

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay*

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay*

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah pengantar atau perantara. Menurut Gegne yang dikutip dari buku yang berjudul *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* yang ditulis oleh Wandah Wibawanto media merupakan kumpulan berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang menjadikan siswa mampu merangsangnya dalam proses pembelajaran. Sementara pendapat Brings media pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu alat fisik yang mampu menyediakan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memberikan batasan mengenai media, media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik berupa cetak ataupun audio visual dengan berbagai peralatannya.²²

Interaktif dapat diartikan sebagai komunikasi timbal balik yang terjadi antara media komunikasi yang diawali dengan penginputan data oleh pengguna yang direspon oleh media sehingga menimbulkan sebuah interaksi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan *software* ataupun *hardware* yang mampu digunakan sebagai perantara untuk

²² Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm 5.

menyampaikan materi atau isi pembelajaran dari sumber belajar ke pembelajar dengan suatu metode pembelajaran yang mampu memberikan respon balik terhadap suatu media yang telah di-inputkan.²³ Media pembelajaran interaktif cocok dikembangkan karena mampu membentuk keaktifan interaksi siswa secara langsung yang menjadikan siswa memiliki ketertarikan dan memiliki motivasi dalam belajar.

Menurut Henderson Hwy yang dijelaskan dalam sebuah skripsi yang di tulis oleh Laili Nur Affida mahasiswi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel menjelaskan bahwa Aplikasi *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu aplikasi yang dibentuk oleh Indigorse, yaitu sebuah perusahaan sebagai tempat perkembangan berbagai perangkat lunak dalam pengembangan multimedia, animasi serta system web. Dan *Autoplay Media Studio* berkembang sejak tahun 1991.²⁴

Menurut wulandari media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk penyampaian informasi-informasi baik dalam pengetahuan, atau keterampilan dan sikap dalam merangsang suatu pilahan, perasaan dan perhatian atau kemauan dari peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan dengan terkontrol.²⁵ *Autoplay* merupakan salah satu aplikasi yang dapat

²³ Agung Ahmad Rustandi, Harniati, and Dedy Kusnadi, "Jurnal Inovasi Penelitian," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020), hlm 599–597.

²⁴ Affida, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di MAN 2 Tuban".

²⁵ Muhamad Sofyan and Trisna Roy Pradipta, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2065–76, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2>. hlm 743.

digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti suara, gambar, video ataupun teks dalam bentuk presentasi.²⁶ Menurut Setiawan dan puput *Autoplay Media Studio 8* salah satu perangkat lunak yang dapat dijadikan untuk membuat media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai media yang berupa gambar, video teks ataupun flash kedalam media yang telah dibuat.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa *Aplikasi Autoplay Media Studio 8* salah satu perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi *Computer Based Training* yang digunakan dalam pembuatan media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis file.²⁷

2. Perkembangan Media interaktif *Autoplay*

Media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki perkembangan dari versi ke versi. Sehingga, dalam setiap versinya memiliki perbedaan dari versi 6.0 sampai versi terbaru 0.8 adapun perkembangan dan perbedaannya sebagai berikut ini:

a. Versi 6.0

Autoplay media studio versi 6.0 menjadi salah satu pemenang dimasannya sebagai penghargaan perangkat lunak yang memiliki

²⁶ Najuah Ricu Sidiq, *Penggunaan Aplikasi Autoplay Menu Builder 7.1 Dan Video Scribe Dalam Pembuatan Media Interaktif* (Banten: CV. AA. RIZKY, 2020), hlm 1.

²⁷ Intan Eka Saputri et al., “*Jurnal Tata Boga Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Dari Beras Dan Tepung Beras*” 12, no. 2 (2023), hlm 24–30.

ciri-ciri atau keunggulan yaitu mudah digunakan, ringan dalam penggunaan, dilengkapi dengan *Borland delphi*, C++ serta *Microsoft Visual Basic*.

b. Versi 7.5

Pada versi ini merupakan pengembangan dari versi 6.0 pada versi ini pengguna tidak perlu memiliki keahlian yang professional karena sudah memiliki ketersediaan pelatihan dan forum pengguna online. Pada versi ini juga sudah dilengkapi fitur Drag and Drop yang mana pengguna dapat dengan mudah menambahkan berbagai media baik gambar, flash music hanya dengan mouse. Selain itu juga sudah dilengkapi oleh wizard untuk otomatisasi, serta dalam pembuatan aplikasi kustom yang cepat artinya pengguna dapat membangun dengan waktu yang singkat.

c. Versi 8.0

Pada versi ini aplikasi *Autoplay* memiliki keunggulan dari pada versi sebelumnya yang lebih cepat dan lebih *powerfull* dengan dukungan *Blu-ray Disc* yang mampu mendukung pemutaran dan penggunaan yang sebelumnya belum ada. Serta dilengkapi aplikasi *styles* atau *skinning* sehingga pengguna dapat mengubah tampilan aplikasi sesuai dengan keinginan dengan berbagai tema dan gaya sehingga pengguna juga dapat menyesuaikan tampilan aplikasi sesuai dengan keinginan pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* dalam setiap versinya memiliki karakteristik serta perkembangan

masing-masing dan dilihat dalam perkembangannya yang cukup pesat pada aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur tambahan dengan tujuan memudahkan setiap pengguna.

3. Komponen Media Interaktif *Autoplay*

Pada aplikasi *Autoplay Media Studio* terdapat beberapa komponen utama antara lain:

a. Menu Utama atau Menu Bar

Yaitu fitur yang menyediakan daftar menu utama terdapat menu file, edit dan lainnya.

b. Stage Merupakan area kerja utama berfungsi untuk menampilkan dan mengatur objek proyek yang sedang dibuat.

c. Project Explore

Panel yang menampilkan daftar semua objek yang terdapat pada proyek. Orbyek-obyek ini dikumpulkan berdasarkan *page* atau halaman dalam proyek.

d. Property Pane

Merupakan panel yang digunakan untuk mengatur parameter atau *property* (sifat) dari objek atau halaman yang sedang aktif.

e. Toolbar

Yaitu sekumpulan ikon atau tombol cepat yang digunakan untuk mengakses berbagai fitur dan perintah agar lebih mudah.

4. Cara menginstal *Autoplay*

Untuk memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai software *Autoplay*, kami lampirkan screenshot langkah-langkah instalasi software *Autoplay* sebagai berikut:

- a. Buka file yang belum di proses pada aplikasi *Autoplay* dan klik *next*



Gambar 2.1

- b. Selanjutnya Klik *I gree* dan pilih *next*



Gambar 2.2

- c. Klik *next*



Gambar 2.3

- d. Pilih *make shortcuts available to all users* dan klik next



Gambar 2.4

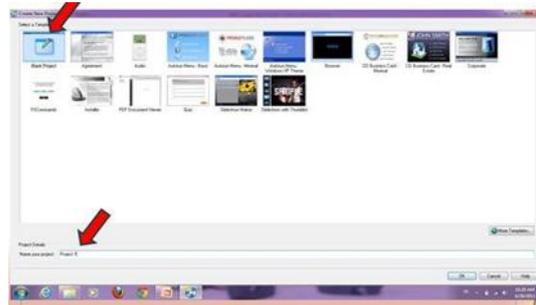
- e. Tunggu hingga proses instalasi selesai



Gambar 2.5

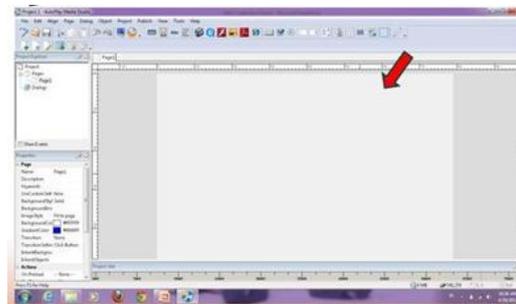
- f. Aplikasi telah berhasil terinstal

c) Berikan nama pada file yang sedang dikerjakan.



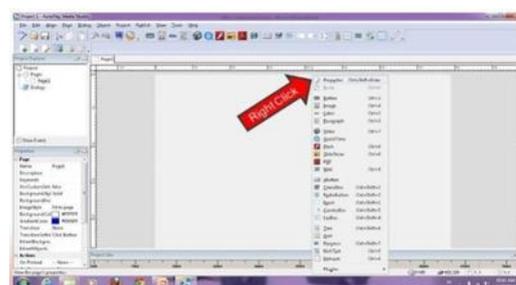
Gambar 2.9

d) Slide kosong telah tersedia



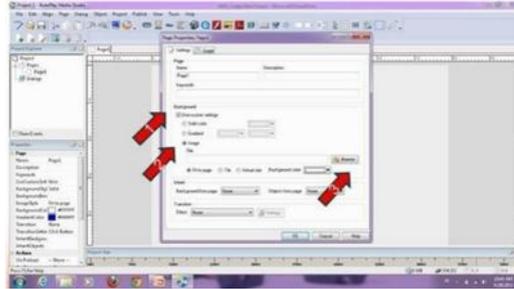
Gambar 2.10

e) Kemudian atur *properties*



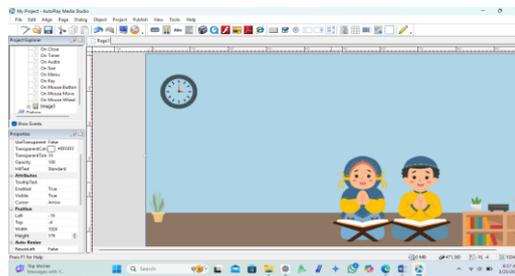
Gambar 2.11

f) Atur gambar yang akan digunakan sebagai latar belakang



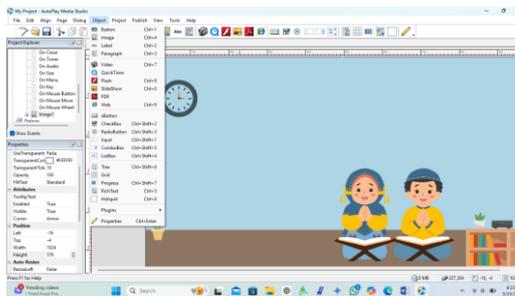
Gambar 2.12

g) Background sudah tersusun



Gambar 2.13

h) Pilih Object untuk memasukkan gambar atau suara



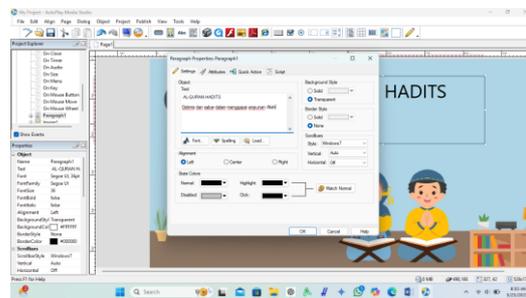
Gambar 2.14

i) Pilih  untuk memasukkan tombol



Gambar 2.15

- j) Pilih Paragraf untuk menulis materi yang akan dimasukkan ke *Autoplay*



Gambar 2.16

- k) Klik f5 untuk *preview*



Gambar 2.17

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay*

Berikut ini penjelasan mengenai kelebihan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* :

- 1) Media interaktif *Autoplay* media studio dapat ditemukan di berbagai situs penyedia software, dan versi trial-nya biasanya tersedia secara gratis.
- 2) Dapat membuat *Autoplay* secara otomatis setelah proyek selesai maksudnya, setelah proyek kita kerjakan akan secara otomatis mengemas proyek dalam format yang bisa langsung berjalan saat CD dimasukkan ke komputer.
- 3) Membantu pengguna non-programmer untuk membuat aplikasi multimedia tanpa harus memahami kode secara mendalam.

Berikut ini penjelasan mengenai kekurangan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay*:

- a) Aplikasi ini tidak menyertakan banyak template desain siap pakai, sehingga pengguna harus banyak membuat elemen secara manual atau mencari template dari sumber luar.
- b) Desain default dari tampilan aplikasi yang dibuat dengan *Autoplay* Media Studio cenderung sederhana. Efek transisi, animasi, dan gaya visual terbatas dibanding software presentasi modern seperti PowerPoint atau Adobe Animate.
- c) *Autoplay* Media Studio bisa mengalami crash (keluar sendiri tiba-tiba) atau error saat menjalankan skrip tertentu, menambahkan media berat, atau saat proses publishing.²⁸

²⁸ Misbahul Munir, "Tentang *Autoplay* Media Studio," On-line, <http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>, diakses pada tanggal 10 April 2025 pukul 19.45

6. Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Saat Pembelajaran di Dalam Kelas

Penerapan media pembelajaran interaktif *Autoplay* dilakukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII MTsN 6 Nganjuk pada bab "*Optimis dan Sabar dalam Menggapai Ampunan Allah*". Media ini dirancang khusus oleh peneliti untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Proses penerapannya terdiri dari beberapa tahapan:

1) Persiapan Sebelum Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti mempersiapkan media *Autoplay* yang telah didesain secara mandiri. Media tersebut memuat beberapa elemen, di antaranya:

- a. Tampilan visual ayat-ayat Al-Qur'an (Surah Al-Balad ayat 1–10, Az-Zumar ayat 53, dan Al-Baqarah ayat 153).
- b. Terjemahan ayat dalam bahasa Indonesia.
- c. Penjelasan makna atau tafsir ringkas sesuai tingkat pemahaman siswa
- d. Audio murattal untuk meningkatkan pelafalan dan penghayatan.
- e. Interaktif game yang dihubungkan melalui tautan ke *Wordwall*.

Peneliti juga menyiapkan LCD projector, speaker, dan laptop untuk menayangkan media di kelas, serta memastikan jaringan internet aktif untuk mengakses game daring dari *Wordwall*.

2) Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan

1. Peneliti membuka pelajaran dengan salam dan doa.
2. Peneliti mengecek kehadiran siswa dan kesiapan belajar.
3. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan outline kegiatan.
4. Peneliti melakukan apersepsi dengan memberikan apersepsi: "Siapa yang pernah merasa kesulitan tetapi tetap bersabar?"

b. Kegiatan Inti

Pada sesi inti, peneliti mulai menampilkan media pembelajaran *Autoplay* secara bertahap:

1. Peneliti menayangkan teks ayat Al-Qur'an satu per satu dengan disertai audio murattal. Siswa diminta mendengarkan dan menyimak bacaan.
2. Peneliti meminta beberapa siswa menirukan pelafalan untuk latihan tilawah.
3. Setelah tiap ayat ditampilkan, media memberikan penjelasan singkat tentang kandungan ayat, yang dipaparkan dengan ilustrasi visual.

4. Peneliti menjelaskan dan mengaitkan nilai-nilai ayat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
5. Di bagian akhir, media mengarahkan siswa ke game *Wordwall* yang telah ditautkan. Siswa bermain secara bergantian di dalam kelas dengan menggunakan proyektor di depan kelas. Jenis permainan bisa berupa Menjawab kuis tentang kandungan ayat game "benar atau salah" terkait perilaku sabar dan optimis.

Game ini dirancang untuk mengulang dan memperkuat materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode belajar yang menyenangkan.

c. Kegiatan Penutup

1. Peneliti mengadakan refleksi dengan pertanyaan: "Apa pelajaran yang kalian dapatkan hari ini?"
2. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa sebelum mengakhiri pembelajaran.
3. Peneliti menutup pelajaran dengan doa dan salam.

B. Tinjauan Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Kata motivasi diambil dari kata motif yang berarti dorongan, keinginan atau hasrat yang bersumber dari dalam individu untuk dapat melakukan suatu hal. Sedangkan secara bahasa motif berasal dari bahasa Inggris *motive* berasal dari kata motion yang berarti sesuatu yang dapat

bergerak. Motivasi dapat diartikan sebagai energi yang secara langsung dapat memberikan pengaruh terhadap tingkah laku seseorang.²⁹

Menurut Mc. Donald dalam Kompri motivasi merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang dengan adanya perasaan serta reaksi untuk mencapai sebuah tujuan.³⁰ Menurut Woodwort dalam Wina Sanjaya menyatakan bahwa motive merupakan suatu set yang menjadikan individu dapat melakukan kegiatan-kegiatan sebagai langkah mencapai tujuan.³¹

Motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang bersifat non-intelektual, namun memiliki peran penting dalam membangkitkan semangat, rasa senang, dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Seorang siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan energi dan dorongan yang besar dalam menjalankan aktivitas belajarnya secara konsisten.³²

Secara konseptual, motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan internal atau eksternal yang berfungsi untuk mengarahkan dan menggerakkan perilaku individu, sehingga individu tersebut memiliki kemauan dan keinginan untuk bertindak guna mencapai tujuan atau hasil yang telah ditentukan.³³

²⁹ Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi Motivasi Belajar, Repository.Iainponorogo.Ac.Id* (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021), hlm 14.

³⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2016), hlm 229.

³¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta, 2010), hlm 250.

³² Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm 75.

³³ M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 21.

2. Teori Motivasi Abraham Maslow

Teori Motivasi menurut Abraham Maslow atau bisa disebut sebagai teori hierarki kebutuhan manusia yang merupakan sebagai teori yang pertama dibuat dan sebagai teori terkenal dan juga sebagai teori yang menjadi dasar terbentuknya teori motivasi lainnya. Dalam teori ini menyatakan bahwa terdapat lima tingkatan piramida pada teori hierarki kebutuhan manusia pada tingkatan pertama yaitu *physiological needs* yaitu kebutuhan fisiologi mencakup kebutuhan dasar yang dibutuhkan oleh manusia itu sendiri seperti kebutuhan makan, minum, pakaian, tempat tinggal dan sebagainya. Tingkatan kedua yaitu *safety needs* atau disebut sebagai kebutuhan rasa aman yaitu kebutuhan manusia meliputi tempat tinggal.

Tingkat ketiga yaitu *social needs* atau disebut sebagai kebutuhan sosial yaitu manusia memiliki kecenderungan memiliki kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan individu lain. Tingkat keempat yaitu *esteem needs* atau disebut sebagai kebutuhan penghargaan dari diri sendiri dan orang lain dan yang terakhir adalah tingkat kelima yaitu *self actualization* atau bisa disebut sebagai kebutuhan aktualisasi diri yaitu puncak tertinggi atau tingkatan tertinggi dimana manusia dapat berguna untuk orang lain bisa dapat dilakukan dengan mengembangkan bakat dan kreativitas Maslow juga menyatakan bahwa kecenderungan dapat

di nyatakan sebagai keinginan untuk menjadi diri sendiri atau menjadi apa yang orang mampu.³⁴

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Autoplay* Media Studio, yaitu perangkat lunak yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang dapat dioperasikan secara offline maupun offline. Media ini memadukan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan video, serta dilengkapi dengan fitur interaktif seperti navigasi mandiri dan soal latihan yang dilengkapi umpan balik otomatis.

Berdasarkan analisis penulis, media ini berpotensi mendukung pemenuhan kebutuhan dasar dalam hierarki Maslow. Pertama, kebutuhan fisiologis dan rasa aman dapat terpenuhi melalui pembelajaran berbasis *Autoplay* yang bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan pun serta di mana pun. Hal ini memberikan kenyamanan bagi peserta didik, baik secara fisik maupun psikis, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kedua, media pembelajaran *Autoplay* mendukung kebutuhan rasa aman (safety needs) karena membantu siswa merasa lebih tenang dan nyaman saat belajar. Penyajian materi yang otomatis membuat siswa

³⁴ Try Gunawan Zebua, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Hubungannya Dengan Minat Belajar Matematika Siswa* (Jawa Barat: Guepedia, 2021).

tidak perlu khawatir mengoperasikan alat atau ketinggalan penjelasan, sehingga proses belajar menjadi lebih aman dan terkendali.

Ketiga, kebutuhan sosial dapat difasilitasi melalui interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun interaksi yang terjadi bersifat individu dengan media, keterlibatan tersebut dapat meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar. Selain itu, jika media digunakan dalam skenario pembelajaran kelompok, akan mendukung interaksi sosial secara langsung di antara peserta didik.

Keempat, kebutuhan akan penghargaan dapat terpenuhi melalui pemberian umpan balik langsung terhadap jawaban siswa dalam kuis atau latihan yang disematkan dalam media. Pemberian skor, komentar positif, maupun indikator capaian tertentu akan memberikan rasa keberhasilan dan penghargaan terhadap usaha yang telah dilakukan peserta didik.

Kelima, kebutuhan aktualisasi diri dapat dicapai melalui kebebasan siswa dalam mengeksplorasi materi yang disajikan dalam media. *Autoplay Media Studio* memungkinkan penyusunan materi yang adaptif terhadap gaya belajar siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri secara maksimal sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio* secara langsung mendukung pemenuhan hierarki kebutuhan sebagaimana dijelaskan dalam teori Maslow. Hal ini

menunjukkan bahwa pemanfaatan media tersebut dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

3. Fungsi Motivasi

Dalam proses pembelajaran, motivasi memegang peranan yang sangat penting karena secara langsung memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam konteks kehidupan, motivasi berfungsi sebagai landasan utama yang mengarahkan, menggerakkan, dan mempertahankan perilaku individu. Terdapat tiga fungsi dasar motivasi yang akan dijelaskan lebih lanjut pada pembahasan berikut:³⁵

- a) Motivasi berperan sebagai pendorong internal yang menggerakkan individu untuk bertindak, sehingga menjadi kekuatan utama (motor penggerak) dalam setiap aktivitas pembelajaran.
- b) Motivasi belajar berfungsi sebagai penentu arah dalam proses pembelajaran, yakni mengarahkan kegiatan belajar menuju pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, motivasi memberikan fokus dan orientasi terhadap aktivitas pembelajaran yang selaras dengan tujuan instruksional.

³⁵ Hamzah dan Nurdin and Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm 195-196.

- c) Motivasi juga memiliki fungsi selektif, yaitu membantu dalam memilih aktivitas-aktivitas pembelajaran yang relevan dan esensial guna mencapai tujuan yang diharapkan, sekaligus menghindarkan peserta didik dari tindakan-tindakan yang tidak mendukung atau tidak berkontribusi terhadap pencapaian tujuan tersebut.

4. Macam-macam Motivasi

Motivasi dalam konteks pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Penjelasan mengenai kedua jenis motivasi tersebut disajikan sebagai berikut.³⁶

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang muncul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya pengaruh dari faktor eksternal. Dorongan ini timbul karena adanya ketertarikan, kepuasan pribadi, atau kesadaran akan pentingnya materi pembelajaran bagi masa depan. Sebagai contoh, siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran atau menyadari relevansi materi tersebut dengan cita-cita dan kebutuhan hidupnya akan terdorong secara internal untuk belajar secara aktif.³⁷

Motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih efektif. Hal ini dapat diamati melalui sejumlah

³⁶M.Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 94.

³⁷ *Ibid*, hlm 195.

aspek yang mencerminkan keterlibatan aktif dan kesungguhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:³⁸

- a. Timbulnya dorongan internal untuk memahami serta mengeksplorasi lingkungan dan dunia secara lebih luas, sebagai bentuk rasa ingin tahu alami yang dimiliki oleh peserta didik.
 - b. Adanya kecenderungan positif dan sifat kreatif dalam diri manusia, yang mendorong individu untuk berkembang dan mencapai kemajuan secara personal maupun akademik.
 - c. Munculnya motivasi untuk mencapai prestasi sebagai bentuk aktualisasi diri, yang mendorong peserta didik untuk terus meningkatkan kualitas hasil belajarnya.
 - d. Kesadaran akan pentingnya penguasaan ilmu pengetahuan yang bernilai guna bagi kehidupan pribadi dan masa depan, yang menjadi pemicu untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.
- b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan faktor-faktor atau kondisi yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat memengaruhi dan mendorong keterlibatan dalam kegiatan belajar. Contohnya yakni dapat berupa aturan atau tata tertib sekolah, pemberian penghargaan seperti hadiah atau pujian, serta adanya figur teladan dari lingkungan sekitar. Kehadiran dukungan eksternal yang positif sangat penting, karena minimnya respons atau stimulus yang

³⁸ H. Bahrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), hlm 23.

membangun dari lingkungan dapat berimplikasi pada menurunnya semangat belajar peserta didik.³⁹

5. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam konteks pendidikan formal, motivasi belajar siswa berada dalam kerangka rekayasa pedagogis yang dirancang oleh pendidik. Melalui aktivitas persiapan pembelajaran dan pelaksanaan proses belajar-mengajar, guru berperan dalam memperkuat motivasi belajar peserta didik. Di sisi lain, apabila ditinjau dari perspektif emansipasi dan kemandirian siswa, motivasi belajar cenderung mengalami peningkatan seiring dengan pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar itu sendiri merupakan aspek psikologis yang bersifat dinamis dan berkembang, serta dipengaruhi oleh kondisi fisiologis dan tingkat kematangan psikologis peserta didik. Dalam buku yang ditulis oleh Hasanudin, yang mengutip pendapat Marx Darsono, dijelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:⁴⁰

a. Cita-cita atau aspirasi peserta didik

Cita-cita merupakan sasaran atau tujuan yang ingin dicapai seseorang. Adanya cita-cita dapat menjadi pendorong kuat dalam meningkatkan semangat belajar.

b. Kemampuan belajar

³⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 97-100.

⁴⁰ Hasanuddin, *Biopsikologi Pembelajaran* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), hlm 454.

Proses belajar memerlukan beragam kemampuan. Kemampuan tersebut mencakup aspek-aspek psikologis dalam diri peserta didik, seperti kemampuan berkonsentrasi, mengingat, berpikir logis, berimajinasi, dan menghemat energi mental.

c. Kondisi peserta didik

Peserta didik merupakan individu yang memiliki keterpaduan antara aspek fisik dan psikis. Kondisi tubuh dan jiwa yang tidak optimal dapat mengganggu fokus belajar, sementara kondisi yang sehat akan mendukung motivasi dalam belajar.

d. Kondisi lingkungan

Lingkungan sekitar, sebagai faktor eksternal, turut berperan dalam membentuk motivasi belajar. Lingkungan yang aman, harmonis, tertib, serta indah dapat menciptakan suasana yang mendukung dan memperkuat semangat belajar peserta didik.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Faktor dinamis dalam proses pembelajaran merujuk pada unsur-unsur yang tidak tetap atau berubah-ubah, seperti minat, emosi, dan hubungan sosial yang memengaruhi motivasi selama kegiatan belajar berlangsung.

6. Ciri-ciri Motivasi

Teori psikoanalitik memiliki kemiripan dengan teori insting, namun lebih menitikberatkan pada aspek-aspek psikologis yang melekat dalam diri individu. Dalam pandangan ini, setiap perilaku manusia didorong oleh unsur-unsur intrapersonal, khususnya struktur

kepribadian seperti *id* dan *ego*. Tokoh utama yang mengembangkan teori ini adalah Sigmund Freud. Selanjutnya, untuk memperkaya pemahaman mengenai hakikat dan teori motivasi, penting untuk diuraikan beberapa karakteristik dari motivasi itu sendiri. Motivasi yang bersumber dari dalam individu memiliki sejumlah ciri khas, antara lain:⁴¹

- a. Tekun menyelesaikan tugas, tidak berhenti sebelum tugas selesai.
- b. Ulet saat menghadapi kesulitan, tidak mudah menyerah dan selalu ingin lebih baik.
- c. Tertarik pada berbagai masalah, suka mencari tahu banyak hal.
- d. Lebih suka bekerja sendiri, tidak terlalu bergantung pada orang lain.
- e. Cepat bosan dengan tugas yang sama, suka tantangan dan hal baru.
- f. Teguh pada pendapatnya, yakin dengan pandangannya dan tidak mudah goyah.
- g. Seseorang cenderung sulit untuk melepaskan keyakinan yang telah tertanam kuat dalam dirinya.
- h. Memiliki minat yang tinggi dalam mencari solusi serta menyelesaikan berbagai permasalahan.

Apabila individu menunjukkan karakteristik-karakteristik tersebut, maka hal tersebut menandakan bahwa individu tersebut memiliki motivasi yang tinggi. Karakteristik dari motivasi ini memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Proses belajar akan berlangsung secara optimal apabila peserta didik menunjukkan

⁴¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 100.

ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya serta memiliki keuletan dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan maupun hambatan secara mandiri.

7. Motivasi Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Salisbury dalam kutipan Angkowo dan Kosasih, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui dua cara utama yaitu:⁴²

- a) Pertama, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui lima unsur penting: berpikir sistematis, ilmu pengetahuan yang relevan, desain sistem, manajemen perubahan, dan teknologi pembelajaran. Unsur-unsur ini mendukung tercapainya tujuan pendidikan dan pembentukan nilai pada diri siswa.
- b) Kedua, guru perlu membangun harapan positif dalam diri siswa, yaitu keyakinan bahwa keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar akan memberikan manfaat bagi perkembangan pribadi dan akademik mereka.

Dalam hal ini, guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator yang mendorong siswa untuk tekun dan aktif dalam belajar. Motivasi sangat penting, karena tanpa motivasi, siswa cenderung tidak akan belajar secara optimal. Motivasi memiliki peranan penting dalam proses belajar dan pembelajaran. Beberapa peranan tersebut antara lain sebagai berikut:⁴³

- 1) Sebagai penguat belajar

⁴² Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: Grasindo, 2007), hlm 44.

⁴³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm 29.

Motivasi berperan dalam memperkuat proses belajar, terutama ketika siswa dihadapkan pada permasalahan yang membutuhkan pemecahan berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya. Dalam situasi ini, motivasi mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki.

2) Memperjelas tujuan belajar

Motivasi membantu siswa memahami tujuan belajar secara lebih jelas. Siswa akan lebih tertarik mempelajari sesuatu jika mereka menyadari manfaat nyata dari materi yang dipelajari. Artinya, pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa dapat menghubungkannya dengan kebutuhan atau tujuan pribadi mereka.

3) Menentukan ketekunan belajar

Motivasi berpengaruh besar terhadap ketekunan dalam belajar. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan semangat dan ketahanan dalam belajar. Sebaliknya, siswa yang kurang motivasi cenderung mudah terdistraksi dan tidak konsisten dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor utama yang memengaruhi keberlangsungan dan intensitas belajar.

C. Tinjauan Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Catharina Tri Anni menyatakan hasil belajar ialah suatu perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami proses atau aktivitas belajar.⁴⁴ Menurut Keller dalam Nashar hasil

⁴⁴ Anni Chatarina Tri, *Psikologi Belajar* (Semarang: UPT UNNES, 2006), hlm 4.

belajar adalah adanya perubahan dari masukan individu yang dapat berupa rancangan serta pengelolaan motivasional yang tidak berpengaruh terhadap usaha yang telah dicurahkan siswa dalam mencapai tujuan belajar⁴⁵.

Menurut Dalyono Hasil belajar dapat diartikan sebagai penguasaan terhadap pengetahuan serta keterampilan yang dapat dikembangkan pada mata pelajaran yang umumnya dapat ditunjukkan dengan nilai angka ataupun tes yang diberikan guru terhadap siswa. Selain itu hasil belajar dapat dimaknai sebagai tingkat kepandaian dan keterampilan yang diperoleh siswa dalam pekerjaan ataupun aktivitas belajar dipegaruhi oleh dua faktor pertama yaitu faktor internal yang berupa kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi serta cara belajar. Kedua faktor eksternal berupa keluarga, sekolah ataupun masyarakat dan lingkungan sekitar.⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan positif dalam diri individu yang terlihat melalui sikap, pengetahuan, keterampilan, dan dapat diukur melalui evaluasi serta dipengaruhi oleh berbagai faktor dari dalam dan luar diri.

2. Teori Hasil Belajar

Taksonomi Bloom merupakan salah satu teori yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran. Dalam Chathariana Tri Ani Teori ini pertama kali

⁴⁵ Nashar, *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm 77.

⁴⁶ Dalyoono M dan Tim Mkdik IKIP, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: IKIP Semarang Press, 1997), 55-60.

dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dan kawan-kawan pada tahun 1956, yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁷ Adapun penjelasan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai berikut⁴⁸ :

1) Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif meliputi kegiatan mental atau kegiatan otak. Pada tahapan ranah kognitif terdapat dua versi yaitu ranah kognitif taksonomi bloom secara original dan taksonomi revisi. Taksonomi bloom secara original mencakup enam jenjang berfikir atau tingkatan yaitu sebagai berikut:

a. *Knowledge* atau pengetahuan disebut C1

Pada tingkatan ini siswa lebih menekankan pada tahapan mengingat serta mengungkapkan kembali informasi yang telah diperoleh secara tepat berkaitan dengan apa yang diperoleh sebelumnya.

b. *Comprehension* atau pemahaman disebut C2

Pada tingkatan ini berhubungan pada tingkat penguasaan atau mengerti pada Sesutu hal.

c. *Aplication* atau penerapan disebut C3

Pada tahapan ini siswa diharapkan mampu mendemosntrasikan atau mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari.

⁴⁷ Anni Chatarina Tri, *Psikologi Belajar* (Semarang: UPT UNNES, 2006), hlm 7-12.

⁴⁸ Yusrizal, *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2015), hlm 30-39.

d. *Analysis* atau analisis yang disebut C4

Pada tingkat ini lebih menekankan pada kemampuan untuk menguraikan materi pada komponen atau faktor penyebab serta dapat memahami hubungan satu dengan yang lainnya dan pada akhirnya setruktur dan aturannya bisa untuk dimengerti.

e. *Synthesis* atau Sintesis yang disebut C5

Pada tingkat ini lebih mengacu pada kemampuan untuk mengkombinasikan atau memadukan komponen atau konsep sehingga dapat terbentuk struktur baru.

f. *Evaluation* atau evaluasi yang disebut C6

Pada tingkat ini lebih menekankan pada kemampuan untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai sehingga dapat membentuk tujuan tertentu.

Taksonomi Bloom setelah mengalami revisi pada tahun 1994 yang di revisi atau diperbaiki oleh Krathwohl, dkk yang merupakan seorang murid Bloom guna taksoni Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Kemudian hasil perbaikan tersebut dipublikasikan pada tahun 2001 dengan pemberian nama Revisi Taksonomi Bloom. Menurut Anderson dan Krathwohl menyatakan bahwa tingkatan kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu:

a) Mengingat (*Remembering*)

Yaitu dengan menghafal baik fakta, konsep atau informasi tanpa perlu memahami maknanya.

b) Memahami (*Understanding*)

Yaitu dapat menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri atau dapat menginterpretasikan makna dari suatu informasi.

c) Menerapkan (*Applying*)

Yaitu mampu menggunakan konsep atau informasi pada situasi yang baru.

d) Menganalisis (*Analyzing*)

Yaitu dapat memecahkan suatu konsep membentuk bagian-bagian kecil dan dapat memahami hubungan antar bagian tersebut.

e) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Yaitu memberikan atau menilai keputusan berdasarkan pada kriteria tertentu.

f) Berkreasi (*Create*)

Merupakan tahap tertinggi yang mana pada tahapan ini dapat mampu menggabungkan elemen-elemen yang telah dipelajari untuk dapat menciptakan hal atau sesuatu yang baru.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai apresiasi, motivasi dan perasaan. Menurut Krathwohl

1964 terdapat lima kateegori atau jenjang ranah afektif sebagai hasil belajar. Adapun ranah afektif meliputi:

a. Penerimaan (*Receiving*)

Yaitu kemampuan peserta didik untuk dapat menyadari, memperhatikan serta menerima suatu stimulus atau nilai, sikap maupun fenomena.

b. Menanggapi (*Responding*)

Kemampuan untuk memberikan respos atau menunjukkan reaksi terhadap suatu norma atau nilai.

c. Menilai atau menghargai (*Valuing*)

Kemampuan untuk dapat menyakini menghargai, menerima suatu nilai sehingga dapat mempengaruhi perilakunya.

d. Mengorganisasi atau mengonsepkkan nilai (*Organization*)

Yaitu kemampuan untuk dapat menghubungkan beberapa nilai dan menyusunnya agar dapat menjadi prinsip hidup atau system yang lebih luas.

e. Karakteristik (*Characterization*)

Kemampuan untuk menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai tertentu secara konsisten pada kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjadi karakter pribadi yang kokoh.

3) Ranah Psikomotorik

Bloom tidak sempat merumuskan tingkatan atau kategori pada ranah psikomotorik. Adapun tokoh yang mebngembangkn ranah psikomotorik adalah Dave (1967). Dave merumuskan

tingkatan psikomotorik menjadi lima tingkatan. Yang pertama yaitu meniru (*imitation*) yaitu kemampuan mencontoh atau meniru gerakan fisik yang telah diamati, yang kedua yaitu memanipulasi atau melatih (*manipulation*) yaitu kemampuan untuk melakukan gerakan sesuai dengan intruksi atau petunjuk dengan sedikit modifikasi.

Yang ketiga yaitu ketepatan (*precision*) yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu keterampilan dengan lebih efisien, akurat dengan tanpa kesalahan berarti, yang keempat yaitu keterpaduan gerakan atau artkulasi (*articulation*) yaitu kemampuan untuk mengoordinasi beberapa keterampilan secara harmonis dan efisien. Dan yang ke lima yaitu naturalisasi (*naturalization*) yaitu kemampuan untuk melakukan keterampilan secara spontan dan otomatis sehingga dapat menjadi kebiasaan tanpa berfikir panjang.

Ketiga ranah diatas menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara tiga ranah yang dijelaskan diatas ranah kognitiflah yang lebih banyak dinilai guru karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan sasaran pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses

pembelajaran.⁴⁹ Indikator hasil belajar dalam penelitian ini disusun mengacu pada ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi ini mengklasifikasikan kemampuan berpikir ke dalam enam tingkat kognitif, yaitu: mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Berdasarkan klasifikasi indikator soal hasil belajar peneliti menggunakan soal berbentuk pilihan ganda yang distribusi indikator mencakup beberapa kategori kognitif sebagai berikut:

- a. Mengingat (*Remembering*): Kemampuan untuk mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, seperti ayat-ayat Al-Qur'an terkait sikap optimis, sabar, dan pantang menyerah.
- b. Memahami (*Understanding*): Kemampuan untuk menjelaskan, menafsirkan, serta mengaitkan informasi yang diperoleh dengan konsep-konsep yang relevan.
- c. Menerapkan (*Applying*): Kemampuan menggunakan informasi atau konsep dalam konteks baru atau dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghubungkan nilai-nilai Islam dengan realitas sosial.
- d. Menganalisis (*Analyzing*): Kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm 137.

antarbagian, seperti menganalisis hikmah suatu sikap atau akibat dari suatu tindakan.

- e. Mengevaluasi (*Evaluating*): Kemampuan untuk membuat penilaian atau kesimpulan berdasarkan kriteria dan standar tertentu. Pada indikator soal yang disusun dalam penelitian ini, kemampuan mengevaluasi belum terakomodasi. Jenis soal pilihan ganda memiliki keterbatasan dalam mengukur kemampuan berpikir kritis secara mendalam, sehingga pengukuran pada penelitian ini difokuskan pada level mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- f. Mencipta (*Creating*): Merupakan kemampuan tertinggi dalam taksonomi yang menekankan pada proses membangun ide atau produk baru. Pada indikator soal yang disusun dalam penelitian ini, kemampuan mencipta belum terakomodasi, karena kemampuan mencipta termasuk dalam kategori *high order thinking skills* yang sulit diukur secara valid melalui soal pilihan ganda, sehingga tidak menjadi fokus dalam pengembangan instrument evaluasi pada penelitian ini.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Asdar dalam Putra, yang dikutip oleh Muin, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu⁵⁰:

⁵⁰ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Vidio Pembelajaran* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), hlm 58-61.

- 1) Faktor internal, meliputi kondisi jasmani seperti kesehatan tubuh, dan kondisi psikologis seperti intelegensi, minat, motivasi, perhatian, kesiapan, serta kelelahan. Kesehatan fisik dan kestabilan psikologis sangat penting untuk menunjang proses belajar yang optimal.
- 2) Faktor eksternal, mencakup lingkungan keluarga dan sekolah. Faktor keluarga meliputi pola asuh, hubungan antar anggota keluarga, kondisi ekonomi, dan latar belakang budaya. Sementara itu, faktor sekolah mencakup kualitas guru, metode pengajaran, sarana pendidikan, kedisiplinan, serta hubungan antara guru dan siswa.

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa meliputi:

a. Motivasi

Motivasi, baik yang bersifat internal (seperti minat dan tujuan pribadi) maupun eksternal (seperti dorongan dari lingkungan), sangat memengaruhi intensitas dan efektivitas proses belajar.

b. Metode Pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar individu, terutama yang interaktif dan partisipatif, dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

c. Kualitas Pengajaran

Guru yang kompeten dalam menyampaikan materi, mampu membangkitkan minat belajar, dan memberikan umpan balik konstruktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa.

d. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang nyaman, tertata, dan mendukung berkontribusi terhadap konsentrasi dan daya serap informasi siswa.

e. Kondisi Kesehatan

Kesehatan fisik dan emosional yang baik menunjang kesiapan siswa dalam belajar, serta meningkatkan daya ingat dan fokus.

f. Kemampuan Kognitif

Kemampuan dalam memahami, mengingat, dan memecahkan masalah merupakan aspek kognitif yang menentukan keberhasilan belajar.

g. Dukungan Sosial

Dukungan dari keluarga, teman, dan lingkungan sekitar memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keberhasilan belajar siswa.

h. Pemanfaatan Teknologi

Teknologi yang digunakan secara bijak dapat meningkatkan akses, interaktivitas, dan efektivitas proses pembelajaran.

i. Kebutuhan Individual

Pengakuan terhadap perbedaan kebutuhan dan gaya belajar individu penting untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif dan adaptif.

D. Tinjauan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

1. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai pengertian pembelajaran Qur'an Hadis, penting untuk memahami terlebih dahulu hakikat belajar. Menurut Kolb, belajar merupakan proses penciptaan pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar bukan hanya kebutuhan intelektual, tetapi juga merupakan bagian dari kebutuhan dasar manusia, sejajar dengan bekerja dan menjalin relasi sosial. Sementara itu, Jarvis menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan praktik. Melalui transformasi pengalaman tersebut, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta peningkatan informasi.⁵¹

Dapat disimpulkan belajar merupakan proses yang melibatkan transformasi pengalaman untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku secara permanen. Proses ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga merupakan kebutuhan dasar manusia dalam kehidupan.

⁵¹ Citra Pertiwi M, "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran IPS" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), hlm 34.

Istilah *pembelajaran* merupakan gabungan dari dua aktivitas utama, yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis berpusat pada peserta didik, sedangkan aktivitas mengajar merupakan kegiatan instruksional yang dilakukan oleh pendidik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran juga mencakup seluruh aktivitas yang dirancang oleh guru untuk membantu peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Secara etimologis, kata *Al-Qur'an* berasal dari kata *qira'ah* atau *qur'aan* yang berarti bacaan, merupakan bentuk masdar dari kata *qara'a*. Sedangkan secara terminologis, menurut Ali Ash-Shobuni, *Al-Qur'an* adalah firman Allah yang bersifat mu'jizat, diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril, ditulis dalam mushaf, diriwayatkan secara mutawatir, serta menjadi ibadah bagi siapa pun yang membacanya. *Al-Qur'an* dimulai dari Surah *Al-Fatihah* dan diakhiri dengan Surah *An-Nas*.

Sementara itu, kata *hadis* dalam bentuk jamaknya antara lain *ahadis*, berasal dari akar kata *hadatsa*, *huduts*, atau *hadis*, yang secara bahasa berarti baru (jadid), dekat (qarib), atau berita (khabar). Secara istilah, hadis merujuk pada segala perkataan, perbuatan, serta ketetapan

atau persetujuan Nabi Muhammad SAW yang menjadi sumber ajaran Islam kedua setelah Al-Qur'an.⁵²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu komponen dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi, memberikan bimbingan, serta membentuk pemahaman, keterampilan, dan penghayatan terhadap kandungan Al-Qur'an dan Hadis. Tujuan akhirnya adalah agar nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud nyata dari keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.

Mata pelajaran Al-qur'an Hadits di jenjang Madrasah tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran ini merupakan peningkatan dari Qur'an Hadits yang telah dipelajari pada jenjang SD/MI. Dalam peningkatan pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan cara mempelajari dan memperdalam serta memperkaya kajian Al-Qur'an dan hadits menyangkut dasar-dasar keilmuan dengan bertujuan sebagai bekal persiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta sebagai persiapan dalam kehidupan bermasyarakat.⁵³

⁵² Sri Rezki Anggraini, "Metode Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dan Problematikanya Kasus Di MTs Muhammadiyah Tongko Kecamatan Baroko Kabupaten Enrekang" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018, hlm 8).

⁵³ *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000291 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, hlm 47.

2. Capaian Pembelajaran

Adapun Capaian Pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII semester genap 2024/2025 di MTSN 6 Nganjuk sebagai berikut:

- 1) Menerima bahwa optimis dan sabar adalah perintah Allah SWT.
- 2) Mengamalkan sikap pantang menyerah dalam meraih keberhasilan sebagai salah satu bentuk sikap anti korupsi.
- 3) Menganalisis isi kandungan QS. al-Balad (90): 1-10, QS. az-Zumar (39): 53 dan QS. al- Baqarah (2): 153.
- 4) Mendemonstrasikan hafalan QS. al-Balad (90): 1-10, QS. az-Zumar (39): 53 dan QS. al- Baqarah (2): 153.
- 5) Menyimpulkan keterkaitan kandungan QS. al-Balad (90): 1-10, QS. az Zumar (39): 53 dan QS. al-Baqarah (2): 153 dengan fenomena sosial dan menyajikannya dalam bentuk lisan atau tulisan.

3. Tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Adapun tujuan dari pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk untuk membentuk karakter religius peserta didik melalui pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis. Secara khusus, tujuan tersebut mencakup :

- 1) Siswa mampu membaca QS. Al-Balad (90): 1-10, QS. Az-Zumar (39): 53 dan QS. Al-Baqarah (2): 153.
- 2) Siswa mampu menulis QS. Al-Balad (90): 1-10, QS. Az-Zumar (39): 53 dan QS. Al-Baqarah (2): 153.

- 3) Siswa mampu menghafal QS. Al-Balad (90): 1-10, QS. Az-Zumar (39): 53 dan QS. Al-Baqarah (2): 153.
 - 4) Siswa mampu memahami dan menjelaskan kandungan QS. Al-Balad (90): 1-10 tentang ujian dalam kehidupan, QS. Az-Zumar (39): 53 dan QS. Al-Baqarah (2): 153 terkait pentingnya optimis dan sabar.
 - 5) Siswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai optimis dan sabar dalam kehidupan sehari-hari.
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah mencakup beberapa aspek utama yang saling berkaitan, yaitu⁵⁴:

- a) Keterampilan membaca dan menulis ayat-ayat Al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid
- b) Kemampuan menerjemahkan dan memahami makna ayat dan hadis, yang mencerminkan upaya interpretasi dalam memperkaya wawasan keislaman
- c) Pengamalan isi kandungan ayat dan hadis dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk implementasi nilai-nilai ajaran Islam secara nyata.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Arsyad, penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan

⁵⁴ Menteri Agama RI, hlm 53.

motivasi siswa, serta memberikan rangsangan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik, yang berpengaruh langsung pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.⁵⁵ Media pembelajaran interaktif *Autoplay* media studio dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran sebagaimana dalam jurnal Lukman Hakim Siregar dkk yang menyatakan bahwasannya pembelajaran dengan menggunakan media *Autoplay* Media Studio dapat meningkatkan motivasi pembelajaran.⁵⁶

Dan diperkuat oleh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia Vol.3 No.1 Tahun 2023 yang ditulis oleh Marhamah dan Hanesty Faradila “*Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama*”. Menyatakan bahwa adanya Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kubung.⁵⁷ Selain itu, semakin tinggi daya tarik media pembelajaran interaktif ini, semakin besar pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika daya tarik media pembelajaran rendah, pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar juga akan lebih rendah.

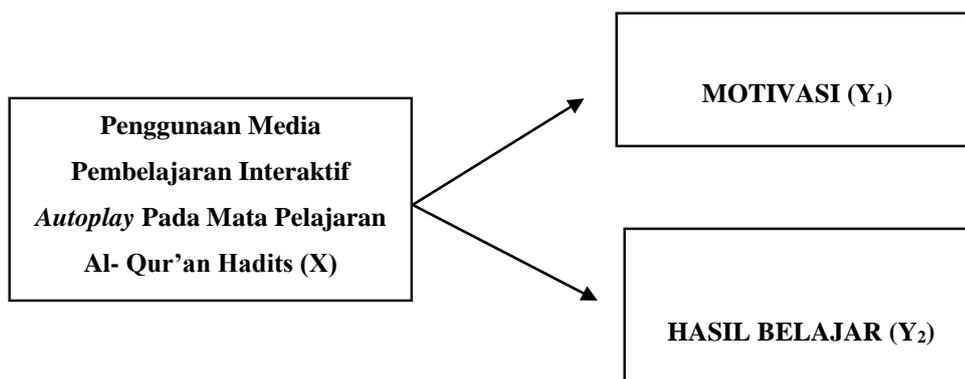
⁵⁵ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2002), hlm 15.

⁵⁶ Lukman Hakim Siregar, Lia Purmana Sari, and Serdina Sari Simamora, “*Efektifitas Penggunaan Autoplay Media Studio Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X Smk Negeri 1 Lumut*,” *Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology* 02 (2021).

⁵⁷ Marhamah Marhamah and Hanesty Faradila, “*Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Pertama*,” *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.56393/paidea.v3i1.1483>.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Gambar 2.18 Kerangka berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian dapat dimaknai sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian.⁵⁸ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

- a. H_a = adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTSN 6 Nganjuk.
- b. H_a = adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTSN 6 Nganjuk.

2. Hipotesis Nol (H_0)

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: AL-Fabeta, 2013), hlm 64.

- a. H_0 = tidak adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTSN 6 Nganjuk.
- b. H_0 = tidak adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTSN 6 Nganjuk.