

# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

*by Cecep Wahyu Hoerudin*

---

**Submission date:** 22-May-2023 10:22AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2098824500

**File name:** 379.pdf (351.66K)

**Word count:** 4926

**Character count:** 27693

# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Cecep Wahyu Hoerudin\*<sup>1</sup>, Kaula Mustamfida<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>STAI Sabili Bandung, Indonesia

\*Korespodensi: [cecepwahyu@uinsgd.ac.id](mailto:cecepwahyu@uinsgd.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received

09-07-2022

Revised

27-08-2022

Accepted

25-09-2022

## ABSTRACT

*This study aims to determine the application of digital multimedia-based learning media at SDN 189 Neglasari, Coblong District, Bandung City, and the learning motivation of fifth-grade students at SDN 189 Neglasari, Coblong District, Bandung City during the learning process using digital multimedia-based learning media. The type of approach used in this research is a quantitative approach that emphasizes objective phenomena and quantitative studies using a correlation coefficient model and descriptive analysis. The results in this study, digital multimedia-based learning media were declared good with a value of 3,640, a total score of 75% of respondents. And learning motivation is stated quite well with a value of 2,761 respondents' total score is 75%, and it is declared significant at 0.000 which is smaller than the significant level of 0.05. The magnitude of the coefficient of determination above can be seen in R Square of 0.264, this result implies that digital-based learning media on student learning motivation at SDN 189 Neglasari Sadang Serang, Coblong Bandung City 26%, while other variables influence the other 74%*

**Keywords:** *digital, multimedia, learning motivation*

## ABSTRAK

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis digital multimedia di SDN 189 Neglasari Kecamatan Coblong Kota Bandung dan untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V di SDN 189 Neglasari Kecamatan Coblong Kota Bandung pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital multimedia. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan kajian secara kuantitatif dengan model koefisien korelasi serta analisis deskriptif. Hasil dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis digital multimedia dinyatakan baik dengan nilai sebesar 3.640 skor total responden 75%. Dan motivasi belajar dinyatakan cukup baik dengan nilai sebesar 2.761 skor total responden 75%, dan dinyatakan signifikan sebesar 0.000 lebih kecil dari tingkatan signifikan 0.05. Besarnya koefisien determinasi di atas dapat dilihat pada R Square sebesar 0.264, hasil ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di SDN 189 Neglasari Sadang Serang, Coblong Kota Bandung 26%, sedangkan 74%lainya dipengaruhi oleh variabel lainnya

**Kata Kunci:** digital, multimedia, motivasi belajar

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baik dalam kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan.

Maka dari penjelasan di atas guru harus mempersiapkan bahan pengajaran dan mengembangkan kreativitas pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal dengan baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *offline* maupun *online*.

Menurut Lalu Muhammad Nurul Wathoni (2018:234) bahan ajar merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, bahkan dalam pengajaran yang berpusat pada materi pelajaran. Oleh karena itu bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercapai lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Dalam perkembangannya, material (bahan) pembelajaran dapat berupa informasi atau bahan yang dipersiapkan oleh guru sebagai penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini mencakup bahan ajar secara umum sesuai pembagiannya (bahan ajar cetak, *audio visual* atau multimedia).

Menurut Kholis Tohir (2019: 78) dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun dalam berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memperbaharui iklim, kondisi, dan lingkungan belajar ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuatan media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Pemanfaatan media yang baik serta memadai diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Maka dari itu seorang pendidik harus mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai sebuah pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), media pembelajaran di sekolah

dasar tentu saja harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar masih ingin bermain daripada belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN 189 Neglasari Kecamatan Coblong Kota Bandung, bahwa tidak semua mata pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video, guru hanya memanfaatkan buku paket pada mata pembelajaran tersebut dan menjelaskannya melalui *voice note* (pesan suara) kepada siswa. Maka dari itu di antara berbagai media pembelajaran, peneliti memfokuskan kajian tentang media pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan permasalahan di atas penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, (Penelitian Pada Siswa Kelas V di SDN 189 Neglasari Jl. Sadang Serang, Sekeloa, Kecamatan Coblong Kota Bandung)”.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti memilih metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 2019: 16-17). Model penelitian dalam penelitian ini adalah analisis korelasi. Korelasi adalah yang membahas tentang derajat hubungan antara dua variabel atau lebih. Besarnya tingkatan keeratan hubungan antara dua variabel atau lebih dapat diketahui dengan mencari besarnya angka korelasi yang biasa disebut dengan koefisien korelasi (Sugiyono, 2013: 245). Jadi, dapat disimpulkan bahwa korelasi adalah hubungan antara dua variabel atau lebih.

Selain menggunakan analisis korelasi, peneliti juga menggunakan model analisis deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2006: 21) analisis deskriptif adalah analisis yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. (Sugiyono, 2006:33) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti. Melalui angket dan sebagainya mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Jenis penelitian yang dilakukan kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum peneliti melakukan uji analisis data secara keseluruhan peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk menghitung validitas dan reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan analisis dengan *IBM SPSS 22 For Windows*. Berikut hasil pengujian validitas. Untuk tingkat validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan

r tabel signifikansi. dari semua indikator variabel independen media pembelajaran berbasis digital multimedia dan variabel dependen motivasi dengan total item 20 pernyataan mempunyai nilai r hitung > r tabel sebesar 0,206. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa 19 indikator pernyataan dalam penelitian ini valid dan 1 indikator pernyataan dalam penelitian ini tidak valid. Adapun hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Variabel	Jumlah Pernyataan	Nilai Ketetapan	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Ket
(Variabel X)	10	0,60	0.803	Reliabel
(Variabel Y)	9	0,60	0.681	Reliabel

Dari keterangan di atas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki cronbach alfa > 0,60, dengan demikian variabel media pembelajaran berbasis digital multimedia (X) dan motivasi (Y) dapat dikatakan reliabel. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya penelitian ini menggunakan Uji Korelasi Spermank Rank untuk mencari tahu hubungan antara variabel independen media pembelajaran berbasis digital multimedia (x) dan variabel dependen motivasi (Y). maka hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Korelasi Spermank Rank**

			Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia	Motivasi
Spearman's rho	X	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	.499**
		<i>Sig. (2-tailed)</i>		.000
		N	91	91
	Y	<i>Correlation Coefficient</i>	.499**	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	
		N	91	91

Berdasarkan *output* di atas, diketahui nilai signifikan atau sig (*2-tailed*) = 0,000 < lebih kecil dari tingkat signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan hasil tersebut signifikan pada taraf signifikansi 5%, bahkan pada taraf signifikansi 1%. Artinya bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara media pembelajaran berbasis digital multimedia dengan motivasi.

Nilai korelasi dalam *output* di atas diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,499. Artinya, tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara variabel independen media pembelajaran berbasis digital multimedia (x) dengan variabel dependen motivasi (Y) adalah sebesar 0,499 atau diartikan korelasi yang sedang.

Angka korelasi di atas bernilai positif, yaitu 0,499, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah) dengan demikian dapat diartikan semakin baik media pembelajaran berbasis digital multimedia maka motivasi juga akan baik.

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap korelasi koefisien yang ditemukan pada hasil analisis data dengan IBM SPSS 22, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Interval koefisien**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
08,80 - 100	Sangat kuat

**Uji statistik Responden terhadap Variabel Independent Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia (X)**

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Deskriptif X.1**

Dalam video pembelajaran terdapat teks atau kata-kata penjelasan materi

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<b>Valid</b>	Tidak setuju	1	1.1	1.1	1.1
	Setuju	60	65.2	65.9	67.0
	Sangat setuju	30	32.6	33.0	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
<b>Missing</b>	System	1	1.1		
<b>Total</b>		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 30 responden (32.6%), menjawab setuju sebanyak 60 responden (65.2%), dan yang menjawab tidak setuju 1 responden (1.1%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju dalam video pembelajaran terdapat teks penjelasan materi sebesar (97,8%).

**Tabel 4.9 X.2**

Pembelajaran menggunakan video pembelajaran sangat menarik

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	2	2.2	2.2	2.2
	Tidak setuju	2	2.2	2.2	4.4
	Setuju	46	50.0	50.5	54.9
	Sangat setuju	41	44.6	45.1	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 41 responden (44.6%), menjawab setuju sebanyak 46 responden (50.0%), menjawab tidak setuju 2 responden (2.2%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 2 responden (2.2%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran sangat menarik sebesar (94,6%).

**Tabel 4.10 X.3**

Terdapat gambar atau simbol dalam video pembelajaran

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	1	1.1	1.1	1.1
	Tidak setuju	1	1.1	1.1	2.2
	Setuju	45	48.9	49.5	51.6
	Sangat setuju	44	47.8	48.4	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 responden (47.8%), menjawab setuju sebanyak 45 responden (48.9%), menjawab tidak setuju 1 responden (1.1%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 1 responden (1.1%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju terdapat gambar atau simbol dalam video pembelajaran sebesar (96.7%)

**Tabel 4.11 X.4**

Dengan menggunakan video pembelajaran, dapat memutar video pembelajaran berkali-kali

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	5	5.4	5.5	5.5
	Setuju	47	51.1	51.6	57.1

	Sangat setuju	39	42.4	42.9	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 39 responden (42.4%), menjawab setuju sebanyak 47 responden (51.1%), dan yang menjawab tidak setuju 5 responden (5.4%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju menggunakan video pembelajaran dapat memutar video pembelajaran berkali-kali sebesar (93.5%).

**Tabel 4.12 X.5**

Di dalam video pembelajaran terdapat audio (suara) yang menjelaskan materi pembelajaran

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	5	5.4	5.5	5.5
	Setuju	53	57.6	58.2	63.7
	Sangat setuju	33	35.9	36.3	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 33 responden (35.9%), menjawab setuju sebanyak 53 responden (57.6%), dan yang menjawab tidak setuju 5 responden (5.4%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju dalam video pembelajaran terdapat audio (suara) yang menjelaskan materi pembelajaran sebesar (93.5%).

**Tabel 4.13 X.6**

Audio (suara) dalam video pelajaran berupa musik, narasi efek suara

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	2	2.2	2.2	2.2
	Setuju	56	60.9	61.5	63.7
	Sangat setuju	33	35.9	36.3	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Sumber data: IBM SPSS 22 For Windows

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 33 responden (35.9%), menjawab setuju sebanyak 56 responden (60.9%), dan yang menjawab tidak setuju 2 responden (2.2%). Artinya dengan persentase sangat



setuju dan setuju audio dalam video pembelajaran berupa musik, narasi efek suara sebesar (96,8%).

**Tabel 4.14 X.7**

Animasi gambar dalam video pembelajaran sesuai dengan topik materi pelajaran

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	5	5.4	5.5	5.5
	Setuju	56	60.9	61.5	67.0
	Sangat setuju	30	32.6	33.0	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 30 responden (32.6%), menjawab setuju sebanyak 56 responden (60.9%), dan yang menjawab tidak setuju 5 responden (5.4%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju animasi gambar video pembelajaran sesuai dengan topik materi pelajaran sebesar (93,5%).

**Tabel 4.15 X.8**

Dengan adanya video pembelajaran saya lebih mudah memahami materi

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	15	16.3	16.5	16.5
	Tidak setuju	30	32.6	33.0	49.5
	Setuju	37	40.2	40.7	90.1
	Sangat setuju	9	9.8	9.9	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
Missing	System	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 9 responden (9.8%), menjawab setuju sebanyak 37 responden (40.2%), menjawab tidak setuju 30 responden (32.6 %), dan yang menjawab sangat tidak setuju 15 responden (16.3%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju dengan adanya video pembelajaran saya lebih mudah memahami materi sebesar (50%), persentase tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar (48,9%).

**Tabel 4.16. X.9**

Belajar menggunakan video pembelajaran merupakan pengalaman baeru bagi saya

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	11	12.0	12.1	12.1
	Tidak setuju	34	37.0	37.4	49.5
	Setuju	41	44.6	45.1	94.5
	Sangat setuju	5	5.4	5.5	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
<i>Missing</i>	<i>System</i>	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 5 responden (5.4%), menjawab setuju sebanyak 41 responden (44.6%), menjawab tidak setuju 34 responden (37.0 %), dan yang menjawab sangat tidak setuju 11 responden (12.0%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju dengan adanya menggunakan video pembelajaran merupakan pengalaman baru untuk saya sebesar (50%), persentase tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar (49%).

**Tabel 4.17. X.10**

Pembelajaran menggunakan video pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan dalam kondisi saat ini

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	20	21.7	22.0	22.0
	Tidak setuju	53	57.6	58.2	80.2
	Setuju	15	16.3	16.5	96.7
	Sangat setuju	3	3.3	3.3	100.0
	Total	91	98.9	100.0	
<i>Missing</i>	<i>System</i>	1	1.1		
Total		92	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 3 responden (3.3%), menjawab setuju sebanyak 15 responden (16.3%), menjawab tidak setuju 52 responden (57.6%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 20 responden (21.7%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju pembelajaran menggunakan video pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan dalam kondisi saat ini sebesar (19,6%), persentase tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar (79,3%).

Berdasarkan data pernyataan kuesioner memiliki skor tertinggi tiap butir = 4, jumlah butir pernyataan 10 dan jumlah responden 91. Perhitungannya sebagai berikut;

$$\begin{aligned} \text{Nilai maksimal} &= 4 \times 10 \times 91 \\ &= 3.640 \\ \text{Nilai minimum} &= 1 \times 10 \times 91 \\ &= 910 \\ \text{Jarak interval} &= 3.640/4 \\ &= 910 \\ \text{Skor total responden} &= 3031/ 3640 \times 100 = 83 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari interpretasi Rentang Skala Likert kategori di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital multimedia di SDN 189 Neglasari Kecamatan Coblong, Kota Bandung pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V sebesar 3.640 atau skor total responden 83 % nilai tersebut termasuk ke dalam kategori interval "baik".

### Responden Terhadap Variabel Dependen Motivasi (Y)

**Tabel 4.18 Y.1**

Dengan adanya video pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	1	1.1	1.1	1.1
	Setuju	60	65.9	65.9	67.0
	Sangat setuju	30	33.0	33.0	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 30 responden (33.0%), menjawab setuju sebanyak 60 responden (65.9%), dan yang menjawab tidak setuju 1 responden (1.1%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju dengan adanya video pembelajaran membuat saya semangat dalam belajar sebesar (98,9%).

**Tabel 4.19 .Y.2**

Saya selalu mengerjakan PR agar tidak mendapatkan nilai yang jelek

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	2	2.2	2.2	2.2
	Tidak setuju	2	2.2	2.2	4.4
	Setuju	46	50.5	50.5	54.9
	Sangat setuju	41	45.1	45.1	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 41 responden (45.1%), menjawab setuju sebanyak 46 responden (50.5%), menjawab tidak setuju 2 responden (2.2%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 2

responden (2.2%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju saya selalu mengerjakan PR agar tidak mendapatkan nilai yang jelek sebesar (95,6%).

**Tabel 4.20. Y.3**

Menjadi juara kelas itu keinginan saya, oleh karena itu saya harus semangat dalam belajar

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat tidak setuju	1	1.1	1.1	1.1
	Tidak setuju	1	1.1	1.1	2.2
	Setuju	45	49.5	49.5	51.6
	Sangat setuju	44	48.4	48.4	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 44 responden (48.4%), menjawab setuju sebanyak 45 responden (49.5%), menjawab tidak setuju 1 responden (1.1%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 1 responden (1.1%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju menjadi juara kelas itu keinginan saya, oleh karena itu saya harus semangat dalam belajar sebesar (97,9%).

**Tabel 4.21. Y.4**

Mendapatkan nilai yang jelek dan diejek teman membuat saya malu, oleh karena itu saya harus lebih semangat dalam belajar

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	5	5.5	5.5	5.5
	Setuju	47	51.6	51.6	57.1
	Sangat setuju	39	42.9	42.9	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 39 responden (42.9%), menjawab setuju sebanyak 47 responden (51.6%), dan yang menjawab tidak setuju 5 responden (5.5%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju mendapatkan nilai yang jelek dan diejek teman membuat saya malu, oleh karena itu saya harus semangat dalam belajar sebesar (94,5%).

**Tabel 4.22 .Y.5**

Saya selalu mengerjakan tugas tepat waktu

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	5	5.5	5.5	5.5
	Setuju	53	58.2	58.2	63.7

	Sangat setuju	33	36.3	36.3	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 33 responden (36.3%), menjawab setuju sebanyak 53 responden (58.2%), dan yang menjawab tidak setuju 5 responden (5.5%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju saya selalu mengerjakan tugas tepat waktu sebesar (94,5%).

**Tabel 4.23. Y.6**

Penghargaan dalam belajar membuat saya termotivasi dalam belajar

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	2	2.2	2.2	2.2
	Setuju	56	61.5	61.5	63.7
	Sangat setuju	33	36.3	36.3	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 33 responden (36.3%), menjawab setuju sebanyak 56 responden (61.5%), dan yang menjawab tidak setuju 2 responden (2.2%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju penghargaan dalam belajar membuat saya termotivasi dalam belajar sebesar (97,8%).

**Tabel 4.24. Y.7**

Saya selalu fokus memperhatikan materi yang disampaikan

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak setuju	5	5.5	5.5	5.5
	Setuju	56	61.5	61.5	67.0
	Sangat setuju	30	33.0	33.0	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 30 responden (33.0%), menjawab setuju sebanyak 56 responden (61.5%), dan yang menjawab tidak setuju 5 responden (5.5%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju saya selalu fokus memperhatikan materi yang disampaikan sebesar (94,5%).

**Tabel 4.25. Y.8**

Materi yang saya tidak pahami membuat saya malas dalam belajar

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat setuju	15	16.5	16.5	16.5
	Setuju	30	33.0	33.0	49.5
	Tidak setuju	37	40.7	40.7	90.1

	Sangat tidak setuju	9	9.9	9.9	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas pertanyaan Y.8 bersifat negatif, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 15 responden (16.5%), menjawab setuju sebanyak 30 responden (33.0%), menjawab tidak setuju 37 responden (40.7%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 9 responden (9.9%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju materi yang saya tidak pahami membuat saya malas belajar sebesar (49.5%). Tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar (50,6%).

**Tabel 4.26. Y.9**

Saya lebih semangat belajar dari pada mengerjakan tugas

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat setuju	11	12.1	12.1	12.1
	Setuju	34	37.4	37.4	49.5
	Tidak setuju	41	45.1	45.1	94.5
	Sangat tidak setuju	5	5.5	5.5	100.0
	Total	91	100.0	100.0	

Dari tabel di atas pertanyaan Y.9 bersifat negatif, dapat diketahui responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 11 responden (12.1%), menjawab setuju sebanyak 34 responden (37.4%), menjawab tidak setuju 41 responden (45.1%), dan yang menjawab sangat tidak setuju 5 responden (5.5%). Artinya dengan persentase sangat setuju dan setuju saya lebih semangat dalam belajar daripada mengerjakan tugas sebesar (49.5%). Tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar (50,6%).

Berdasarkan data pernyataan kuesioner memiliki skor tertinggi tiap butir = 4, jumlah butir pernyataan 10 dan jumlah responden 91. Perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai maksimal} &= 4 \times 10 \times 91 \\ &= 3.640 \\ \text{Nilai minimum} &= 1 \times 10 \times 91 \\ &= 910 \\ \text{Jarak interval} &= 3.640/4 \\ &= 910 \\ \text{Skor total responden} &= 2761/ 3640 \times 100 = 76 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari interpretasi kategori di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SDN 189 Neglasari Kecamatan Coblong, Kota Bandung pada kelas V sebesar 2.761 skor total responden 75 %. Nilai tersebut termasuk kedalam kategori interval "cukup baik".

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Pendidikan

*Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana STAI Sabili Bandung*  
*INSAN KAMIL: Jurnal Pendidikan Islam*

Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Di Sdn 189 Neglasari Kecamatan Coblong, Kota Bandung, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil dari interpretasi Rentang Skala Likert kategori di atas menunjukkan bahwa Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia di SND 189 Neglasari Kecamatan Coblong Kota Bandung sebesar 3.640 atau skor total responden 83 %, dimana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori interval "baik". Hasil dari interpretasi kategori di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SDN 189 Neglasari Kecamatan Coblong Kota Bandung pada kelas V sebesar 2.761 skor total responden 75 %. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori interval "cukup baik" mendekati "baik". Besarnya koefisien determinasi di atas dapat dilihat pada R Square sebesar 0.264. Hasil ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di SDN 189 Neglasari Sadang Serang, Kecamatan Coblong, Kota Bandung 26%, sedangkan 74% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- A Matsana Moh H. 2014. *Al-Quran Hadis Madrasah Aliyah Kelas XI*. Semarang: Pt. Karya Toha Putra
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Citra
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Baharuddin, Achmad. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: Cv Abe Kreatifindo
- Firdaus, winci. 2020. *Ranah Jurnal Kajian Bahasa*, volume 9, nomer 1.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Bumi Askara
- Hidayat, Alimul Aziz. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing
- Hanafi Halid, La Adu, Zainuddin. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta; Cv Budi Utama
- Hairun Yahya. 2020. *Evaluasi Dan Penelitian Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Kustandi, Cecep. Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kusumastuti, Adhi. Ahmad Mustamil Khoiron, Taofan Ali Achmadi. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Khon, Majid Abdul H. 2012. *Hadis Tarbawi Hadis-Hadis Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Limbong, Tonni. Janner Simarmata. (2020). *Media Dan Multimedia Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Lestari, Titik Endang. 2020. *Motivasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Cv Budi Utama

- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Jakarta: Zaifatama Publisher
- Makki, Ismail M. Dkk. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Duta Media Publishing
- M.A Sardima n. (2016) *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada
- Nata, Abuddin. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana
- Ninghardjanti, Patni. Dkk. (2020). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Purwokerto: Cv. Pena Persada
- Pribadi, A Benny. 2017. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Rahayu, Nurhayati Yayu. 2019. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Unan Gunung Djati Bandung
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Aproach*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Rusli, Muhammad. Dkk (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi Santosa. 2018. *Statistika Hospitalitas Edisi Revisi*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Siyoto, Sandu., Ali Sodik M. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Sumiharsono, Rudy M. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi
- Sofyan, Fatah Amir. Agus Purwokerto (2008). *Digital Multimedia*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiarto, Toto. 2021. *Pendidikan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Hikam Pustaka
- Tohir, Kholis. (2020). *Model Pendidikan Pesantren Salafi*. Surabaya: Seopinno Media Pustaka
- Wathoni, Nurul Muhammad Lalu. 2018. *Filsafat Pendidikan Islam analisis Pendidikan Filosofis Kurikulum 2013*. Ponorogo. Cv Uwasi Inspirasi Indonesia
- Zainiyati, Salamah Husniyatus. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana
- Zulmiyetri, Nurhastuti Safaruddin. 2020. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana



# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

---

## ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ Submitted to Universitas Sam Ratulangi

Student Paper

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On