012:76) bahwa belajar ialah upaya menguasai sesuatu yang baru dengan persyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa asuh. Ini dimaksudkan bahwa sesuatu yang dapat dicapai dalam tujuan belajar tersebut seharusnya memperhatikan syarat sukses belajar yang meliputi prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa asuh.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha, tindakan atau pengalaman yang terjadi dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, tingkah laku dan sikap.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa motivasi belajar ialah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperkuat oleh Hamzah B. Uno (dalam Achmad Badaruddim, 2015:18) bahwa hakikat motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu yang memiliki peranan besar dalam kesuksesan mencapai tujuan belajar.

### **A.7.1. Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil**

Seseorang yang memiliki motivasi baik secara internal maupun eksternal dalam sebuah kegiatan, akan memiliki keinginan yang tinggi untuk terus melakukan kegiatan tersebut. Sebagaimana seorang anak yang memiliki motivasi dalam kegiatan menggambar, maka ia akan sangat bersemangat untuk terus berlatih dan belajar menggambar.

Memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil akan cenderung berusaha dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya tanpa menunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa harus berani mengambil resiko jika siswa selalu menunda-nunda tugas yang diberikan kepada siswa tersebut dan siswa harus berusaha agar tugas yang diberikan selesai sesuai dengan yang diharapkan. Siswa yang memiliki hasrat dan keinginan untuk belajar akan bersungguh-sungguh melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh keberhasilan, dengan dibantu dorongan dan kebutuhan dalam belajar membuat siswa merasa bahwa belajar merupakan kebutuhan dan bukan menjadi beban untuk mendapat hasil yang maksimal.

Adanya hasrat dan keinginan berhasil, yang meliputi kemauan untuk bertanya apabila belum paham, memperhatikan penjelasan guru, rajin belajar secara mandiri, konsentrasi dalam mengikuti proses Pembelajaran, tanggap terhadap pertanyaan guru, dan teliti. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif (Zeprika, 2016).

Begitu juga hal yang membuat adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam motivasi belajar sebaiknya dilakukan atas dasar keinginan dari dalam diri. Siswa yang mempunyai keinginan berhasil dalam pelajaran sehingga dalam belajar tidak perlu harus disuruh oleh orangtua sehingga timbul rasa ingin tahu yang membuat pengetahuan dan proses belajar dapat dinikmati dan dialami. Keinginan hasrat dalam belajar sangat bergantung kepada motivasi dari dalam diri dan motivasi dari luar diri.

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari dalam diri manusia yang bersangkutan.

Motif berprestasi ialah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

Berdasarkan hal tersebut maka guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasrat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Media video sebagai alat untuk membantu hasrat motivasi belajar siswa perlu direalisasikan untuk mengukur sejauh mana

hubungan antara penggunaan media video Pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

#### **A.7.2. Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar**

Perasaan “butuh” akan membuat seseorang memiliki dorongan yang lebih dalam melakukan kegiatan tertentu, misalnya saat seorang anak membutuhkan pengetahuan, maka ia akan terus memperhatikan penjelasan gurunya karena perasaan akan kebutuhan terhadap pengetahuan yang dapat diperoleh dari guru.

Seseorang harus memiliki motivasi belajar sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar. Sesuatu yang belum diketahui oleh siswa membuat siswa tersebut memiliki keinginan untuk mengetahui yang belum diketahuinya. Cita-cita yang diharapkan siswa di masa depan akan membuat siswa mendorong dirinya untuk mengusahakan cara memperoleh keinginannya atau cita-citanya tersebut.

Siswa yang mempunyai semangat yang besar dalam mencapai cita-citanya memiliki keinginan belajar yang tinggi. Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Dengan suasana ataupun kegiatan yang menarik membuat minat belajar siswa muncul dengan sendirinya tanpa disengaja.

Seorang anak didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena kalau tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari dosennya, atau di olok-olok temannya, atau bahkan dihukum oleh orang tua. Dari keterangan diatas tampak bahwa keberhasilan anak didik tersebut disebabkan oleh

dorongan atau rangsangan dari luar dirinya. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yang meliputi kemauan untuk belajar, disiplin, tanggung jawab dengan tugas yang diberikan, dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan.

Jadi untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus diperhatikan faktor yang memengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa harus menyadari dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan (cita-cita yang hendak dicapai). Faktor ekstrinsik harus disertai penghargaan (pujian) jika siswa berprestasi, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam hal ini peran orang tua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu anaknya dalam belajar.

### **A.7.3. Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar**

Saat akan memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan belajar, memberikan suatu penghargaan kepada siswa merupakan upaya yang tepat seperti hadiah maupun pujian yang diberikan oleh guru kepada peserta didik sehingga timbul keinginan siswa untuk belajar karena mereka merasa dihargai pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menyenangkan bagi siswa mengakibatkan pembelajaran menjadi berkesan. Hal yang berkesan akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Kegiatan belajar seperti diskusi, hubungan sosial dan lainnya. Kegiatan yang menyenangkan menjadikan minat belajar siswa muncul dengan sendirinya tanpa disengaja. Kegiatan belajar yang menyenangkan dan lingkungan nyaman akan

membantu kesulitan belajar siswa dipermudah dalam belajarnya, dan menjadikan siswa tidak malas untuk belajar.

Untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi peserta didik, ada beberapa faktor yang memengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa harus menyadari dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan yang hendak dicapai. Faktor ekstrinsik harus disertai pujian maupun penghargaan jika siswa berprestasi, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar dan menarik. Dalam hal ini peran orangtua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu anaknya dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar ialah dorongan yang muncul dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa untuk melakukan hal dalam kegiatan sehari-hari. Dalam penulisan ini motivasi dalam diri sendiri diantaranya adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, sedangkan motivasi dari luar diri yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

#### **A.8. Landasan Teologis**

Suara dihasilkan dari benda yang bergetar. Setiap sel dalam tubuh manusia akan selalu memunculkan getaran tertentu pada sistem tertentu. Suara melalui media pembelajaran video dapat membantu kepekaan siswa terhadap suara Tuhan. Mendengarkan dan mencatat efek suara di dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video melatih siswa terhadap kepekaan suara.

Penggunaan animasi dalam upaya meningkatkan motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen bagi siswa kelas IV,V dan VI di SDN 167699 Tebing Tinggi. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Diharapkan melalui animasi dalam penggunaan pembelajaran video ini dapat membantu siswa dalam pengenalan mereka terhadap kegiatan tokoh Alkitab dalam menimplentasikan iman mereka kepada Allah.

Gambar merupakan media visual yang dapat memiliki makna teologis, yang mencerminkan reaksi atas karya Allah. Sebagai contoh, lukisan atau gambar kisah kelahiran Yesus dan kisah penyaliban.

Alkitab adalah suatu kitab berupa tulisan atau teks bacaan yang hingga saat ini menjadi pedoman umat Kristen dan manusia dalam pengenalan dan iman kepada Allah melalui Yesus Kristus. Diharapkan teks yang menarik, jelas singkat dan padat dapat membuat siswa lebih tertarik lagi dalam membaca Alkitab.

## **B. Kerangka Konseptual**

### **B.1. Suara**

Pernyataan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Suara ialah bunyi yang dihasilkan dari benda yang bergetar biasanya dari mulut manusia, hewan dan sebagainya.

Jadi suara yang dapat didengar oleh manusia ialah bunyi *audiosonik*. Artinya suara *infrasonik* dan *ultrasonik* tidak dapat didengar manusia atau dapat memecah gendang telinga manusia. Maka suara juga berpengaruh terhadap kehidupan manusia

termasuk motivasi. Begitu juga dengan siswa, suara yang jelas, teratur dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika suara tidak teratur bahkan menimbulkan kebisingan tentu akan sangat berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa.

## **B.2. Gambar**

Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran adalah upaya memperjelas pengertian dan membantu pengajar mencapai tujuan pembelajaran. Media gambar dapat menjadi pengalaman dan pengertian yang luas. Gambar selalu diingat karena dianalisa melalui indera penglihatan. Hal ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, minat dan motivasi belajarnya.

Media gambar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk mengantarkan pembelajaran, media bisa pula dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

## **B.3. Teks**

Teks adalah tulisan berupa istilah kata atau kalimat. Teks wajib menyajikan kalimat utama yang menarik. Karena kalimat utama yang menarik akan menyebabkan murid menjadi tertarik dan konsentrasi, apabila teks kurang jelas, sulit dimengerti, atau terlihat tidak menarik jangan harap murid akan mau menghabiskan energi mereka membaca bacaan tadi. Teks yang tidak menarik cenderung membuat media video yang ditampilkan juga dianggap tidak menarik membuat siswa menjadi jenuh, meskipun sebenarnya video tadi sangat sempurna.

#### **B.4. Animasi**

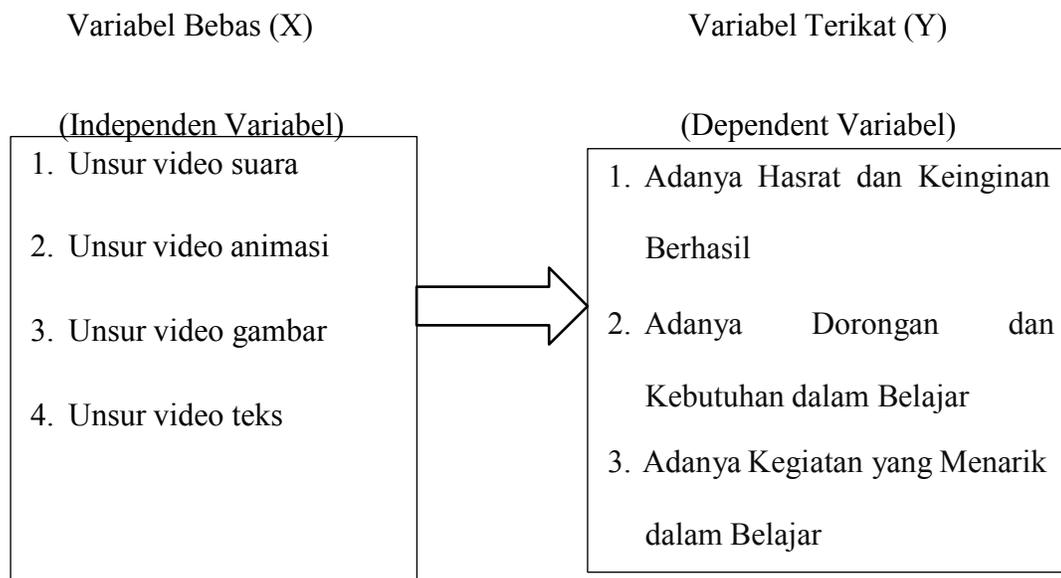
Menurut Adinda dan Adjie (2011:6) “media animasi adalah serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya bagian gambar yang digerakkan menjadi terlihat hidup”.

Menurut Sutisna (2016) “media animasi yang dirangkai dengan bagian gambar yang bergerak, jika dipakai dalam pembelajaran selain bisa memudahkan guru dalam penyampaian materi pada kelas dan dapat menumbuhkan minat atau menarik perhatian siswa lebih, karena sifatnya yang unik dan menarik”. Selain itu, penerapan media animasi dalam pembelajaran mendapat hubungan dan pengaruh yang mendalam pada siswa baik dalam hal perhatian, keinginan, motivasi, dan lain sebagainya. Menurut Nurhasanah (2016) “minat belajar yang tinggi bisa membuat belajar yang baik, yakni adanya dorongan motivasi dalam diri siswa sendiri”.

Menurut Slameto (2010:180) menyatakan bahwa media animasi menggunakan kebermanfaatannya menumbuhkan minat belajar siswa dalam penelitian ini yakni suatu rasa lebih senang dan rasa keterikatan dalam suatu hal atau aktivitas, tanpa disuruh. Terdapatnya minat yang tinggi memungkinkan seseorang terdorong untuk melakukan aktivitasnya.

Dengan demikian kerangka konseptual dalam penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran video beserta unsur-unsur di dalamnya, pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen di atas secara teoritis berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka secara sistematis dalam penggunaan video Pembelajaran beserta

unsur-unsur di dalamnya, pada Pendidikan Agama Kristen terhadap dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat digambarkan sebagai berikut :



### C. Kerangka Hipotesis

Merumuskan hipotesis terdahulu penulis memaparkan pengertian hipotesis, Sugiyono (2008:64), mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, karena rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis statistik terbagi atas dua bagian yaitu:

Ho : tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa kelas IV-VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.

Ha : terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa kelas IV-VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.

## **BAB III METODE**

### **PENELITIAN**

Menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah ini, perlu dijelaskan dengan singkat defenisi operasional dari indikator empirik variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.

#### **A. Jenis dan Rancangan Penelitian**

##### **A.1. Jenis Penelitian**

Menurut Ruseffendi dalam Sugiyono, penelitian adalah salah satu cara untuk mencari kebenaran melalui metode ilmiah, yaitu merumuskan masalah, melakukan studi literatur, yaitu studi mengenai teori atau hasil penelitian di masa lampau yang berkenaan dengan permasalahan yang dikaji, bila perlu merumuskan praduga-praduga atau hipotesis-hipotesis, mengumpulkan data, mengolah data dan mengambil kesimpulan. Ditinjau dari cara penelitiannya yaitu peneliti secara sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya, maka penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pengertian penelitian eksperimen menurut para ahli:

- A. Menurut Sudarmayanti dan Syarifudin, penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat.
- B. Menurut Yatim Riyanto, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi.
- C. Sugiyono menambahkan penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Dari ketiga pengertian menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian sistematis yang berusaha untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan tertentu yang diberikan pada variabel terhadap variabel yang lain yang tanpa diberikan perlakuan dengan kondisi yang dikendalikan. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen dimaksudkan untuk membuktikan suatu hipotesis, setelah dilakukan perlakuan kemudian diukur tingkat perubahannya dan boleh jadi hipotesisnya dapat diterima ataupun ditolak. Diterima atau ditolaknya suatu hipotesis sangat tergantung kepada hasil observasi terhadap hubungan antar variabel yang dieksperimen.

Penelitian eksperimental yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Eksperimen sendiri dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Penelitian eksperimen dapat dilakukan di laboratorium, kelas atau lapangan. Penelitian eksperimen menurut Jonn W Best terdiri dari tiga jenis, yaitu 1) Pra-eksperimen (Pre-experimental)

2) Eksperimen yang benar (True experimental)

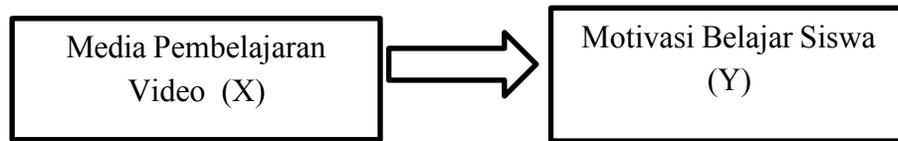
3) Eksperimen semu (quasi-experimental).

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk eksperimen quasi atau eksperimen semu. Penelitian Eksperimen Semu (Quasi-Eksperim research) bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

Dalam eksperimen semu atau eksperimen quasi pengujian atau pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket/koesioner.

## **A.2. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian merupakan rencana kerja yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun rancangan penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa kelas IV-VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berjudul tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang menjadi tempat lokasi penelitian adalah pada siswa kelas IV-VI di SD Negeri 167699 Tebing Tinggi.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **C.1. Populasi**

Menurut Arikunto (2010:130) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas IV, V, VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi. Khususnya yang beragama Kristen, berdasarkan studi pendahuluan diperoleh data sebanyak 40 orang, yang terdiri dari laki-laki 18 orang dan perempuan 22 orang. Dan lebih jelas dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 1**  
**Keadaan Populasi**

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	4	6	10
V	8	10	18
VI	6	6	12
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>40</b>

### C.2. Sampel

Menurut Arikunto (2010:131) sampel adalah “sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Untuk memperoleh data adalah kelas IV-VI keseluruhan dengan jumlah 40 orang.

### D. Variabel dan Definisi Operasional

#### D.1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat dimanipulasi atau dapat dijadikan sebagai bentuk perlakuan, sedangkan variabel terikat adalah hasil akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa:

Variabel bebas (x) : Media Pembelajaran Video

Variabel terikat (y) : Motivasi Belajar Siswa

## **D.2. Definisi Operasional**

### **D.2.1. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video**

#### **A. Pengaruh Suara Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video**

Suara dapat difungsikan sebagai media untuk mengekspresikan sebuah gagasan pada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi. Jadi, pengaruh suara pada penggunaan media pembelajaran video yaitu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada siswa secara langsung.

#### **B. Pengaruh Animasi Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video**

Animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik dapat pula mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

#### **C. Pengaruh Gambar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video**

Media gambar merupakan sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

#### D. Pengaruh Teks Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran melalui unsur teks adalah media yang cara menyajikan pesan atau informasi melalui teks yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media pembelajaran teks memiliki kelebihan seperti dapat menyajikan informasi dalam jumlah yang banyak, mudah dibawa dan dapat dipelajari kapan saja.

#### **D.2.2. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi adalah dorongan yang menjadi penggerak seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dorongan tersebut dapat berasal dari dalam diri individu maupun dari luar individu. Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak seseorang untuk belajar, baik dari dalam diri individu maupun dari luar individu. Pada penelitian ini motivasi belajar diukur dengan indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) menyatakan bahwa ada macam-macam teknik pengumpulan data antara lain angket (kuesioner), wawancara, pengamatan, ujian (test), skala bertingkat. Maka penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket/kuesioner. Angket merupakan suatu daftar yang berisikan rangkaian pernyataan mengenai suatu masalah yang akan diteliti.

Jenis kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup menggunakan skala Likert. Responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan dalam kuesioner. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrument angket/kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

1. S : Setuju Diberi skor 3
2. KS : Kurang Setuju Diberi skor 2
3. TS : Tidak Setuju Diberi skor 1

**Tabel 2**

**Kisi-kisi dan Layout Tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen**

Konsep	Indikator	Kisi-Kisi Pertanyaan	Jumlah Item
<b>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video (Variabel X)</b>	1. Pengaruh Suara Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video.	1. Kejelasan suara dengan karakteristik siswa. 2. Kejelasan narasi dengan karakteristik siswa. 3. Kesesuaian gaya bahasa dengan karakteristik siswa. 4. Ketepatan intonasi. 5. Ketepatan tempo. 6. Ketepatan irama. 7. Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i> dengan tujuan dan isi materi. 8. Ketepatan musik dalam video. 9. Ketetapan volume suara. 10. Sumber suara manusia yang sesuai dengan karateristik siswa.	<b>1 - 10</b>
	2. Pengaruh Animasi Pada Penggunaan Media	11. Tampilan animasi yang menarik. 12. Ketepatan animasi dengan karateristik siswa. 13. Kesesuaian animasi dengan tujuan	<b>11 - 20</b>

	Pembelajaran Video.	<p>dan isi materi.</p> <p>14. Gerakan animasi yang menarik.</p> <p>15. Warna animasi yang menarik.</p> <p>16. Tokoh pada animasi yang sesuai dengan usia siswa.</p> <p>17. Transisi animasi yang sesuai.</p> <p>18. Keterpaduan animasi dengan suara.</p> <p>19. Animasi yang berkesan.</p> <p>20. Animasi yang terbaru dan <i>ter-update</i></p>	
	3. Pengaruh Gambar Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video.	<p>21. Kejelasan bentuk gambar.</p> <p>22. Ketepatan ukuran gambar.</p> <p>23. Kesesuaian pemilihan gambar dengan karakteristik siswa.</p> <p>24. Ketepatan pemilihan gambar dengan tujuan dan isi materi.</p> <p>25. Warna gambar yang menarik.</p> <p>26. Latar belakang gambar yang menarik.</p> <p>27. Kesan pada gambar.</p> <p>28. Keterpaduan gambar dengan musik, animasi dan teks.</p> <p>29. Kontras pada gambar.</p> <p>30. Perpaduan warna yang selaras.</p>	<b>21 – 30</b>
	4. Pengaruh Teks Pada Penggunaan Media Pembelajaran Video.	<p>31. Ketepatan pemilihan jenis huruf.</p> <p>32. Ketepatan pemilihan ukuran huruf agar mudah dibaca.</p> <p>33. Ketepatan pemilihan warna huruf.</p> <p>34. Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background).</p> <p>35. Ketepatan tulisan dengan tujuan dan isi materi.</p> <p>36. Transisi teks yang menarik.</p> <p>37. Kalimat teks yang jelas dan tepat.</p> <p>38. Keterpaduan teks dengan suara.</p> <p>39. Makna teks yang mudah dipahami.</p> <p>40. Perpaduan ukuran, ketebalan dan kemiringan dan garis bawah pada teks.</p>	<b>31 – 40</b>
<b>Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)</b>	1. Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil.	<p>41. Hasrat untuk mendapat nilai bagus.</p> <p>42. Keinginan mencari tahu jawaban</p> <p>43. Memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>44. Rajin belajar secara mandiri.</p> <p>45. Senang membaca buku untuk</p>	<b>41 - 47</b>

		menambah pengetahuan. 46. Hasrat mendapat nilai yang terbaik diantara teman sekelas. 47. Menambah jam belajar tanpa diperintah	
	2. Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar.	48. Kemauan untuk belajar. 49. Disiplin. 50. Senang mencari informasi baru 51. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. 52. Kesadaran akan pentingnya pengetahuan. 53. Menyadari pentingnya ilmu pengetahuan 54. Membuat catatan untuk pertanyaan yang perlu didiskusikan oleh guru ataupun teman.	<b>48 - 54</b>
	3. Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar.	55. Senang berdiskusi dengan teman. 56. Senang bersekolah. 57. Senang jika diberikan tugas maupun PR. 58. Senang mencari dan memecahkan masalah soal. 59. Kreatif dalam mengingat ataupun memecahkan masalah soal. 60. Bermain sambil belajar.	<b>55 - 60</b>

*Sumber: Disusun Berdasarkan Indikator Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)*

## **E.1. Uji Instrumen Penelitian**

### **E.1.1. Uji Validitas**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:211) validitas suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam mempermudah pelaksanaan penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada siswa kelas IV-VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi. Maka peneliti

memilih 40 orang sebagai sampel uji coba penelitian. Untuk mengetahui validitas butir angket. Arikunto, memakai rumus korelasi *Product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N})(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N})}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara ubahan X dan Y

$\sum X$  : Jumlah produksi distribusi X

$\sum Y$  : Jumlah produksi distribusi Y

$\sum x^2$  : Jumlah kuadrat distribusi y

N : Jumlah subjek penelitian

$\sum XY$  : Jumlah perkalian produk X dan Y

Dengan kriteria apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 maka instrument dinyatakan "valid" dan apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrument dinyatakan "tidak valid".

### E.2.1. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Dechriswan, 2016:33) mengatakan kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reability* (inggris) berasal dari kata asal *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Uji reliabilitas berguna untuk membuktikan andalan atau tidaknya suatu alat ukur yang digunakan. Untuk perhitungan harga varian item ( $S_i$ ) dan varian total ( $S_t$ ) dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Untuk varian item: } S_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\text{Untuk varian total: } S_t = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$S_i$  : Jumlah varian item

$S_t$  : Jumlah varian total

$N$  : Jumlah sampel penelitian

$\sum X$  : Jumlah skor total distribusi X

$\sum Y$  : Jumlah skor total distribusi Y

Memasukkan nilai **Alpha** dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i}{\sum Y^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Reliabilitas instrument

$K$  : Banyak butir pertanyaan atau banyak soal

$\sum S_i$  : Jumlah varian butir skor tiap – tiap item

$S_t$  : Varians total

Keputusan dengan membandingkan  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  berarti reliable dan  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$

berarti tidak reliable ( Ridwan 2010:115).

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Realibilitas Instrumen Penelitian**

Tetapan	Keterangan
0,800-1,000	Sangat tinggi
0,600-0,779	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
<0,200	Sangat Rendah

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **F.1. Angket (kuesioner)**

Angket merupakan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah yang akan diteliti. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai media pembelajaran yang digunakan dan motivasi belajar siswa berdasarkan indikator yang telah disebutkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup menggunakan skala *Likert*. Responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan dalam kuesioner. Pada angket ini disediakan tiga alternatif jawaban yaitu setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

## **F.2. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan hasil penilaian angket/kuesioner, profil sekolah, sarana dan prasarana, serta jumlah siswa yang akan diteliti menjadi dasar penelitian.

## **F.3. Observasi**

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap sebuah obyek penelitian, terhadap proses atau obyek apapun yang ingin diobservasi, dilakukan dengan terjun langsung dilapangan sehingga diperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **G.1. Uji Normalitas Data**

Untuk mengetahui tentang data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas data dengan statistik Chi kuadrat (Sudjana 1984:270).

Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Mentabulasi batas interval
- b. Menghitung angka baku dengan menggunakan rumus :

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

dimana :  $\bar{x}$  = rata-rata masing-masing data

S = Simpanan baku

- c. Menghitung luas daerah interval
- d. Menghitung frekuensi harapan ( $E_i$ ) dengan cara menganalisa luas tiap kelas interval dengan jumlah sampel ( $n$ ).
- e. Menghitung kuadrat selisih antara frekuensi pengamatan dengan frekuensi harapan dan dibagi dengan frekuensi harapan.
- f. Menghitung jumlah point no. 5 dan itulah yang menjadi Chi kuadrat ( $X^2$ ) dengan rumus:

$$X^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{E_i} \dots$$

dimana :  $O_i$  = Frekuensi pengamatan

$E_i$  = frekuensi harapan

Dan  $X^2$  tabel dapat dilihat daftar  $X^2$  pada taraf signifikan  $1-\alpha$  dan  $dk = k - 3$  dengan kriteria pengujian. Jika harga  $X^2$  hitung  $< X^2$  tabel maka pengujian distribusi normal.

## G.2. Uji Regresi Sederhana

Sudjana (1984:301) mengatakan “untuk mengetahui bentuk persamaan regresi pada analisis regresi linier sederhana maka dipakai rumus :  $\hat{Y} = a + bX$ , untuk menentukan harga ‘a’ dan ‘b’ dihitung dengan menggunakan rumus :

$$b = \frac{(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(\sum Y) - (b)(\sum X)}{n}$$

$\hat{Y}$  = (dibaca Y topi) subjek Variabel terikat yang diproyeksikan

$X$  = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

$a$  = Nilai konstanta harga  $Y$  jika  $X = 0$

$b$  = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan peningkatan (+) variabel  $Y$ .