

**PEMANFAATAN VIDEO INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI
DAN BUDI PEKERTI UNTUK MEMBANGUN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19 KELAS X SMA
NEGERI 2 MALANG**

SKRIPSI

OLEH :

MARIA ULFA

NPM. 21801011208



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2022

ABSTRAK

Ulfa, Maria. 2022. *Pemanfaatan Video Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Drs. H. Abd Jalil M.PdI. Pembimbing 2: Arief Ardiansyah, M.Pd

Kata Kunci: Video Interaktif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran PAI

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan. Berbagai perkembangan teknologi informasi memungkinkan setiap guru bisa menggunakan berbagai pilihan media yang dianggap cocok. Banyak pilihan ide-ide pembelajaran yang bisa diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satu pemanfaatan hasil teknologi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran video interaktif siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar apabila dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif.

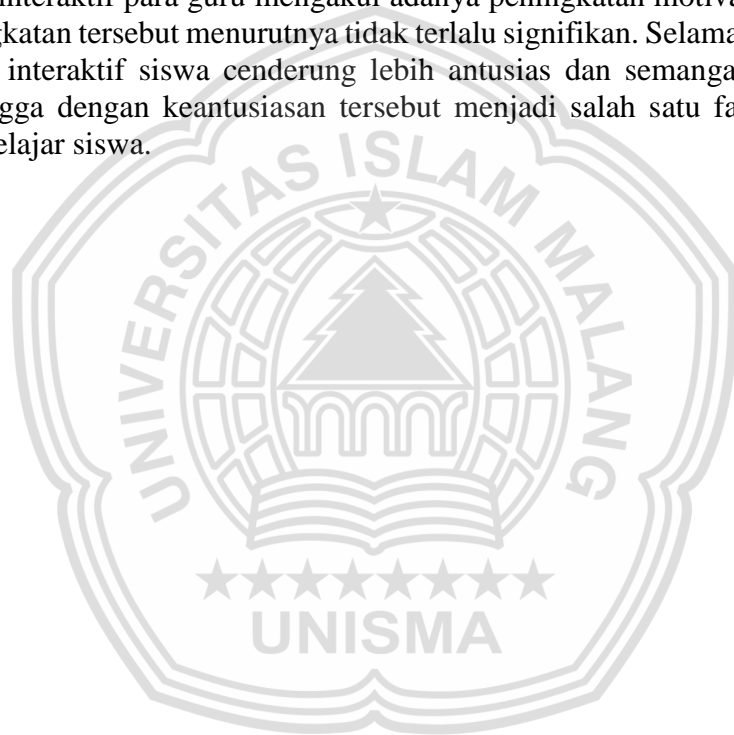
Namun, sangat disayangkan masih banyak siswa-siswi yang tidak memiliki motivasi dalam melaksanakan pembelajaran, karena keterbatasan alat dan waktu. Masih ada beberapa siswa-siswi yang beralasan tidak mempunyai kuota internet ataupun gawai yang tidak mendukung untuk mengakses media yang disampaikan oleh guru. Pada pandemi covid-19 sebagian siswa siswi membantu orang tua untuk bekerja, sehingga waktunya tersita untuk hal tersebut. Hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal. Kondisi ini dipicu oleh minimnya kemampuan guru dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena fungsi media memiliki peran yang begitu penting dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan konteks penelitian maka peneliti merumuskan fokus penelitian, yaitu tentang (1) Bagaimana karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang? (2) Bagaimana hasil dari pemanfaatan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang?

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah (1) Menjelaskan karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang (2) Mengetahui hasil dari pemanfaatan video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan jenis penelitian studi kasus dengan tempat penelitian di SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu. Pengumpulan data dilakukan antara lain dengan menggunakan metode observasi, wawancara serta metode dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan tentang pemanfaatan video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang, sebagai berikut: (1) Karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yakni video interaktif yang dapat memudahkan siswa dan guru selama proses pembelajaran. video yang bersifat sederhana, tetapi bisa memberikan suatu panduan kepada siswa siswi untuk mengikuti materi-materi pembelajaran. Adanya video interaktif menuntut kreatifitas, inovasi dan kiat guru dalam mendesain video interaktif yang baik dan tepat agar dapat memancing semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga siswa-siswi mendapatkan pengalaman baru dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. (2) Di SMA Negeri 2 Malang pemanfaatan video interaktif ini terbilang cukup efektif karena selama pembelajaran daring seluruh Guru PAI dan Budi Pekerti sudah memanfaatkan media pembelajaran video interaktif ini. Selama penggunaan media pembelajaran video interaktif para guru mengakui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, namun peningkatan tersebut menurutnya tidak terlalu signifikan. Selama penggunaan media pembelajaran video interaktif siswa cenderung lebih antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga dengan keantusiasan tersebut menjadi salah satu faktor meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.



ABSTRACT

Ulfa, Maria. 2022. *Pemanfaatan Video Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Drs. H. Abd Jalil M.PdI. Pembimbing 2: Arief Ardiansyah, M.Pd

Keywords: Interactive Video, Learning Motivation, Learning Outcomes, PAI Learning

Science and technology that continues to progress will always encourage renewal efforts in the use of technological results, especially in the field of education. Various developments in information technology allow every teacher to use a variety of media choices that are considered suitable. There are many choices of learning ideas that can be applied with the help of technology, one of the uses of technology results in education is the use of interactive videos in the learning process. With the interactive video learning media students are more interested and motivated to do learning activities when compared to students who do not use interactive videos.

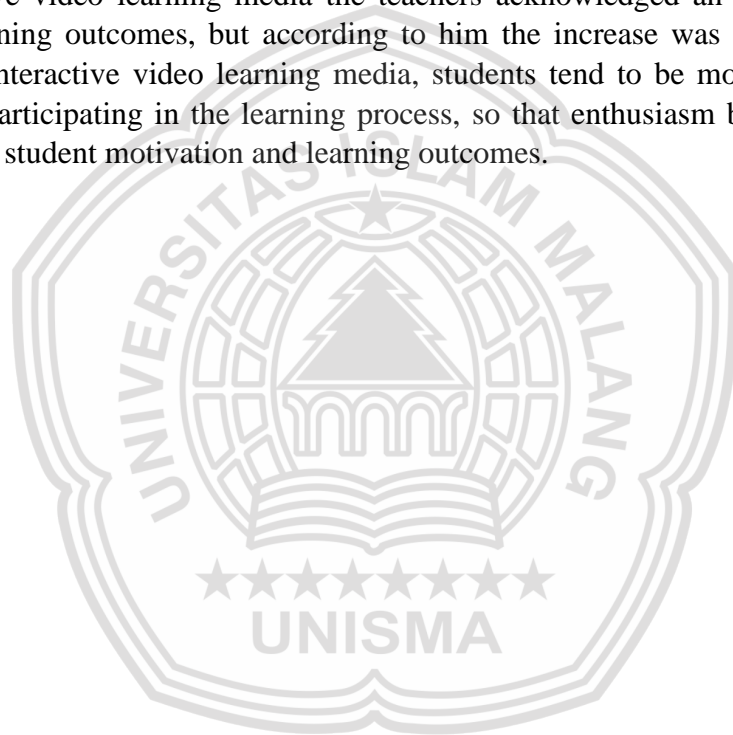
However, it is very unfortunate that there are still many students who do not have the motivation to carry out learning, due to limited tools and time. There are still some students who argue that they do not have an internet quota or devices that do not support access to the media delivered by the teacher. During the COVID-19 pandemic, some students helped their parents to work, so time was wasted on this. This will have an impact on learning outcomes that are not optimal. This condition is triggered by the lack of teacher ability in choosing or using learning media. This is because the function of the media has such an important role in motivating students in learning.

Based on the research context, the researchers formulated the research focus, namely (1) How are the characteristics of interactive videos that are appropriate for student motivation and learning outcomes during the COVID-19 pandemic in PAI learning and character in class X SMA Negeri 2 Malang? (2) What are the results of using interactive learning videos on students' motivation and learning outcomes during the covid-19 pandemic in PAI learning and manners in class X SMA Negeri 2 Malang?

While the objectives of this study are (1) to explain the characteristics of interactive videos that are appropriate for students' motivation and learning outcomes during the covid-19 pandemic in PAI learning and manners in Class X SMA Negeri 2 Malang (2) to determine the results of using interactive videos on motivation and outcomes. student learning during the covid-19 pandemic in PAI learning and manners in class X SMA Negeri 2 Malang.

This research is a qualitative research and the type of research is a case study with the place of research at SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu. Data collection was carried out, among others, by using the method of observation, interviews and documentation methods. Data analysis was carried out by collecting data, condensing data, presenting data, and drawing conclusions. To test the validity of the data, triangulation was carried out.

Based on the results of the research that has been done, the researchers can draw conclusions about the use of interactive videos on students' motivation and learning outcomes during the covid-19 pandemic in PAI and Budi Pekerti learning in class X SMA Negeri 2 Malang, as follows: (1) Characteristics of interactive videos that appropriate to the motivation and learning outcomes of students, namely interactive videos that can facilitate students and teachers during the learning process. videos that are simple, but can provide a guide for students to follow the learning materials. The existence of interactive videos demands creativity, innovation and teacher tips in designing good and appropriate interactive videos so that they can provoke students' enthusiasm for learning. By using interactive video learning media, the learning process becomes more effective and students gain new experiences and are more enthusiastic in the learning process. (2) In SMA Negeri 2 Malang the use of interactive videos is quite effective because during online learning all PAI and Budi Pekerti teachers have used this interactive video learning media. During the use of interactive video learning media the teachers acknowledged an increase in student motivation and learning outcomes, but according to him the increase was not too significant. During the use of interactive video learning media, students tend to be more enthusiastic and enthusiastic about participating in the learning process, so that enthusiasm becomes one of the factors in increasing student motivation and learning outcomes.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi menuntut setiap guru agar mengikuti perkembangan teknologi mutakhir. Kemampuan merancang media merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seseorang guru profesional. Berbagai perkembangan teknologi informasi memungkinkan setiap guru bisa menggunakan berbagai pilihan media yang dianggap cocok. Dengan penggunaan media yang dianggap cocok akan memudahkan proses pembelajaran, sehingga pada gilirannya tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Banyak pilihan ide-ide pembelajaran yang bisa diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satu pemanfaatan hasil teknologi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran. Video interaktif adalah jenis media pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa unsur antara lain : suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif. Materi yang dikemas dalam sebuah video akan memudahkan siswa untuk memahami terkait pesan yang akan disampaikan. Siswa akan lebih tertarik dengan desain yang dibuat, sehingga materi akan lebih diingat oleh siswa.



Penggunaan video interaktif dalam kegiatan belajar mengajar dinilai lebih efektif dalam keberhasilan belajar siswa. Kelebihan dari video interaktif sebagai media pembelajaran yaitu karena bisa menyisipkan beberapa fitur, seperti



pertanyaan di dalam videonya. Sehingga, setelah siswa menonton materi dalam video dapat sekaligus menjawab soal-soal terkait materi, dengan ini dapat menghemat waktu dalam belajar. Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran ini bersifat fleksibel, dalam artian siswa dapat menontonnya kapan saja dan dimana saja. Siswa juga dapat memutar kembali video ketika dirasa belum memahami materi yang disampaikan.

Masa pandemi Covid-19 membuat kegiatan pembelajaran di sekolah harus dilakukan secara jarak jauh. Akan tetapi, lingkungan belajar di rumah yang berbeda dengan lingkungan sekolah seringkali membuat siswa bosan dan tidak semangat dalam menerima pelajaran dari guru, serta tugas-tugas yang menuntut deadline. Pada masa pandemi covid-19 dalam proses pembelajaran guru dituntut kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan begitu, tujuan pembelajaran akan tetap tersampaikan tanpa membuat siswa merasa terbebani. Hal ini tentu saja menjadi tantangan baru bagi para guru dan juga siswa. Pemberian materi dan tugas secara online seringkali menjadikan siswa kewalahan dalam pengerjaannya. Ini merupakan tugas para guru untuk dapat menjadikan kegiatan pembelajaran tetap aktif dan menyenangkan.

Selain untuk pembelajaran daring, media pembelajaran video interaktif dapat digunakan pembelajaran tatap muka. Dengan adanya bantuan media pembelajaran video interaktif lebih mempermudah guru dalam mengajar dan siswa tidak bosan dengan variasi media pembelajaran yang mereka dapatkan.

Media pembelajaran video interaktif kini semakin berkembang dan memberikan pengaruh positif bagi kemajuan pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran video interaktif akan memudahkan siswa menerima informasi. Di

masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan. Semua mata pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi. Media pembelajaran video interaktif menjadi salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran daring. Media pembelajaran video interaktif menjadi solusi yang tepat dilakukan masa pandemi Covid-19, karena penggunaan video interaktif menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif.

Penggunaan media berpengaruh kepada siswa, yaitu siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar. Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Pengaruh media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, ada umumnya media pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga memengaruhi minat siswa terhadap pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran harus memperhatikan aktifitas dan motivasi belajar siswa karena hal tersebut merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat menghambat siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki seorang individu yang dapat merangsang untuk dapat melakukan tindakan-tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang untuk berperilaku atau melakukan sesuatu. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencapai hasil belajar yang

optimal. Motivasi belajar ini merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar.

Motivasi merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya motivasi akan mendorong keadaan siswa untuk semangat belajar. Persoalan mengenai motivasi belajar adalah bagaimana mengatur agar motivasi dapat ditingkatkan karena dalam kegiatan belajar setiap siswa memiliki motivasi belajar dengan tingkatan yang berbeda. Perbedaan motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat berdasarkan kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar yang kuat dalam diri siswa dapat mendorong siswa lebih semangat belajar sehingga siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran.

Guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara menggunakan video interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran video interaktif siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar apabila dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif. Media pembelajaran video interaktif yang dibuat oleh guru harus selaras dengan materi yang akan disampaikan, tidak lupa untuk memberikan variasi yang menarik agar siswa memiliki minat dan daya tarik untuk belajar. Penayangan pembelajaran dalam video ini dapat disajikan secara berulang-ulang dan dapat dijadikan dokumen atau referensi bagi guru, sekolah dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bermakna.

Namun, sangat disayangkan masih banyak siswa-siswi yang tidak memiliki motivasi dalam melaksanakan pembelajaran, karena keterbatasan alat dan waktu. Masih ada beberapa siswa-siswi yang beralasan tidak mempunyai kuota internet

ataupun gawai yang tidak mendukung untuk mengakses media yang disampaikan oleh guru. Pada pandemi covid-19 sebagian siswa siswi membantu orang tua untuk bekerja, sehingga waktunya tersita untuk hal tersebut. Hal ini akan berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal. Kondisi ini dipicu oleh minimnya kemampuan guru dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena fungsi media memiliki peran yang begitu penting dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana “Pemanfaatan Video Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang?
2. Bagaimana hasil dari pemanfaatan video pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang.
2. Mengetahui hasil dari pemanfaatan video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan budi pekerti kelas X SMA Negeri 2 Malang.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi apabila akan dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sekolah. Merupakan kebijakan tiap sekolah untuk menggunakan media pembelajaran pada setiap mata pelajaran, dalam hal ini video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menambah wawasan baru dalam

pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif, sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian konsep materi ajar.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberi tambahan pengetahuan serta memberikan gambaran penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya di SMA Negeri 2 Malang serta dapat menambah tersedianya referensi belajar siswa, berupa media pembelajaran video interaktif.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini, perlu diberikan definisi operasional terhadap judul “Pemanfaatan Video Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 2 Malang”. Maka peneliti mempertegas kata yang dianggap penting sebagai berikut :

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan kata dari manfaat yakni suatu penghadapan yang bertujuan untuk menunjukkan suatu kegiatan menerima. Penghadapan tersebut pada umumnya mengarah pada perolehan atau pemakaian terhadap hal yang berguna baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat. Dan jika dikaitkan dengan masalah penelitian ini, maka pemanfaatan di sini berarti menggunakan atau memakai suatu hal yang berguna

yang dalam hal ini adalah menggunakan atau memakai video interaktif sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

2. Video Interaktif

Video berasal dari kata video-vidi-visum yang artinya untuk melihat, mengamati, memahami. Video dapat diartikan dengan: (1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; (2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Pengertian video interaktif adalah video yang digabungkan dengan komputer sehingga siswa tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi siswa juga dapat menanggapi/merespon secara aktif, sedangkan media pembelajaran video interaktif adalah video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran yang digabungkan dengan komputer untuk keperluan pembelajaran sehingga siswa tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi siswa juga dapat menanggapi/meresponnya secara aktif dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk belajar agar mendapatkan pengetahuan baru untuk membawa perubahan yang lebih baik dan dilakukan dengan sengaja.

4. Hasil Belajar

Prestasi belajar yang di capai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

5. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sedangkan menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2011) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari Pendidikan, sedangkan PAI merupakan sebutan yang diberikan kepada salah satu subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dan menjelaskannya pada tingkat tertentu. PAI adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat, pendidikan Islam ialah bimbingan terhadap seseorang agar ia menjadi Muslim semaksimal mungkin. (Ahmad Tafsir, 2011).

PAI ialah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Selain itu PAI bukanlah sekedar proses usaha mentransfer ilmu pengetahuan atau norma agama melainkan juga berusaha mewujudkan perwujudan jasmani dan rohani dalam peserta didik agar kelak menjadi generasi yang memiliki watak, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur serta kepribadian muslim yang utuh. Jadi pembelajaran PAI adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam. Pembelajaran ini akan lebih membantu dalam memaksimalkan kecerdasan peserta didik yang dimiliki, menikmati kehidupan, serta kemampuan untuk berinteraksi secara fisik dan sosial terhadap lingkungan.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan fokus, tujuan, temuan penelitian serta pembahasan yang dihasilkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan terkait pemanfaatan video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X SMA negeri 2 Malang.

1. Karakteristik video interaktif yang tepat terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yakni video interaktif yang dapat memudahkan siswa dan guru selama proses pembelajaran. video yang bersifat sederhana, tetapi bisa memberikan suatu panduan kepada siswa siswi untuk mengikuti materi-materi pembelajaran. Adanya video interaktif menuntut kreatifitas, inovasi dan kiat guru dalam mendesain video interaktif yang baik dan tepat agar dapat memancing semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga siswa-siswi mendapatkan pengalaman baru dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.
2. Di SMA Negeri 2 Malang, pemanfaatan video interaktif ini terbilang sudah berhasil karena selama pembelajaran daring seluruh Guru PAI dan Budi Pekerti sudah memanfaatkan media pembelajaran video interaktif ini. Selama penggunaan media pembelajaran video interaktif para guru mengakui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, namun peningkatan tersebut menurutnya tidak terlalu signifikan. Selama

penggunaan media pembelajaran video interaktif siswa cenderung lebih antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga dengan keantusiasan tersebut menjadi salah satu faktor meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Sehubung dengan hasil penelitian skripsi tentang pemanfaatan video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X SMA negeri 2 Malang yang telah dipaparkan, penulis mencoba memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga SMA Negeri 2 Malang perlu adanya penanggulangan mengatasi hambatan-hambatan selama proses pembelajaran secara daring maupun luring, seperti halnya masalah yang banyak dijumpai terbatasnya kuota internet untuk mengakses media pembelajaran secara online, ataupun kurangnya sarana prasarana yang kurang memadai kuantitasnya, agar proses pembelajaran secara daring maupun luring dapat berjalan secara optimal.
2. Bagi pendidik dan siswa SMA Negeri 2 Malang perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, guru harus dapat memilih media mana yang sesuai dengan materi yang diajarkan, guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran, pihak sekolah sebaiknya dapat menambah media pembelajaran yang diperlukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Pendidikan Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep Jihan dan Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Bachtiar. (2018). *Metode Penelitian Hukum*. Tangerang: Universitas Pamulang Press.
- Burhan, Bungin. (2015). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dyan Septiani Vega Pratika. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Fiqih Di Min 3 Ponorogo Tahun 2020/2021*. Ponorogo: IAIN Ponorogo (SKRIPSI).
- Ezmir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Fitria Sartika, Elni Desriwita dan Mahyudin Ritonga. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah*. Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum Vol. 20. No. 2. (jurnal).
- <https://belajarpsikologi.com/pengertian-motivasi-belajar/> ,(di akses pada tanggal 10 Desember 2021) jam 15.04.
- Handayani, S.N., Sihkabuden., Praherdhiono, H. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karanganyar*.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3412/2183>
- Indra Cahya Firdaus. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Informatika Universitas Pamulang Vol.2 No.1, Maret 2017, 52.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Milles dan Hubberman. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohamad Surya. (2004). *Psikologi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Moleong, L. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdyakarya.
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras.

- Oemar Hamalik. (2014). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Pangaribuan, & Saragih. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1871>
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pujawan. (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja*. *Jurnal Penelitian*. Tidak Diterbitkan.
- Putri & Sibeua. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika*. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Medan*.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Roni Irawan, Azhar Haq, Lia Nur Atiqoh Bela Dina. (2019). *Upaya Guru Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mts Hasyim Asy'ari Kota Batu*. *Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang: Vicratina*. (jurnal).
- Rizal, S., Toenlio, A., & Sulthoni, S. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Pergaulan Bebas Dan Zina Untuk Kelas X Sman 1 Dringu Kabupaten Probolinggo*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 1–7.
<https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p001>
- Rozak, Abd. Fauzan, H. Abdul Nurdin. (2010). *Komplikasi Undang-undang dan peraturan bidang Pendidikan*. Jakarta: FITK Press.
- Sadirman, A.M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Saluky. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress*. EduMa,
- Sitompul, Setiawan, & Purba. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4 (2), 141–146.
[https://doi.org/ https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761](https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761)
- Siyoto & Shodiq. (2015). *Dasar Metodology Penelitian*. Yogyakarta: literasi media publishing.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara Bandung PT Remaja Rosdaka Karya.



Wardoyo, Siswo, & Pramudyo, A. S. (2015). *Pengantar mikrokontroler dan aplikasi pada arduino. Teknosain.*

Wijaya, Ardian Ramadhan. Kuswandi, Dedi. Susilaningih. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Topik Kolonialisme Dan Imperialisme Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii.* (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/6904/3485>)

Yatim Riyanto. (2001). *Metodelogi Penelitian Pendidikan.* Surabaya: SUC.

