

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Hakekat Motivasi Belajar

###### a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata *motivation* yang berarti “menggerakkan”. Motivasi merupakan hasil sejumlah proses bersifat internal atau eksternal bagi individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.<sup>15</sup>

Mulyasa mengemukakan bahwa motivasi merupakan tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi.<sup>6</sup>

Hal senada juga dikemukakan oleh Sardiman bahwa:

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>3</sup>

Berdasarkan definisi para ahli di atas, maka Peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam maupun luar diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

---

<sup>1</sup>Winardi, *Motivasi dan pemotivasian dalam Manajemen* (Cet.1; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 2.

<sup>2</sup>Mulyasa E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi* ( Bandung: Rosda Karya, 2003), h. 112.

<sup>3</sup>Sardiman A., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: CV. Rajawali Pers, 2006), h. 73.

## b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik psikis maupun fisik seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan masalah, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap. Dalam pengertian yang berkaitan dengan istilah belajar, ada beberapa para ahli yang mendefinisikan kata belajar di antaranya, yaitu:

Trondike, yang merupakan salah seorang pendiri aliran teori belajar tingkah laku, yang dikutip oleh Hamzah, mengemukakan teorinya bahwa: “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan)”<sup>4</sup>

Hal senada juga dikemukakan oleh Fathurrahman yang mendefinisikan bahwa belajar adalah:

Segenap rangkaian/aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh orang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya sendiri, berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran yang bersifat sedikit banyak permanen.<sup>5</sup>

Dengan arti lain, bila terjadi proses belajar, maka terjadi proses antara pengajar dengan yang belajar dalam hal ini peserta didik atau siswa. Dari proses belajar-mengajar akan diperoleh hasil yang pada umumnya disebut dengan istilah hasil belajar.

Berdasarkan beberapa definisi yang diungkapkan oleh para ahli di atas, maka Peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang

---

<sup>4</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 11.

<sup>5</sup>Fathurrahman, *Strategi Belajar Me* 12 (Bandung: Refika Aditama, 2007), h. 52.

terhadap sesuatu keadaan tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam suatu situasi.

### c. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu daya upaya penggerak atau membangkitkan serta mengarahkan semangat individu untuk melakukan perbuatan belajar. Agar dapat memahami dan mempunyai suatu gambaran yang lebih mendalam mengenai pengertian motivasi belajar, maka dalam hal ini penulis akan mengemukakan definisi motivasi belajar menurut para ahli, yaitu:

Dalam A.M. Sardiman motivasi belajar diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu.<sup>10</sup>

Pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa motivasi akan memacu dan membangkitkan semangat pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

Hal senada juga diungkapkan oleh H. Mulyadi bahwa:

Motivasi belajar adalah kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan tingkah laku, baik segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis mempunyai pemahaman bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah motivasi yang mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dan melangsungkan pelajaran dengan memberikan arah atau tujuan yang telah ditentukan.

<sup>6</sup>Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Bandung: Rajawali Pers, 2007), h. 75

<sup>7</sup>Hanafiah dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009) h. 26.

#### d. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Muhibbin Syah bahwa motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik yaitu hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangkan materi pelajaran dan kebutuhan terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan.
- 2) Motivasi Ekstrinsik yaitu hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan perhatian, peraturan dan tata tertib sekolah, guru tauladan, orang tua, ini merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar.<sup>8</sup>

#### e. Fungsi -Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan faktor yang sangat penting di dalam belajar, karena motivasi memiliki banyak fungsi seperti yang dipaparkan oleh Tabrani dalam bukunya

“*Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*”, yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan,
- 2) Mengarahkan aktivitas belajar peserta didik,
- 3) Menggerakkan dan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.<sup>9</sup>

<sup>8</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 72.

<sup>9</sup>A Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Karya ), h. 123.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman, bahwa ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menentukan arah perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.<sup>10</sup>

## 2. Hakekat Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Berkaitan dengan hasil belajar, Arikunto mengartikan hasil belajar sebagai “Indikasi yang menunjukkan upaya penguasaan pengetahuan (kognitif) siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru melalui kegiatan pekerjaan rumah dan tes ulangan”.<sup>11</sup> Hasil belajar dapat diwujudkan dengan beberapa aspek yang pada dasarnya diterapkan bagi siswa atau peserta didik secara sistematis dan terpadu yang menghasilkan suatu perubahan yang khas.

Menurut Oemar Hamaliki hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang biasanya diberikan dalam bentuk angka atau skor setelah pendidik memberi tes pada akhir pembelajaran.<sup>12</sup>

Artinya hasil belajar merupakan sebagai suatu hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nana Sudjana yang menyatakan bahwa “hasil belajar adalah

---

<sup>10</sup>Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Bandung: Rajawali Pers , 2007), h. 84.

<sup>11</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Cet. 2; Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.117.

<sup>12</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 15.

kemampuan sesungguhnya yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu”.<sup>13</sup>

Teori ini menekankan hasil belajar pada kemampuan yang sungguh-sungguh dan dapat diukur langsung. Keberhasilan dalam menunaikan pencapaian hasil belajar merupakan rangkaian konsisten dan teratur untuk mencapai hasil yang memuaskan. Hasil yang dicapai tercantum dalam bentuk nilai, angka atau simbol lainnya sesudah adanya pemberian penilaian baik mengenai kecakapan atau keterampilan belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas Penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil Belajar adalah nilai pencapaian yang diperoleh dari hasil tes siswa setelah mengikuti pembelajaran hasil belajar dan merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Hasil belajar menempatkan seseorang dari tingkat abilitas yang satu ke tingkat abilitas yang lain. Mengenai perubahan tingkat abilitas menurut Bloom meliputi tiga ranah, yaitu:

- 1) Kognitif: *Knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai), *application* (menerapkan)
- 2) *Affective*: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberi respon), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).

---

<sup>13</sup>Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar* (Bandung: Sinar Baru, 2010) h. 17.

3) *Psychomotor: initiatory level, pre-routine level, routinized level.*<sup>14</sup>

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata, proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar. Slameto menyatakan bahwa setiap proses belajar banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Ngalim Purwanto ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

##### 1) Faktor dari dalam diri individu

Terdiri dari faktor fisiologis. Faktor fisiologis adalah kondisi jasmani dan kondisi panca indera. Sedangkan faktor psikologis yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif.

##### 2) Faktor dari luar individu

Terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan faktor instrumental yaitu kurikulum, bahan, guru, administrasi, dan manajemen.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 23-24.

<sup>15</sup>Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* ( Jakarta: PT Remaja Rosdakarya 2010), h. 107

### 3. Hakekat Media *Videoscribe*

#### a. Pengertian Media

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar.

Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah

Sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>16</sup>

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Penjelasan tentang media dari sisi keislaman berdasarkan Al Qur'an, surah Al- Alaq ayat 4 -5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٩٦:٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٩٦:٥﴾

Artinya :

*Yang mengajar dengan pena, mengajar manusia apa yang belum diketahuinya (Q.S. Al-Alaq ayat 4 -5)*<sup>17,21</sup>

Kedua ayat di atas dapat berarti ”Dia (Allah) mengajarkan dengan pena (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia mengajarkan manusia (tanpa pena) apa yang belum diketahui sebelumnya. Kita dapat menyatakan bahwa kedua ayat diatas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah SWT dalam

<sup>16</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 5.

<sup>17</sup>Kemenag, *Al-Qur'an* (Bandung: Jamanatul Art, 2004), h. 597.

mengajar manusia. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.<sup>18</sup>

### **b. Pengertian Media *Videoscribe***

*Videoscribe* adalah software/Aplikasi yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih (white board) dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.<sup>19-23</sup>

Jika dilihat dari karakteristiknya media *videoscribe* dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan di antaranya: mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu memberikan stimulus yang baik bagi siswa, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2010), h. 463-464.

<sup>19</sup>Making, M. Y. M., dan Heriyanto, V.L. *Pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Videoscribe dan Aurora 3d Presentation Pada Materi Konstruksi Pelengkung Tiga Sendi/ E-Journal Pend. Teknik Sipil dan Perencanaan*, 4 (1): 1-5. (2016).h. 3.

<sup>20</sup>Wasis Dwiyoogo, *Media Pembelajaran* (Malang: Wineka Media, 2013), h. 216.



Gambar 2.1 Aplikasi *Videoscribe*



Gambar 2.2 Penyajian Materi Pembelajaran PAI Dalam Bentuk *Videoscribe*



Gambar 2.3 Evaluasi Dalam Bentuk *Videoscribe*

Media ini dibuat melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah. Untuk melihat contoh whiteboard animation tidaklah begitu sulit. Karena *Videoscribe* merupakan software multifungsi, yakni kegunaannya bisa dipakai untuk bermacam-macam.

### c. Manfaat Media Videoscribe

Dengan adanya *videoscribe* kita bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menyajikan perasaan kita disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi.

Beberapa kegunaan *videoscribe* antara lain:

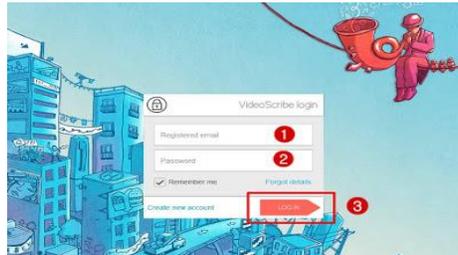
- a) *Videoscribe* bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- b) *Videoscribe* untuk presentasi keperluan anda.
- c) Menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.
- d) Dan masih banyak lagi eksperimen yang bisa kita gunakan dengan software ini.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup>Making, M. Y. M., dan Heriyanto, V.L. *Pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Videoscribe dan Aurora 3d Presentation Pada Materi Konstruksi Pelengkung Tiga Sendi/ E-Journal Pend. Teknik Sipil dan Perencanaan*, 4 (1): 1-5. (2016).h. 5.

#### d. Tahapan pembuatan videoscribe

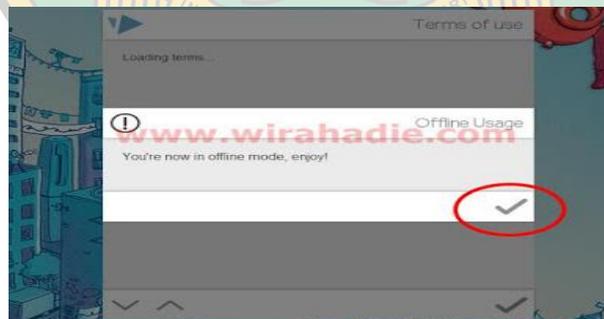
- 1) Buka aplikasi *videoscribe* yang sudah didownload, kemudian lakukan login.



Gambar 2.4 Log In Videoscribe

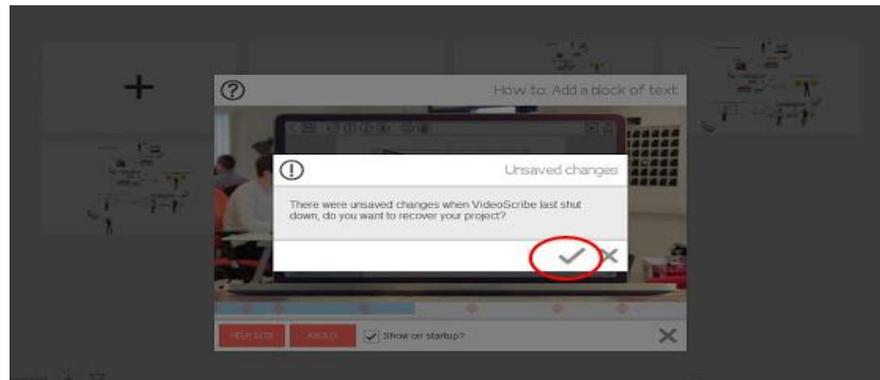
Keterangan :

1. Isi email yang digunakan untuk mendaftar pada kolom pertama
  2. Kemudian masukkan password yang digunakan saat mendaftar, pada kolom kedua,
  3. Kemudian klik "Login", jika belum mendaftar silahkan klik menu yang ada di sampingnya yang bertuliskan "Create new account."
- 2) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, silahkan klik tanda centang untuk melanjutkannya.



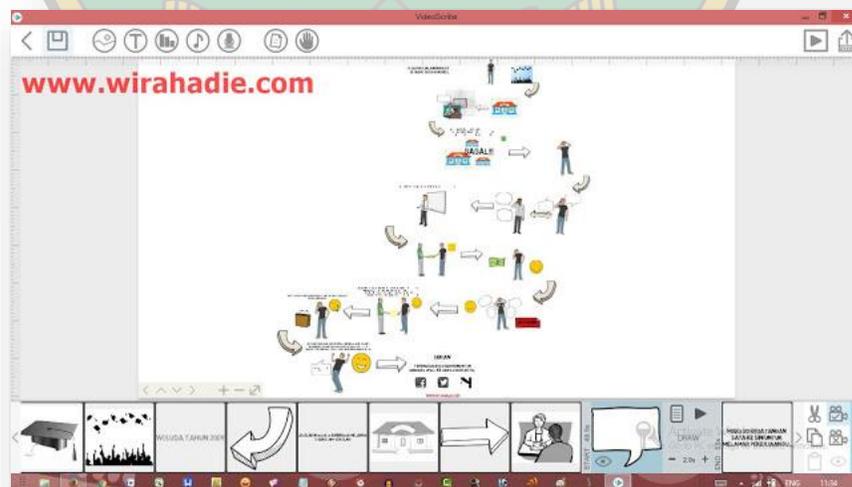
Gambar 2.5 Mode Offline Videoscribe

- 3) Kemudian klik tanda centang kembali, hingga muncul



Gambar 2.6 *Unsave Project Videoscribe*

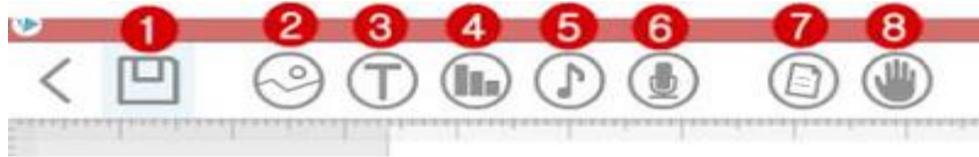
- 4) Setelah itu akan muncul halaman untuk membuat proyek video, klik aja tanda plus (+) untuk membuat halaman baru untuk pembuatan video.
- 5) Selanjutnya yang perlu di ketahui adalah pengenalan fungsi-fungsi yang tertera pada halaman kerja, agar bisa menggunakan menu yang tersedia dengan baik dan efisien sehingga tidak terlalu lama membuang waktu untuk mencoba mengeksplorasi menu yang tersedia.



Gambar 2.7 *Halaman Kerja Videoscribe*

## e. Pengenalan Fungsi-Fungsi Pada Menu Halaman Kerja

### 1) Menu paling atas bagian kiri :



Gambar 2.8 Menu paling atas bagian kiri *Videoscribe*

Keterangan :

1. Simbol untuk menyimpan hasil kerja
2. Untuk memasukkan karakter atau gambar
3. Untuk memasukkan tulisan atau teks
4. Untuk memasukkan tanggal, bulan, dan tahun pada video
5. Untuk memasukkan musik ke dalam video
6. Untuk memasukkan suara narasi atau rekaman suara untuk video
7. Mengubah tampilan background video
8. Untuk mengubah animasi pada video, misalnya gambar tangan menulis atau tangan yang bergerak lainnya.

### 2) Menu paling atas sebelah kanan:



Gambar 2.9 Menu paling atas sebelah kanan *Videoscribe*

Keterangan :

1. Untuk melihat preview video hasil kerja sebelum dirender atau dipublikasikan
2. Untuk ekspor atau mempublikasikan hasil kerja dalam bentuk video

### 3) Menu paling bawah sebelah kanan:



Gambar 2.10 Menu Paling Bawah Sebelah Kanan *Videoscribe*

Keterangan :

1. Untuk menghilangkan atau menghapus elemen pada video
2. Untuk mengkopi sebuah elemen tertentu
3. Untuk mengunci bidikan atau sorotan pada layar
4. Untuk menghapus bidikan atau sorotan pada layar

#### 4. Hakikat Bidang Studi Pendidikan Agama Islam

##### a. Pengertian Bidang Studi Pendidikan Agama Islam

Pengertian istilah Pendidikan Agama seperti yang dijelaskan pada undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 30 BAB IV menjelaskan bahwa pendidikan keagamaan; “pendidikan keagamaan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan menjadi ahli ilmu agama”.<sup>23</sup>

Sedangkan menurut Zakiyah Darajat dan kawan-kawan menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan Pendidikan Agama Islam adalah:

Suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.<sup>24</sup>

Kemudian dalam edaran Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI, sebagaimana dikutip oleh M. Alisuf Sabri mengartikan bahwa,

---

<sup>24</sup>Zakiyah Darajat dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 38.

Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan Islam ialah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin.<sup>25</sup>

Berdasar definisi dari beberapa para ahli di atas maka Penulis dapat menyimpulkan bahwa, bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah Mata pelajaran yang diberikan untuk mengarahkan anak didik mencapai kedewasaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan ajaran agama Islam dan pada akhirnya dapat menjadikan ajaran agama Islam sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan.

#### **b. Materi PAI Kelas X**

Materi yang diambil dalam pembelajaran PAI melalui media videoscribe ini adalah diambil dari silabus semester II bab X dan XI yaitu tentang Hikmah Haji, Zakat, dan Waqaf dalam kehidupan, serta Meneladani Dakwah Rasulullah SAW di Madinah, agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan dimengerti.

##### **1. Materi Hikmah Haji, Zakat dan Waqaf dalam Kehidupan**

- a) Pengertian Haji, Zakat, dan Wakaf
- b) Ketentuan Haji, Zakat, dan Wakaf
- c) Keutamaan Haji, Zakat, dan Wakaf

##### **2. Meneladani Dakwah Rasulullah SAW di Madinah.**

- a) Substansi da'wah Rasulullah SAW di Madinah.
  - Kebebasan Beragama

---

<sup>25</sup>Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Cet. Ke. 9; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h.32.

- Adzan, Sholat, Zakat dan Puasa
  - Khutbah Haji Wada'
- b) Strategi da'wah Rasulullah SAW di Madinah.
- 1) Meletakkan Dasar-dasar Kehidupan Bermasyarakat
    - Membangun masjid.
    - Membangun ukhuwah islamiyah.
    - Menjalin persahabatan dengan pihak-pihak lain yang non muslim.
  - 2) Beberapa peperangan yang terjadi antara kaum muslimin :
    - Perang Badar
    - Perang Uhud
    - Perang Ahzab/Khandaq
    - Perang Hunain
    - Perang Tabuk
- c) Surat Rasulullah SAW kepada Para Raja.
- d) Penaklukan kota Mekah.

## B. Kajian Relevan

Dellyardianzah: *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi.*

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data hasil belajar siswa, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Peneliti melakukan media pembelajaran berbasis *video scribe* pada kelas eksperimen. Secara keseluruhan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun mengerjakan *post-test* yang diberikan oleh peneliti. (2) Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diajar dengan metode ceramah tanpa

menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe* menunjukkan skor *post-test* terendah 50 dan skor tertinggi 85 dengan rata-rata nilai sebesar 69,15. Skor *post-test* menunjukkan sebanyak 61% siswa tidak tuntas dan 39% siswa tuntas. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji statistik uji-t diperoleh nilai signifikansi (Sig 2-tailed) adalah 0,003 , nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,003 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *video scribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.<sup>28,9</sup>

Iliham Musyadat: *Pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan sosiologi kelas X MAN Bangil*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentasenya sebagai berikut: ahli media (88%), ahli materi (88%), uji coba ahli pembelajaran (90%), dan uji coba lapangan (87,4%). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa

---

<sup>28</sup>Dellyardianzah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Universitas Tanjung Pura*, 2015, hal. 8, (Online), diunduh 23 Februari 2018.

memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>29</sup>

Adapun perbedaan dari penelitian Dellyardianzah dan Ilham Musyadat dengan penelitian peneliti yaitu dapat dilihat dari judul skripsi dan tempat penelitian. Penelitian Dellyardianzah berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi dan judul penelitian Ilham Musyadat adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Sosiologi Kelas X MAN Bangil sedangkan judul penelitian peneliti yaitu Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penggunaan Media *Videoscribe* Pada Kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari.

Penelitian ini menggunakan media dalam bentuk aplikasi yang dapat menyajikan materi pembelajaran dengan animasi tulisan tangan yang menampilkan gambar, tulisan, audio dan berbagai simbol lainnya yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam penelitian ini, melalui media *videoscribe*, Peneliti juga akan menyajikan evaluasi pembelajaran berupa pilihan ganda dan *essay* yang diberi waktu hitung mundur sehingga siswa akan lebih termotivasi, fokus dan hasil belajar yang diperoleh pun akan lebih murni dan maksimal. Selain itu, yang membuat penelitian ini berbeda dengan ke dua penelitian tersebut adalah penggunaan aplikasi

---

<sup>29</sup>Ilham Musyadat, “Pengembangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan sosiologi kelas X MAN Bangil”. (Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2015), (Online), diunduh 23 Februari 2015.

*videoscribe* yang Peneliti gunakan akan didukung oleh aplikasi *Kinemaster* yang dapat membantu menyajikan materi lebih kreatif dan inovatif.

Persamaan penelitian Dellyardianzah dan Ilham Musyadat dengan peneliti yaitu penggunaan aplikasi yang sama yakni aplikasi *videoscribe* dari Sparkol dan sama-sama menyajikan animasi gambar dan tulisan.

### C. Kerangka Berfikir

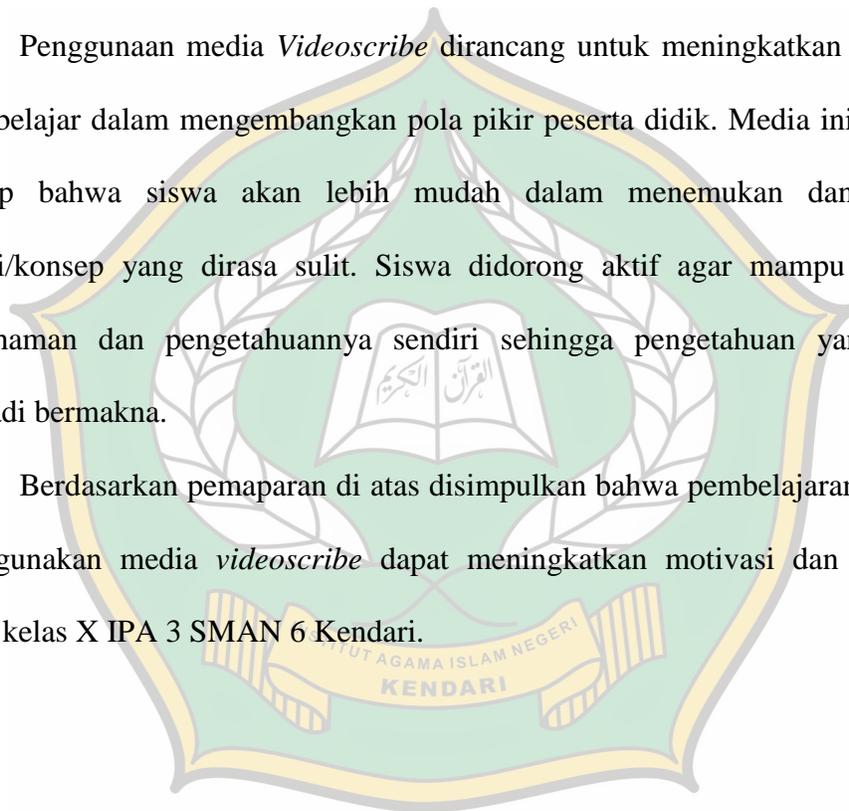
Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran PAI yaitu kurang tepatnya pendidik memilih media pembelajaran untuk menunjang belajar siswa. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan tersebut menimbulkan kurang semangatnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas Siswa yang kurang antusias saat proses pembelajaran.

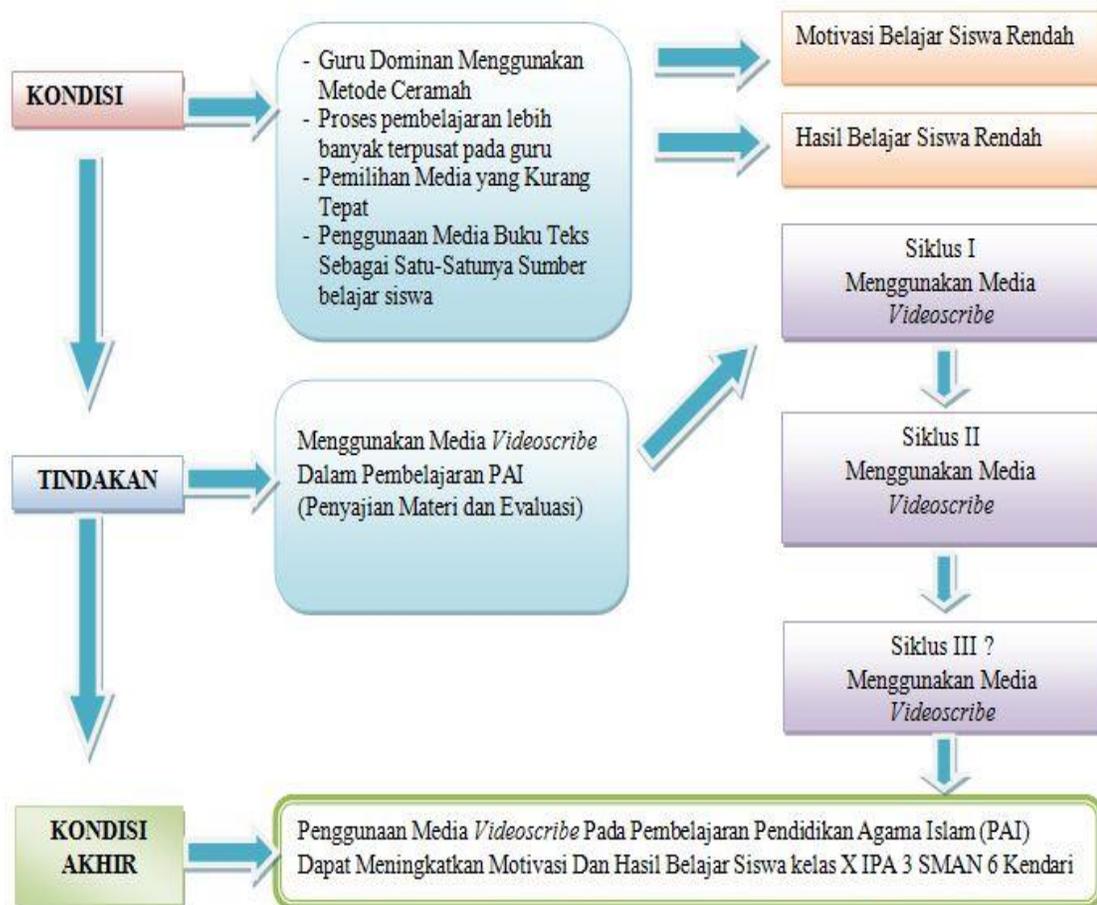
Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang semangat dan cenderung pasif sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI haruslah bisa meningkatkan motivasi siswa dan menumbuhkan kesadaran PAI agar siswa merasakan manfaat belajar PAI. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pembaharuan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAI agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Pembaharuan tersebut dapat dilakukan oleh Pendidik dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat sehingga belajar siswa menjadi bermakna. Salah satu pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran PAI yaitu media *Videoscribe*.

Pemilihan media *Videoscribe* dilakukan atas dasar proses pembelajarannya yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan definisi media *Videoscribe* yaitu alat yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menampilkan animasi tulisan tangan yang akan mempermudah dalam menyampaikan pesan.

Penggunaan media *Videoscribe* dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam mengembangkan pola pikir peserta didik. Media ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah dalam menemukan dan memahami materi/konsep yang dirasa sulit. Siswa didorong aktif agar mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi bermakna.

Berdasarkan pemaparan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media *videoscribe* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari.





Gambar 2.11 Kerangka Berfikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah diungkapkan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media *videoscribe* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari”.