

**PENGARUH REKAYASA MEDIA VISUAL TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PAI
PADA SMAN UNGGUL ACEH BESAR**

Ilham

STAIN Tengku Dirundeng Meulaboh

Email: ilham.aceh86@gmail.com

Abstract

This study aims to find and find the effect of visual media engineering in Islamic Religious Education learning on students' learning motivation at SMAN Unggul Aceh Besar. The variables of this study consisted of independent variables, namely: image visual media engineering (X1), graphic visual media engineering (X2), animation visual media engineering (X3) and the dependent variable, namely: student learning motivation (Y). The sampling technique used is Accidental Sampling. The number of samples in this study were 296 students. The instrument used in the questionnaire consists of 100 statements (25 statements for each variable). The data analysis technique used validity test, reliability test, data normality test, regression analysis, and coefficient of determination using SPSS 24.0 for windows program. Based on the results of the recapitulation of the questionnaire scores for the variable statement X1 (visual image media engineering) of 0.618 while the average result of the recapitulation of the questionnaire acquisition variable for the Y variable (student learning motivation) is influenced by the X1 variable (visual image media engineering) of 61.80% . The result of the coefficient of determination recapitulation of the acquisition of the questionnaire value for the statement of the variable X2 (visual graphic media engineering) is 0.846 while the coefficient of determination while the average recapitulation result of variable Y (student learning motivation) is influenced by engineering visual graphic media (X2) of 84.6% . The result of the coefficient of determination recapitulation of the acquisition of the questionnaire value for the variable statement X3 (visual animation media engineering) is 0.908. While the results of the coefficient of determination while the average results of recapitulation of variable Y (student learning motivation) are influenced by engineering visual graphic media (X3) of 90.8%. Meanwhile, to find the joint effect of variables X1, X2, X3 on variable Y, multiple regression analysis is used with the calculation results $Y = 3.435 + 0.168 X1 + -0.349 X2 + 1.125 X3$ obtained by the coefficient of determination that R square is 0.941 which means 94.1% motivation student learning (Y) is influenced by the engineering variable of visual image media (X1), engineering visual graphics media (X2), and engineering visual animation media (X3) while the rest is influenced by variables not examined in this study and the results of the Simultaneous Test (Statistical test). F) by using SPSS version 24.0 for windows, the significance result is obtained by the value of $0.000 < 0.05$. So the hypothesis stating "there is a positive influence of image visual media engineering (X1), graphic visual media engineering (X2) and animation visual media engineering (X3) on students' learning motivation (Y)", is accepted. The findings in this study are (1) Reconstruction of the Use of Visual Media, (2) Innovation in increasing Student Learning Motivation (3) Islamic learning revolution.

Keywords: Student Learning Motivation, Visual Media Engineering

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mencari dan menemukan pengaruh rekayasa media visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa pada SMAN Unggul Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian verifikatif (kausalitas) yaitu dengan cara menyebarkan angket/kuesioner kepada responden. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu: rekayasa media visual gambar (X_1), rekayasa media visual grafis (X_2), rekayasa media visual animasi (X_3) dan variabel terikat yaitu: motivasi belajar siswa (Y). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Accidental Sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 296 siswa. Instrumen yang digunakan dalam angket terdiri dari 100 pernyataan (25 pernyataan untuk masing-masing variabel). Teknik Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas data, analisis regresi, dan koefisien determinasi dengan menggunakan program *SPSS 24.0 for windows*. Berdasarkan hasil rekapitulasi perolehan nilai angket untuk pernyataan variabel X_1 (rekayasa media visual gambar) sebesar 0,618 sedangkan rata-rata hasil rekapitulasi variabel perolehan angket untuk variabel Y (motivasi belajar siswa) dipengaruhi oleh variabel X_1 (rekayasa media visual gambar) sebesar 61,80%. Hasil koefisien determinasi rekapitulasi perolehan nilai angket untuk pernyataan variabel X_2 (rekayasa media visual grafis) sebesar 0,846 sedangkan hasil koefisien determinasi sedangkan rata-rata hasil rekapitulasi variabel Y (motivasi belajar siswa) dipengaruhi oleh rekayasa media visual grafis (X_2) sebesar 84,6%. Hasil koefisien determinasi rekapitulasi perolehan nilai angket untuk pernyataan variabel X_3 (rekayasa media visual animasi) sebesar 0,908. Sedangkan hasil koefisien determinasi sedangkan rata-rata hasil rekapitulasi variabel Y (motivasi belajar siswa) dipengaruhi oleh rekayasa media visual grafis (X_3) sebesar 90,8%. Sementara untuk menemukan pengaruh bersama-sama variabel X_1 , X_2 , X_3 terhadap variabel Y maka digunakan analisis multiple regresi dengan hasil perhitungan $Y = 3,435 + 0,168 X_1 + -0,349 X_2 + 1,125 X_3$ diperoleh Koefisien Determinasi bahwa *R square* sebesar 0,941 yang berarti 94,1% motivasi belajar siswa (Y) dipengaruhi oleh variabel rekayasa media visual gambar (X_1), rekayasa media visual grafis (X_2), dan rekayasa media visual animasi (X_3) sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini dan hasil Uji Silmultan (uji Statistik F) dengan menggunakan program *SPSS versi 24.0 for windows* diperoleh hasil signifikansi diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga hipotesis menyatakan “ada pengaruh positif rekayasa media visual gambar (X_1) rekayasa media visual grafis (X_2) dan rekayasa media visual animasi (X_3) terhadap motivasi belajar siswa (Y)”, diterima. Adapun temuan dalam penelitian ini yaitu (1) Rekontruksi Penggunaan Media Visual, (2) Inovasi dalam peningkatan Motivasi Belajar Siswa (3) Revolusi pembelajaran Agama Islam.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Siswa, Rekayasa Media Visual

A. Pendahuluan

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap.¹ Ada dua aspek yang paling penting, yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar siswa.²

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hasil study Xaviery menyimpulkan bahwa sekurang-kurangnya terdapat tiga masalah pokok yang melatarbelakangi keengganan peserta didik mengikuti suatu mata pelajaran; *pertama*, masalah teknik pembelajaran yang tidak menumbuhkan motivasi peserta didik; *kedua*, eksistensi pendidik bukan sebagai fasilitator yang membelajarkan peserta didik, melainkan pribadi yang mengajar dan menggurui peserta didik; dan *ketiga*, penyampaian pesan pembelajaran dengan media yang kurang interaktif.³ Pendidik perlu memahami dinamika perubahan dan mengembangkan kreativitas pendidik yang kapasitasnya untuk menyerap, menyesuaikan diri, menghasilkan atau menolak pembaharuan itu sendiri.⁴

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 48

² Usman Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciptat Pers, 2002), hal. 9

³ Qowaid, dkk, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (SMP)*, Cet. I, (Jakarta: PT. Pena Citasatria, 2007), hal. 6.

⁴ Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 4-5.

menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media.⁵ Motivasi tidak hanya dipengaruhi dari dalam diri anak saja akan tetapi juga dapat dipengaruhi melalui bagaimana alat pembelajaran yang disediakan guru saat mengajar, yang dapat membuat anak lebih termotivasi dalam belajar dan lebih memperhatikan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat motivasi siswa dalam belajar. Berbagai bentuk rekayasa visualisasi media digunakan dalam pembelajaran PAI maka pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membuat efisien waktu bagi guru dalam mengajar. Dengan rekayasa visualisasi media tersebut diharapkan anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Kenyataannya, bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul, antara lain; terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran. Oleh karena itu media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan proses pembelajaran. Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, yang merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Salah satu media yang dapat menunjang

⁵ Sukadi Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993), hal. 16-17

pembelajaran dalam pendidikan Islam adalah media visual. Kurangnya pemanfaatan visualisasi dalam pendidikan menjadikan proses pembelajaran pendidikan Islam kurang diminati oleh anak didik. Dengan demikian peran visualisasi dapat menunjang motivasi bagi anak didik di sekolah.

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima oleh siswa. Sehingga apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien ketika menggunakan media visual sebagai media pembelajaran nya dipilih media visual karena kita harus ingat bahwa peserta didik khususnya anak-anak terutama siswa sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka.

Media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Media pembelajaran visual merupakan salah satu media yang diharapkan akan mampu mempermudah siswa untuk memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam , disamping pemaparan materi yang bersifat verbal yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan media visual merupakan proses belajar yang sangat baik untuk diterapkan, karena selain pelajaran menjadi mudah untuk dihafalkan, anak-anak juga bisa mengekspresikan hasil karyanya mengenai materi atau pengetahuan yang sedang dipelajari.

Penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana peran dan kontribusi media pembelajaran visual dalam Pendidikan Agama Islam. Hal ini di pengaruhi oleh rendahnya kualitas Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah Aceh, khususnya Sekolah Menengah Tingkat Atas. Penggunaan media visual dalam visualisasi pendidikan belum digunakan serta diterapkan dalam pembelajaran.

Secara umum pelaksanaan pembelajaran di SMAN Unggul Aceh Besar dapat dijelaskan pada hasil observasi yang peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar telah menggunakan perangkat media pembelajaran visual, walaupun penggunaannya masih sebatas pilihan, akan tetapi keberadaan perangkat media visual sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran audio-visual sudah dilaksanakan dengan baik. Khusus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam , guru yang mengajar

sudah menggunakan media pembelajaran dimaksud dalam menyampaikan materi pelajarannya.

3. Beberapa siswa yang diwawancarai oleh peneliti, diperoleh paparan bahwa penggunaan media pembelajaran visual masih terbatas.
4. Faktor pendukung penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN Unggul Aceh Besar seperti; Proyektor, LCD, dari pihak sekolah telah mengadakan workshop untuk seluruh guru tentang pembelajaran menggunakan teknologi yang di dalamnya guru juga telah diajari pembuatan *PowerPoint* dan lain-lain sehingga memudahkan isi materi yang akan disampaikan kepada siswa.
5. Adapun faktor penghambat penggunaan media visual adalah tidak semua guru mampu mengoperasikan alat tersebut. Selain itu harus disadari pula bahwa tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan dengan media media visual. Kendala lain adalah sudut pandang beberapa tenaga pendidik atau guru yang menganggap bahwa media pembelajaran tidak begitu mempengaruhi prestasi atau minat belajar. Sehingga guru menggunakan media konvensional dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajarnya.

Jadi, dapat dikatakan bahwa keberadaan media dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena adakalanya guru di kelas menghadapi siswa yang malas, bosan, jenuh dan lain-lain. Keadaan seperti ini tidak bisa dibiarkan begitu saja karena ini dapat mengurangi motivasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan dorongan dan rangsangan agar siswa memiliki kemauan untuk belajar. Untuk itu guru-guru di SMAN Unggul Aceh Besar menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam kelas.

Peneliti dalam penelitian ini telah menelaah beberapa sumber mengenai proses pembelajaran serta metode pembelajaran sehingga siswa mampu menyerap dan menumbuhkan minat belajar terutama pendidikan Islam dengan menggunakan media visual. Dimana Media visual yang digunakan bersifat fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti lebih lanjut melakukan penelitian berkenaan dengan judul penelitian "*Kontribusi Visualisasi Pendidikan Agama Islam melalui Media Pembelajaran di SMAN Unggul Aceh Besar*"

B. Media Visualisasi Dan Kontribusinya Dalam Peningkatan Motivasi Belajar

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁶ Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.⁷ Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa.⁹ Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁰ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹¹

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹²

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Namun juga mencakup media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. .3

⁷ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

⁸ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta.2006), hal. 136.

⁹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2002), hal. 183.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.57.

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 117.

¹²Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 12

garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹³

Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.¹⁴

Heinich (1982) mengemukakan istilah *medium* atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.¹⁵

2. Tujuan Media Pembelajaran

Adanya suatu media dalam dunia pendidikan dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai. Hal itu diuraikan oleh Fatah Syukur dalam buku *Teknologi Pendidikan* sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dan dikuasai peserta didik.
- c. Pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga punya aktivitas lain seperti mengamati, merumuskan, melakukan, dan mendemonstrasikan.¹⁶

Menurut Azhar Arsyad, beberapa manfaat praktis dari penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

¹³ Azhar Arsyad. *Media*, hal 3

¹⁴ Azhar Arsyad. *Media*, hal 3

¹⁵ Azhar Arsyad. *Media*, hal 3

¹⁶ Fatahlm Syukur, *Teknologi Pendidikan*, Cet. 1, (Semarang: Rasail, 2008), hal. 120

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan.¹⁷

Menurut Kamarul Azmi, terdapat beberapa alasan mengapa penggunaan teknologi informasi sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI, yaitu:

- a) Membantu memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih menyenangkan.
- b) Memastikan peserta didik berperan aktif dalam pembelajarannya karena peserta didik dapat belajar sesuai tahap kemampuan sendiri dan dapat mengulangi materi yang ingin dipelajari beberapa kali sampai mereka faham.
- c) Membolehkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih mudah.
- d) Menyediakan peluang belajar secara penemuan dan menjadikan peserta didik lebih mandiri.
- e) Peserta didik belajar lebih spontan, lebih natural dan berkesan berdasarkan model yang disukainya.
- f) Penggabungan berbagai media teknologi dapat mengembangkan pengalaman peserta didik dengan menelaah pembelajaran sendiri dan tidak hanya mengunggu untuk memperoleh informasi secara pasif.¹⁸

Menurut Tajul Ariffin, penggunaan teknologi seperti komputer akan mempengaruhi perkembangan pendidikan Islam dalam lima tahap, yaitu:¹⁹

- (1) Memperluas ruang lingkup paradigma ilmu pendidikan Islam, baik di Negara-negara Islam maupun Negara bukan

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), cet. 13, Azhar Arsyad. *Media*, hal. 325-27.

¹⁸ Kamarul Azmi & Abdul H. Malim, *Pendidikan Islam: Kaedahlm Pengajaran & Pembelajaran*, (Johlmor Bahlmru: UTM Press, 2011), Azhar Arsyad. *Media*, hal 3. 113.

¹⁹ Idris. *Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Potensia vol.14 Edisi 2 Juli - Desember 2015*, hal. 189.

Islam.

- (2) Mewujudkan integrasi pendidikan Islam dengan pendidikan moderen dan juga dengan bidang-bidang lainnya, seperti sains, sosial, ekonomi dan bidang professional lainnya.
- (3) Menggunakan dan mengeksploitasi semua bentuk teknologi yang ada secara positif untuk menjadikan pendidikan Islam sebagai dasar pengkajian ilmu pendidikan atau ilmu lainnya.
- (4) Mewujudkan suatu rangkaian pendidikan Islam sedunia. Kemudahan teknologi dapat digunakan untuk membina paradigma dan kurikulum pendidikan Islam yang sama untuk negara-negara Islam.
- (5) Membina konsep ketauhidan ilmu. Artinya, dengan teknologi kita dapat menerangkan bahwa ilmu itu sebenarnya bersifat kesatuan. Hal ini dilakukan untuk membangun peradaban Islam.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menghasilkan manfaat yang sangat baik, terutama bagi peserta didik, seperti memberikan motivasi belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan individu, memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, dan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi konsep secara lebih mendalam. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat memperluas ruang lingkup paradigma dan kurikulum Pendidikan Agama Islam serta mengintegrasikan Pendidikan Agama Islam dengan pendidikan modern.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bunner yang dikutip Azhar Asyad ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain:

- a) Pengalaman langsung (*enative*), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul,
- b) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut,
- c) Pengalaman abstrak (*symbolic*), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan

pengalamannya membuat simpul.²⁰

Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan dan sikap) yang baru. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tersimpan dalam ingatan.²¹

Dari gambar diatas terlihat bahwa kerucut pengalaman tersebut terdiri dari sebelas macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yakni:

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Di sini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 2) Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- 3) Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.
- 4) Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat panganan, sabun, deterjen, dan sebagainya.
- 5) Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak siswa ke obyek di luar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa.
- 6) Pengalaman melalui pameran (*Study Display*), pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa perkembangan dan kemajuan sekolah.
- 7) Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan melalui televisi.
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan kelayar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
- 9) Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio, dalam bentuk ceramah, wawancara dan sandiwara.

²⁰ Idris. *Efektifitas...*, hal. 189.

²¹ Idris. *Efektifitas...*, hal. 189.

- 10) Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan dan bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa) lengkap dengan garis-garis gambar yang dijelmakan secara logis untuk meragakan antara fakta dan ide (bagan).
- 11) Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.²²

4. Kontribusi Visualisasi Media dan Peningkatan Motivasi Belajar

Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Hal ini antara lain disebabkan karena ketidaksiapan ataupun kurangnya minat siswa.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Fungsi media dalam kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alatalat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media belajar adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya

C. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian verifikatif (*kausalitas*) yaitu suatu penelitian yang menjelaskan hubungan sebab-akibat dari dua variabel atau lebih dalam suatu penelitian atau penelitian yang bertujuan menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Jenis penelitian kausalitas juga

²² Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran.*, hal. 21

mengukur kekuatan hubungan dua variabel atau lebih, juga menunjukkan arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.²³

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Baitussalam, SMAN 1 Darul Imarah Lampeuneurut, dan SMAN 1 Seulimeum. di Kabupaten Aceh Besar.

3. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian.²⁴ Sugiyono menegaskan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.²⁵ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).²⁶ Populasi kajian ini adalah seluruh *stakeholder* SMA Se-Aceh Besar. Sedangkan sampel adalah Sebagian populasi yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu cara pengambilan sampel berdasarkan kepada tujuan tertentu, dimana pilihan sampel diarahkan pada sumber data yang dipikirkan memiliki data yang penting berkaitan dengan permasalahan yang sedang dikaji.

b) Sampel

Arikunto menjelaskan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Adapun sampel yang dipilih adalah sejumlah guru dan siswa dari Sekolah Menengah Atas Unggul yaitu: SMAN 1 Baitussalam, SMAN 1 Darul Imarah Lampeuneurut, dan SMAN 1 Seulimeum di Kabupaten Aceh Besar. Sampel dalam penelitian ini merupakan sub kelompok elemen populasi yang terpilih untuk berpartisipasi dalam studi yang berarti sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.

Langkah-langkah dalam pengambilan sampel dalam penelitian

²³ Muradjat Kuncoro, *Metode Kuantitatif: Teori dan Aplikasi untuk Bisnis dan Ekonomi* (Yogyakarta: STIM YKPN, 2001), hal. 16.

²⁴Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Research Sosial*, (Bandung: Alumni, 1994), hal. 116.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 117.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 117

ini adalah:

- 1) Populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 160 orang terdiri dari guru dan siswa.
- 2) Dalam penelitian ini sampel yang diambil berjumlah 115 orang dengan taraf kesalahan sebesar 5% pada jumlah populasi 160 maka didapatkan 115 sampel.

Ukuran sampel ini ditentukan berdasarkan rumus sederhana (Yamane dalam Rakhmat).²⁷

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan :

N : Populasi

n : Ukuran Sampel

d : Nilai presisi ditetapkan 10%

Berdasarkan rumus tersebut maka sampel menjadi 115 orang, Jadi sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 115 orang. Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah *Accidental Sampling*. Menurut Rakhmat *Accidental Sampling* adalah mengambil sampel siapa saja yang ada atau kebetulan ditemui.

D. Temuan Penelitian

1. Pengaruh Rekayasa Media Visual Gambar terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN Unggul Aceh Besar

Hipotesis pertama menyatakan bahwa rekayasa media visual gambar memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa variabel rekayasa media visual gambar tidak ada peningkatan atau konstanta maka motivasi belajar siswa akan tetap sebesar 28.139. Dalam hal ini variabel rekayasa media visual gambar mengalami kenaikan sebesar 1 maka menyebabkan kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 0,634. Sedangkan jika dilihat dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,618. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh rekayasa media visual gambar.

Hasil ini juga didukung oleh data lapangan dalam hal ini angket yang telah diisi oleh responden. Statistik frekuensi respon terhadap pernyataan untuk

²⁷ Jalaluddin, Rakmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 81-82.

variabel rekayasa media visual gambar terdiri dari 25 butir pernyataan yang mewakili motivasi siswa dengan 4 skala likert. Berdasarkan arah responden yang menjawab ke arah setuju diwakili oleh angka 4 dan 3 sebesar 84,46% sedangkan frekuensi jawaban responden untuk merespon ke arah yang tidak setuju dan sangat tidak setuju diwakili oleh angka 1 dan 2 sebesar 15,54%. Dari persentase jawaban responden dapat disimpulkan bahwa rekayasa media visual gambar kategori baik terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMAN Unggul Aceh Besar.

Tajul Ariffin mengemukakan bahwa penggunaan teknologi seperti komputer akan mempengaruhi perkembangan pendidikan Islam dalam lima tahap, yaitu:²⁸ (1) Memperluas ruang lingkup paradigma ilmu pendidikan Islam, baik di Negara-negara Islam maupun Negara bukan Islam; (2) Mewujudkan integrasi pendidikan Islam dengan pendidikan modern dan juga dengan bidang-bidang lainnya, seperti sains, sosial, ekonomi dan bidang professional lainnya; (3) Menggunakan dan mengeksploitasi semua bentuk teknologi yang ada secara positif untuk menjadikan pendidikan Islam sebagai dasar pengkajian ilmu pendidikan atau ilmu lainnya; (4) Mewujudkan suatu rangkaian pendidikan Islam sedunia. Kemudahan teknologi dapat digunakan untuk membina paradigma dan kurikulum pendidikan Islam yang sama untuk negara-negara Islam; dan (5) Membina konsep ketauhidan ilmu. Artinya, dengan teknologi kita dapat menerangkan bahwa ilmu itu sebenarnya bersifat kesatuan. Hal ini dilakukan untuk membangun peradaban Islam.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menghasilkan manfaat yang sangat baik, terutama bagi peserta didik, seperti memberikan motivasi belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan individu, memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, dan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi konsep secara lebih mendalam. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat memperluas ruang lingkup paradigma dan kurikulum Pendidikan Agama Islam serta mengintegrasikan Pendidikan Agama Islam dengan pendidikan modern.

²⁸ Idris. *Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Potensia vol.14 Edisi 2 Juli - Desember 2015*, hal.189.

2. Pengaruh Rekayasa Media Visual Grafis terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN Unggul Aceh Besar

Hipotesis kedua menyatakan bahwa rekayasa media visual grafis memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa apabila variabel rekayasa media visual grafis tidak ada peningkatan atau konstan maka motivasi belajar siswa akan tetap sebesar 15,407. Dalam hal ini jika variabel motivasi rekayasa media visual grafis mengalami kenaikan sebesar 1 maka menyebabkan kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 0,803. Sedangkan jika dilihat dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,846. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh rekayasa media visual grafis.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh oleh Trise Nurul Ain bahwa pemanfaatan visualialisasi serangkaian video dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar pelajaran fisika yang signifikan pada materi tekanan hidrostatis.²⁹ Azhar Arsyada mengemukakan bahwa penggunaan berbagai media pembelajaran mulai media berbasis cetak, audio dan visual sampai pada komputer dalam rangka membantu siswa untuk mencerna materi pelajaran lebih cepat dan efisien. Dengan menggunakan, materi yang semestinya harus dicapai dalam waktu 2 jam pelajaran dapat disingkat menjadi 1 jam pelajaran sehingga pengayaan materi kepada peserta didik bisa lebih ditingkatkan, bahkan dengan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, ia mampu membawa siswa kepada tingkat analisis dan eksplorasi terhadap setiap materi pelajaran.³⁰

Dengan demikian, penggunaan rekayasa media visual grafis merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

²⁹ Ain, T. N. (2013). *Pemanfaatan visualisasi video percobaan gravity current untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika pada materi tekanan hidrostatis. Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(2).

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 74.

3. Pengaruh Rekayasa Media Visual Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN Unggul Aceh Besar

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa rekayasa media visual animasi memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa apabila variabel rekayasa media visual animasi tidak ada peningkatan atau konstan maka motivasi belajar siswa akan tetap sebesar 7,703. Dalam hal ini jika variabel motivasi rekayasa media visual grafis mengalami kenaikan sebesar 1 maka menyebabkan kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 0,892. Sedangkan jika dilihat dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,908. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh rekayasa media visual animasi.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nasikin bahwa penggunaan media visual memberikan pengaruh yang baik dalam pembelajaran fiqh dan juga hasil belajar siswa.³¹ Sejalan dengan itu penelitian Alaik Zulfikar Aziz juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.³²

Ware mengemukakan bahwa visualisasi pengetahuan dan informasi dapat memainkan peran penting sebagai metode dan alat. Salah satu alasan utama adalah bahwa visualisasi memanfaatkan beberapa fitur karakteristik dari sistem pengolahan kognitif manusia.³³

Dalam hal ini, visualisasi adalah alat kognitif bertujuan untuk mendukung sistem kognitif dari pengguna. visualisasi dapat menggunakan proses otomatis manusia dari pola temuan. Mereka dapat menarik baik di dalam ruang kerja sistem memori.³⁴

Dari pandangan tersebut juga menegaskan bahwa penggunaan media visual bentuk animasi dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan dan memfasilitasi pemahaman dari materi, serta membantu siswa untuk memahami

³¹ Asika Mu'tamaroh, (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Fiqh Materi Pokok Shalat Sunnah Muakad Siswa Kelas VII di MTsN 4 tulungagung*

³² Alaik Zulfikar Aziz, (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V DI MIN 2 Blitar*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung

³³ Ware, C. *Information Visualization: Perception for Design (2nd Edition)*. (San Francisco, CA: Morgan Kaufman, 2004), hal. 89

³⁴ Lave, J., & Wenger, E. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation (Learning in Doing: Social, Cognitive and Computational Perspectives)*, dan. Lihlmat, Baddeley, A. D. *Muman memory*. (Boston: Allyn & Bacon, 1998).

materi dan meningkatkan motivasi mereka, sehingga Media Visual animasi menjadi komponen penting di kelas, terutama terdiri dari strip Film, gambar, dan slide. Media tersebut telah dianggap sebagai alat yang berguna bagi para guru yang berdampak positif bagi pendidikan.

4. Pengaruh Rekayasa Media Gambar, Rekayasa Media Grafis, dan Rekayasa Media Visual Animasi secara Bersama-sama terhadap Motivasi Belajar Siswa pada SMAN Unggul Aceh Besar.

Pada hipotesis selanjutnya yaitu Rekayasa Media Gambar (X_2), rekayasa media grafis (X_2) dan rekayasa media visual Animasi (X_3) secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa (Y) SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil penelitian perhitungan dengan menggunakan program *SPSS versi 24.0 for windows* diperoleh nilai F hitung sebesar 590.807 dengan menggunakan dengan $df = n - k - 1 =$, jadi $df = 296 - 2 - 1 = 293$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F hitung $590.807 > 3,07$, sedangkan hasil signifikansi diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga hipotesis menyatakan “ada pengaruh positif antara rekayasa media visual gambar (X_1) Rekayasa media visual grafis (X_2) dan rekayasa media visual animasi (X_3) terhadap motivasi belajar siswa (Y)”, diterima. Dalam hal ini rekayasa media visual secara bersama-sama memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut mendukung pernyataan yang dikemukakan oleh Kamarul Azmi, terdapat beberapa alasan mengapa penggunaan teknologi informasi sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI, yaitu: (1) Membantu memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih menyenangkan; (2) Memastikan peserta didik berperan aktif dalam pembelajarannya karena peserta didik dapat belajar sesuai tahap kemampuan sendiri dan dapat mengulangi materi yang ingin dipelajari beberapa kali sampai mereka faham; (3) Membolehkan peserta didik memperoleh informasi secara lebih mudah; (4) Menyediakan peluang belajar secara penemuan dan menjadikan peserta didik lebih mandiri; (5) Peserta didik belajar lebih spontan, lebih natural dan berkesan berdasarkan model yang disukainya dan (6) Penggabungan berbagai media teknologi dapat mengembangkan pengalaman peserta didik dengan menelaah pembelajaran sendiri dan tidak hanya menunggu untuk memperoleh informasi secara pasif.³⁵

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Sukadi, dkk yang mengatakan bahwa Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar

³⁵ Kamarul Azmi & Abdul H. Malim, *Pendidikan Islam: Kaedahlm Pengajaran & Pembelajaran*, (Johlmor Bahlmru: UTM Press, 2011), hal. 113.

sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan.³⁶ Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media.

Jadi, dapat dikatakan bahwa keberadaan media visual baik berupa bentuk gambar, grafis maupun animasi dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena guru di kelas menghadapi siswa yang malas, bosan, jenuh dalam belajar dapat mengurangi motivasi siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan dorongan dan rangsangan agar siswa memiliki kemauan untuk belajar. Untuk itu guru-guru di SMAN Unggul Aceh Besar sudah seharusnya mengutamakan dalam penggunaan rekayasa media visual dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam kelas.

Analisis Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian terkait dengan motivasi belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada SMAN Unggul Aceh Besar maka, dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini ditemukan penggunaan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya dari hasil deskripsi data penelitian yang berupa analisis data dari setiap variabel baik variabel rekayasa media visual gambar, rekayasa media visual grafis dan rekayasa media visual animasi, dengan melihat signifikansi pengaruh yang ditemukan dalam penelitian ini maka media dapat dijadikan salah satu sarana pengembangan Pembelajaran Agama Islam.

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran memiliki dampak yang baik untuk peserta didik. Hal ini didukung hasil penelitian di mana media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran, dan meningkatkan variasi belajar. Selain itu media pembelajaran membuat peserta didik mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran, serta dapat mengembangkan keterampilan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

³⁶Sukadi Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1993), hal. 16-17

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti menemukan efisiensi dalam penggunaan media maka guru sudah seharusnya dilakukan oleh guru berupa merekonstruksi media visual dengan melakukan rekayasa media visual dengan menerapkan kaidah visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik berupa rekayasa media visual gambar, rekayasa media visual grafis dan rekayasa media visual animasi sebaik mungkin dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran yang menggerakkan siswa ke arah pencapaian hasil belajar yang baik.

Optimalisasi media pembelajaran di lapangan belum dilaksanakan secara maksimal. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran di lapangan belum dilaksanakan secara maksimal karena pendidik sering tidak menyiapkan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang dalam penguasaan materi. Akibatnya peserta didik belum mampu untuk menguasai materi. Kurang menariknya media pembelajaran juga menyebabkan peserta didik tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Upaya mengatasi permasalahan tersebut digunakan media pembelajaran interaktif.

Berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menemukan bahwa guru perlu untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran yang mengarah kepada suatu perubahan yang baru menuju ke arah perbaikan, yang lain atau berbeda dari yang ada sebelumnya, yang dilakukan dengan sengaja dan berencana (tidak secara kebetulan).

Maka, inovasi terkait dalam ini lebih menekankan kepada guru untuk berupaya menciptakan rekayasa media visual yang lebih kreatif sebagai sarana dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Perkembangan era dalam bidang teknologi yang semakin canggih menjadi tantangan bagi guru dalam mengajar siswa sehingga guru dituntut lebih memahami teknologi dibandingkan dengan siswa. Istilah lain dapat dikatakan bahwa beda zaman berbeda pula tantangan dan kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

Guru zaman sekarang adalah guru di era serba canggih. Tidak perlu bersusah payah menempuh perjalanan jauh, guru di era ini bahkan tak perlu menulis di papan tulis lagi, karena sudah bisa menggunakan power point dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan bantuan peralatan modern, sarana serba digital, dan tempat yang mewah, Guru di era ini sungguh sangat beruntung.

Terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka, guru perlu melakukan revolusi dalam pembelajaran untuk menghadapi anak

didik di era digital ini. Guru harus mengubah cara dan gaya mengajarnya. Para Guru harus mulai lebih memperhatikan teknologi dan memakai sarana pendukung digital untuk membantu pengajaran. Banyak sarana digital yang dapat dipakai di kelas misalnya penggunaan multi media seperti e book. Guru juga bisa memakai berbagai macam media sosial yang sangat dekat dengan siswa seperti facebook, twitter, instagram, you tube, blog dan lain sebagainya.

Penggunaan media sosial yang sangat digandrungi anak didik, tentu akan akan sangat menarik minat mereka. Misalnya Guru bisa memberi pertanyaan lewat twitter, lalu siswa menjawab dengan mereply pertanyaan tersebut. Atau guru juga bisa memberikan rangkuman materi melalui ringkasan tweet dan para siswa bisa meretweet sebanyak-banyaknya untuk membaca ulang materi tersebut.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guru juga dapat menggunakan sarana blog yang sedang marak di jagat internet. Para peserta didik juga bisa sekaligus diminta untuk membuat video blogging sehingga mereka akan terpacu untuk kreatif Masih banyak sarana berbasis digital yang dapat pakai di kelas untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan batasan penelitian, hasil analisis data penelitian dan temuan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh rekayasa media visual dalam bentuk gambar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa pada SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil deskripsi data regresi pada variabel rekayasa media visual gambar (X_1) tidak ada peningkatan atau konstanta maka motivasi belajar siswa (Y) akan tetap sebesar 28.139. Dalam hal ini jika variabel rekayasa media visual gambar mengalami kenaikan sebesar 1 maka menyebabkan kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 0,634. Sedangkan jika dilihat dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,618 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh rekayasa media visual gambar sebesar 61,80%.
2. Pengaruh rekayasa media visual dalam bentuk grafis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa pada SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil deskripsi data regresi pada variabel rekayasa media visual grafis (X_2) tidak ada peningkatan atau konstan maka motivasi belajar siswa (Y) akan tetap sebesar 15,407 Dalam hal ini jika variabel motivasi rekayasa media visual grafis mengalami kenaikan sebesar 1 maka menyebabkan kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 0,803. Sedangkan jika dilihat dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,846 menunjukkan bahwa

motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh rekayasa media visual grafis sebesar $y=84,6\%$.

3. Pengaruh rekayasa media visual dalam bentuk animasi (X_3) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada SMAN Unggul Aceh Besar. Hasil deskripsi data regresi pada variabel rekayasa media visual animasi tidak ada peningkatan atau konstan maka motivasi belajar siswa akan tetap sebesar 7,703 Dalam hal ini jika variabel motivasi rekayasa media visual grafis mengalami kenaikan sebesar 1 maka menyebabkan kenaikan motivasi belajar siswa sebesar 0,892. Sedangkan jika dilihat dari hasil koefisien determinasi sebesar 0,908 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh rekayasa media visual grafis sebesar $y=90,8\%$.
4. Pengaruh rekayasa media visual bentuk gambar (X_1), grafis (X_2), animasi (X_3) secara Bersama-sama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada SMAN Unggul Aceh Besar. Diperoleh hasil Koefisien Determinasi bahwa *R square* sebesar 0,941 yang berarti 94,1% motivasi belajar siswa (Y) dipengaruhi oleh variabel rekayasa media visual gambar (X_1), rekayasa media visual grafis (X_2), dan rekayasa media visual animasi (X_3) sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini dan hasil Uji Silmultan (uji Statistik F) dengan menggunakan program *SPSS versi 24.0 for windows* diperoleh hasil signifikansi diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga hipotesis menyatakan “ada pengaruh positif antara rekayasa media visual gambar (X_1) rekayasa media visual grafis (X_2) dan rekayasa media visual animasi (X_3) terhadap motivasi belajar siswa (Y)”, diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), cet. 13
- Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006
- Fatahm Syukur, *Teknologi Pendidikan*, Cet. 1, Semarang: Rasail, 2008
- Idris. *Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Potensia vol.14 Edisi 2 Juli - Desember 2015*
- Jalaluddin, Rakmat, *Metode Penelitian Komunikasi* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- Kamarul Azmi & Abdul H. Malim, *Pendidikan Islam: Kaedahm Pengajaran & Pembelajaran*, Johlmor Bahlmru: UTM Press, 2011
- Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Research Sosial*, Bandung: Alumni, 1994
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2002
- Muradjat Kuncoro, *Metode Kuantitatif: Teori dan Apikasi untuk Bisnis dan Ekonomi* Yogyakarta: STIM YKPN, 2001
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003),
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001
- Qowaid, dkk, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP*, Cet. I, Jakarta: PT. Pena Citasatria, 2007
- Sukadi Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1993
- Usman Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002