# BAB IILANDASAN TEORI

## Deskripsi Teori

### Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (Research and Development) lebih fokus kepada desain dan rancangan pada produk. Tujuannya adalah untuk mengembangkan produk baru melalui proses pengembangan. [[1]](#footnote-1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, agar dapat menjadi produk yang lebih unggul dan menguji efektifitas produk yang dihasilkan. Dalam konteks ini, pembahasan fokus pada pengembangan dalam proses pembelajaran. Diharapkan, dengan adanya pengembangan yang dilakukan, pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna. Ini tentunya melalui tahapan yang memerlukan perancangan yang tepat dan matang, serta evaluasi dari setiap program atau kegiatan yang dilaksanakan. Menurut Borg dan Gall, model penelitian pengembangan adalah “a process used to develop and validate educational product”. [[2]](#footnote-2) Dalam konteks ini, penelitian pengembangan adalah suatu upaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses membuat sebuah produk yang baru atau suatu proses penyempurnaan sebuah produk yang sudah ada agar menjadi produk yang lebih baik lagi. Produk di sini tidak hanya sebuah produk perangkat keras berupa buku atau modul dan sejenisnya, namun bisa juga software seperti program dalam komputer untuk pengolahan data, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, perpustakaan, laboratorium, atau model dalam pendidikan, manajemen, bimbingan, pelatihan, pembelajaran, dan sebagainya.[[3]](#footnote-3) Pengembangan ini merupakan salah satu usaha yang dapat menjadi suatu bentuk inovasi baru dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran di sekolah yang mana menjadikan pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Pengembangan di sini guna untuk meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran sendiri. Bahan ajar secara materi di sini disesuaikan oleh perkembangan pengetahuan yang ada, sedangkan berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran teoritis atau praktis ini merupakan metode.[[4]](#footnote-4)

Berdasarkan uraian di atas, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penelitian pengembangan yaitu, sebuah penelitian dengan tujuan untuk membuat produk tertentu, berdasarkan penemuan baru ataupun suatu proses penyempurnaan produk lama yang dikembangkan sehingga menjadi produk yang lebih unggul dengan langkah-langkah yang telah disusun dengan baik serta dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar media youtube berbasis motion graphic yang dapat dijadikan bahan ajar dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran, selain itu tujuan pembuatan ini diharap mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui ketertarikan peserta didik dengan produk ini yang membuat peserta didik dapat memahami materi-materi yang ada dengan lebih mudah serta semangat.[[5]](#footnote-5)

### Media Pembelajaran

#### **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[[6]](#footnote-6) Menurut Briggs, media adalah sebuah alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya terjadi proses kegiatan belajar mengajar.[[7]](#footnote-7)

Secara lebih luas media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses kegiatan belajar pada diri peserta didik.[[8]](#footnote-8)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam berpikir serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *youtube* dalam pembelajaran Fiqih materi zakat.

#### **Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembeljaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terdapat beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rifa’i bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa, yaitu sebagai berikut:[[9]](#footnote-9)

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa,
2. Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya melalui komunikasi verbal dengan penuturan guru, sehingga siswa tidak akan merasa bosan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung,
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dalam suatu Pendidikan, media difungsikan sebagai sarana guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Media memiliki fungsi yang cukup jelas yaitu untuk memperjelas, memudahkan serta menarik pesan dari pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mengefisiensikan proses kegiatan belajar mengajar.[[10]](#footnote-10)

#### **Macam-Macam Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, antara lain:[[11]](#footnote-11)

* + - * 1. Media Grafis

Media grafis yang sering disebut dengan media dua dimensi, adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan dalam bentuk symbol-simbol komunikasi verbal. Artinya, symbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dengan baik dan efisien. Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah: a) gambar foto, b) sketsa, c) diagram, d) bagan (*chart*), e) grafik, f) kartun, g) poster, h) peta, i) papan flannel, dan j) papan bulletin.

* + - * 1. Media Audio

Media audio berkaitan dengan Indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik secara verbal maupun non-verbal. Adapun beberapa media yang dapat di masukan ke dalam kelompok media audio antara lain: a) radio dan b) alat perekam pita magnetic, alat perekam pita kaset.

* + - * 1. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan media yang digunakan dengan bantuan proyektor. Seperti: a) *slide*, b) *Film*, c) animasi, d) video dan lain-lain.

### Media Youtube

#### **Pengertian Media Youtube**

Media *youtube* merupakan sebuah situs website yang menyediakan layanan video *sharing*. *Youtube* didirikan oleh “Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim” yang merupakan mantan karyawan *Paypal* (perusahaan pembayaran transaksi melalui internet). Situs pembuatan *youtube* dimulai di bulan Februari 2005 dan versi beta dirilis bulan Mei 2005. Sedangkan pada bulan Desember 2005 *youtube* resmi diluncurkan.[[12]](#footnote-12)

Menurut Sianipar *youtube* adalah sebuah basis data yang berisi konten video popular di media social dengan menyediakan berbagai macam berita yang sangat membantu. *Youtube* berfungsi untuk mencari infromasi, berita terkini, hiburan, bahkan digunakan dalam belajar.[[13]](#footnote-13) Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Dimyati dan Mujiono menyatakan bahwa melalui video sebagai media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran pada siswa menjadi terarah. Selain itu media *youtube* dinilai dapat memberikan sesuatu hal yang dapat dilihat dan didengar. Sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran hal ini mampu memberikan semangat kepada siswa untuk belajar dan juga dapat memberikan pengalaman baru. [[14]](#footnote-14)

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media *youtube* adalah sebuah sarana dalam bentuk video yang menyedikan informasi dan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima atau penonton. Media *youtube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dengan tujuan menciptakan suassana kegiatan belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, dan mudah untuk dipahami. Selain itu, media *youtube* juga dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran interaktif, baik melalui pembelajaran secara *online* maupun *offline.*

#### **Kelebihan dan Kekurangan Media Youtube**

Adapun kelebihan dan kelemahan Media *Youtube* yakni sebagai berikut:[[15]](#footnote-15)

* + - * 1. Kelebihan

Media *youtube* memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

* Informatif, *youtube* dapat digunakan sebagai sumber informasi baik hiburan, berita-berita, kebudayaan, pendidikan, dan sebagainya.
* Praktis, mudah digunakan oleh semua usia dari anak-anak smapai orang dewasa. *Youtube* dilengkapi dengan menu *search* sehingga lebih mudah untuk menemukan video.
* Potensial, artinya situs yang paling terkenal di internet dikarenakan *youtube* bisa digunakan untuk menonton video dan mengupload video yang dibuat oleh pengguna.
* *Shareable*, *youtube* memiliki fasilitas HTML sehingga dapat dishare ke social media yang lain.
* *Education*, *youtube* menyediakan berbagai macam video yang bermanfaat, misalnya video Pendidikan yang dapat digunakan untuk pembelajaran.
	+ - * 1. Kelemahan

Selain mempunyai kelebihan, media *youtube* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya sebagai berikut:

* *Youtube* memerlukan koneksi jaringan yang baik, apabila koneksi jaringan tidak lancar maka video akan mengalai kendala ketika ditonton.
* durasi waktu penayangan video tidak sama dengan jam pembelajaran dikelas, terdapat video yang memiliki durasi pendek dan durasi Panjang.
* Banyak berita-berita *hoax*, dikarenakan banyak pihak tidak bertanggung jawab serta menyebar berita tidak benar.
* Kualitas dan konten video tidak semuanya memiliki kualitas yang baik. Hal ini tergantung oleh *youtuber* atau pembuat video.
* *Youtube* terlalu bebas upload sehingga terdapat banyak konten video berbau tidak pantas dilihat untuk anak yang dibawah umur.

#### **Langkah-langkah Media Pembelajaran Youtube**

Arsyad menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual:[[16]](#footnote-16)

* + - * 1. Persiapan dalam merencanakan, berkonsultasi tentang materi yang bisa membangkitkan semangat, bahan diskusi dan cara-cara mengkaji pemahaman atau apresiasi.
				2. Berikan pengarahan khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan di bahas dalam materi.
				3. Sasaran siswa harus diperhitungkan secara perorangan atau kelompok kecil.
				4. Arahkan siswa dengan berbagai macam stimulus pemberian suatu pertanyaan atau pendahuluan.

Berdasarkan Langkah-langkah di atas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakna media pembelajaran *youtube* pada penelitian ini:

* Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop dan proyektor.
* Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
* Menayangkan video pembelajaran terkait dengan sub tema yang akan di bahas.
* Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
* Peserta didik mengerjakan tugas resume yang diberikan terkait dengan materi yang telah diajarkan.

### Pengertian Video Animasi Motion Graphic

Animasi video motion graphic adalah teknik visual yang menggabungkan gambar, teks, dan elemen grafis lainnya yang bergerak untuk menyampaikan informasi atau cerita kepada audiens. Terkadang, animasi ini juga disertai dengan audio, seperti musik latar atau narasi, untuk meningkatkan kualitas penyampaian pesannya.

Dari perspektif sejarah, motion graphic mulai mendapatkan popularitas dengan munculnya teknologi komputer dan perangkat lunak animasi yang semakin canggih pada akhir abad ke-20. Sebelum teknologi ini ada, pembuatan animasi memerlukan banyak waktu dan sumber daya karena harus dikerjakan secara manual. Namun, dengan perkembangan teknologi, pembuatan motion graphic menjadi lebih efisien dan dapat diakses oleh lebih banyak orang, baik untuk keperluan komersial, edukasi, maupun hiburan.

Dalam pembuatannya, motion graphic biasanya memanfaatkan perangkat lunak khusus seperti Adobe After Effects, Cinema 4D, atau aplikasi lain yang serupa. Proses pembuatan melibatkan serangkaian tahapan, mulai dari perencanaan, desain, animasi, hingga pasca produksi. Motion graphic dapat digunakan dalam berbagai media, mulai dari iklan televisi, video musik, presentasi bisnis, hingga konten media sosial.

Salah satu keunggulan dari motion graphic adalah kemampuannya untuk mengkomunikasikan ide atau konsep yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Sebagai contoh, suatu video motion graphic dapat digunakan untuk menjelaskan konsep ilmiah yang sulit atau data statistik yang rumit, dengan menggunakan visual yang dinamis dan menarik.

Di Indonesia, motion graphic semakin mendapat tempat di industri kreatif. Banyak perusahaan dan individu yang memanfaatkan teknik ini untuk berbagai keperluan, mulai dari promosi produk, edukasi, hingga kampanye sosial. Keberhasilan motion graphic di Indonesia tidak terlepas dari kemajuan teknologi digital dan meningkatnya literasi digital masyarakat.

Dalam konteks pendidikan, motion graphic juga memiliki potensi yang besar. Banyak institusi pendidikan yang mulai memanfaatkan motion graphic sebagai alat bantu mengajar. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran visual dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan[[17]](#footnote-17)

### Motivasi Belajar

#### **Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Menurut W.S Winkel motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan belajar.[[18]](#footnote-18) Pendapat yang sama pun diungkapkan oleh Muhibbin Syah yang menegaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.[[19]](#footnote-19) Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai

Motivasi belajar Menurut Djamarah, motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut “motivasi intrinsik”, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Hal ini dikarenakan di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut “motivasi ekstrinsik”, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.[[20]](#footnote-20)

Tak dapat dipungkiri bahwamotivasi belajar merupakan salah satu aspek yang berperan signifikan dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran dan motivasi belajar juga akan mempegaruhi dan dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.Motivasi belajar mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotor jadi dapat dikatakan antara aspek-aspek tesebut memiliki korelasi. motivasi belajar berperan sebagai stimulus untuk merangsang minat dan gairah belajar peserta didik khususnya di Sekolah.

Jika seorang guru mampu mendesain situasi pembelajaran yang mampu mengeksplorasi kemampuan siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan menghilangkan persfektif bahwa belajar adalah sesuatu proses yang kaku dan membuat jenuh dan bosan maka [tujuan pembelajaran](http://www.rijal09.com/2016/05/tujuan-pembelajaran.html) akan dapat tercapai baik tujuan insidental dan tujuan intermeditari.[[21]](#footnote-21)

#### **Indikator Motivasi belajar**

Pada proses pembelajaran peserta didik yang memiliki motivasi belajar di dalam dirinya akan menunjukan perubahan tingkah laku yang ditandai oleh beberapa indikator seperti yang dikemukakan oleh Hamzah yang mengatakan bahwa indikator dalam motivasi belajar adalah sebagai berikut:

* 1. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
	4. Adanya penghargaan dalam belajar
	5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. [[22]](#footnote-22)

#### **Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar**

Untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri masing-masing, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar tersebut. Adapun faktor yang mempengaruhi sebagai berikut:

* + - 1. Faktor Internal

Adapun menurut ahli yang menjadi faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

* + - * + Minat
				+ Cita-cita
				+ Kondisi siswa
				+ Ekspektasi dan Nilai
				+ Tujuan
			1. Faktor Eksternal

Motivasi eksternal sebagai motivasi yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datang dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat yang berupa hadiah, pujian, penghargaan maupun. Adapun faktor eksternal motivasi belajar yakni:[[23]](#footnote-23)

Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan primer dan pertama yang mengajarkan landasan dasar pendidikan di sekolah dan masyarakat. Faktor fisik dan faktor sosial psikologi mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor fisik diantaranya: keadaan rumah, sarana dan prasarana dalam belajar, suasana rumah dan suasana lingkungan sekitar.

Faktor sosial psikologis dalam keluarga diantaranya: keutuhan keluarga, iklim belajar, iklim psikologis, dan hubungan antar angota. Keluarga yang tidak harmonis kurang memberikan motivasi belajar siswa karena terdapat kesenjangan pelaksanaan tugas keluarga. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar.

Iklim psikologis yaitu perasaan atau suasana afektif dalam keluarga. Iklim psikologis yang baik yaitu diiringi oleh rasa keterbukaan, rasa sayang, saling mempercayai, akrab, dan saling memiliki. Iklim psikologis yang baik dan sehat akan mendorong kelancaran belajar karena suasana tersebut mampu memberi ketanagan, rasa percaya diri dan motivasi belajar.[[24]](#footnote-24)

Lingkungan keluarga merupakan salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar hal ini dapat ditinjau dari beberapa aspek yakni:

* Latar belakang Pendidikan
* Prekonomian keluarga
* Sistem sosial dalam keluarga

Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yakni lingkungan tempat siswa dibiasakan dengan nilai-nilai tata tertib kegiatan belajar mengajar berbagai bidang study yang dapat meresap kedalam hati nurani.[[25]](#footnote-25) Lingkungan sekolah meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan akademis. Lingkungan fisik diantaranya: lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, media belajar, dan sumber belajar. Lingkungan sosial mencakup hubungan siswa dengan guru, teman, dan karyawan. Sedangkan lingkungan akademis diantaranya pelaksanaan belajar mengajar dan kegiatan kokulikuler. Sekolah yang mempunyai aktivitas belajar yang baik, menunjangnya sarana dan prasarana, suasana akademis yang bagus akan mendorong semagat belajar siswa di sekolah

Lingkungan sekolah merupakan titik sentral dimana seorang anak berusaha untuk membangun pengetahuannya dan oleh karena itu ada beberapa aspek dalam lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

* Sarana dan Prasarana
* Guru
* Manajemen Sekolah
* Media Pengajaran

Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan tempat seorang anak melakukan interaksi setelah pulang sekolah didalam masyarakat seorang anak belajar tentang baik buruk sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan dimasyarakat juga seorang anak akan bertemu dengan guru yang mengajarinya di sekolah sehingga tingkah laku guru dalam masyarakat akan memberi mereka cara pandang tentang yang diajarkan gurunya,[[26]](#footnote-26) misalkan seorang guru yang selalu menyuruh anak didiknya untuk shalat berjamaah namun justru guru tersebut yang jarang melakukan shalat berjamaah jadi ini akan menjadi reaksi dari pengetahuan yang diajarkan guru tersebut dan muncul ketidakpercayaan.[[27]](#footnote-27)

#### **Cara Meningkatkan Motivasi Belajar**

Menurut Djamarah ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:

* 1. Memberi angka atau nilai

Angka dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil akivitas belajar anak didik. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar di masa mendatang.

* 1. Hadiah

Hadiah dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik. Hadiah tersebut dapat digunakan orang tua atau guru untuk memacu belajar siswa.

* 1. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan. Persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.

* 1. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

* 1. Memberi ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar juga merupakan sarana motivasi.

* 1. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil belajarnya, akan mendorong siswa untuk giat belajar. Dengan mengetahui hasil belajar yang meningkat, siswa termotivasi untuk belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

* 1. Pujian

Pujian adalah bentuk *reinforcemen*t positif sekaligus motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan siswa dalam mengerjakan pekerjaan sekolah. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan, mempertinggi gairah belajar.

* 1. Hukuman

Hukuman merupakan *reinforcement* negatif, tetapi jika dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif.[[28]](#footnote-28)

### Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

Sedangkan kata fiqih itu sendiripun memiliki arti, ahli fiqih mendefinisikan berbeda-beda tetapi mempunyai tujuan yang sama diantaranya menurut Syaikh Islam Abi Yahya Zakariya bin Al Anshory, fiqih menurut bahasa adalah faham, sedangkan menurut istilah adalah ilmu tentang hukum syari’ah amaliyah yang diperoleh dari dalil-dalil yang terperinci. Sementara itu ulama-ulama lain mengemukakan fiqih adalah Ilmu tentang hukum syari’ah amaliyah yang diperoleh melalui jalan ijtihad.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan, bahwa fiqih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syari’ah, yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan ataupun perbuatan Pembelajaran fiqih adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.

Pembelajaran Fiqih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RI sebagaiman dimaksud adalah kurikulum operasional yang telah disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sehingga kurikulum ini sangat beragam. Pengembangan Kurikulum PERMENAG yang beragam ini tetap mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, lingkup materi minimal, dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai tingkat kelulusan minimal, sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran fiqih.[[29]](#footnote-29)

## Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi pengamatan dalam suatu penelitian, dimana didalamnya terdapat faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti. Variabel juga dapat diartikan sebagai sifat yang akan diukur atau diamati yang nilainya bervariasi antara satu objek ke objek yang lain.[[30]](#footnote-30) Dengan demikian, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa variabel adalah segala sesuatu baik berbentuk suatu atribut, sifat, nilai dari orang, obyek, maupun kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan.

Adapun variabel penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

* 1. Variabel Bebas (Independent), adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Media Youtube Berbasis Motion Graphic. Variabel bebas biasanya dilambangkan dengan huruf (X).
	2. Variabel Terikat (Dependen), adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Atau dapat dikatakan bahwa variabel bebas alah penyebab dan variabel terikat adalah efek atau akibat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al Huda Bogo Nganjuk. Yang dilambangkan dengan huruf (Y).
1. Endingi Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 161. [↑](#footnote-ref-1)
2. Sugiyono,. hal. 297. [↑](#footnote-ref-2)
3. Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 164. [↑](#footnote-ref-3)
4. Hamdani Hamid, Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hal 125. [↑](#footnote-ref-4)
5. Yusufhadi Miarso, Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia, (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali, 1986), hal 25. [↑](#footnote-ref-5)
6. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2017), 3 [↑](#footnote-ref-6)
7. Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), 5 [↑](#footnote-ref-7)
8. Hidayatullah, dkk, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (SErang, 2012), 4 [↑](#footnote-ref-8)
9. *Ibid*, 22 [↑](#footnote-ref-9)
10. Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komuniasi*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), 65. [↑](#footnote-ref-10)
11. Nana Sudjana dan Ahmad Rifa’I, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), 5. [↑](#footnote-ref-11)
12. Kukuh Prakoso, *Lebih Kreatif Dengan Youtube*, (Yogyakarta: CV Andi OffSet, 2009), iPusnas, 4-5. [↑](#footnote-ref-12)
13. Fransiska Timoria, Dwi Nurina Pitasari, et.al, Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas Fisip Universitas Bengkulu), *Record And Library Journal*, Vol. 4, No. 2 (2018), 83 [↑](#footnote-ref-13)
14. Devy Handayani, Pemanfaatan Youtube Pada Saat Pandemi COVID 19 Untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary Dan Pemahaman Siswa, *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, (2020), 13 [↑](#footnote-ref-14)
15. Itiarani, *Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung,* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 38-39 [↑](#footnote-ref-15)
16. *Ibid*, Arsyad, 89 [↑](#footnote-ref-16)
17. Sholeh, N., & Sayatman, S. (2020). Perancangan Video Motion Graphic Pengenalan Jurusan Kampus untuk Calon Mahasiswa (Studi Kasus: Jurusan Teknik Kelautan dan Teknik Perkapalan). Jurnal Sains dan Seni ITS, 9(2), 123-128. [↑](#footnote-ref-17)
18. Winkel, W. S. 2004. Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 31 [↑](#footnote-ref-18)
19. Muhibbin Syah. 2010. Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 413 [↑](#footnote-ref-19)
20. Djamarah. 2008. Guru dan Anak Didik. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta. 149 [↑](#footnote-ref-20)
21. Sadirman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 43 [↑](#footnote-ref-21)
22. B. Uno, Hamzah. 2013. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara. Balkis Putri, dkk. 2014. 23 [↑](#footnote-ref-22)
23. Dyah Lukita *“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA PANDEMI COVID-19”. Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 10 | No. 1 | 2021. 153 [↑](#footnote-ref-23)
24. Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan psikologi proses pendidikan (Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya, 2003), 164 [↑](#footnote-ref-24)
25. Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 67. [↑](#footnote-ref-25)
26. Susanti, D. (2019). Penerapan media visual untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(2), 134-143. [↑](#footnote-ref-26)
27. Aritonang, Keke T. 2008. “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10): 11-21. [↑](#footnote-ref-27)
28. Djamarah Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. (Jakarta: Rineka Cipta. Enggen Paul, Don Kauchak, 2012) 125 [↑](#footnote-ref-28)
29. Tengku Muhammad Hasbi Ash Shiddiieqy, Falsafah Hukum Islam, (Semarang: Pustaka Rizki Putra,2001), h.29 [↑](#footnote-ref-29)
30. Rafika Ulfa, ‘Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan’, Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman, 1.1 (2021), 344. [↑](#footnote-ref-30)