

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu proses yang terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi individu melalui berbagai pengalaman belajar. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya terbatas pada pengajaran di sekolah, tetapi juga mencakup pembelajaran di luar lingkungan formal, seperti dalam keluarga dan masyarakat. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membentuk karakter, meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan peserta didik agar dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer nilai-nilai budaya dan sosial dari generasi ke generasi, sehingga menciptakan masyarakat yang lebih beradab dan berpengetahuan (Rahman et al., 2022).

Dalam pelaksanaannya, pendidikan melibatkan berbagai unsur, termasuk kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, metode pengajaran, dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses ini harus dilakukan secara sadar dan terencana agar dapat mencapai hasil yang optimal. Pendidikan yang baik akan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu dan lembaga pendidikan untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip pendidikan yang efektif demi menciptakan generasi yang berkualitas (Prasetyo & Hamami, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu *Discovery Learning*. *Discovery learning*, atau pembelajaran penemuan, adalah pendekatan konstruktivistik di mana siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan aktif menemukan dan memahami konsep secara mandiri melalui eksplorasi, investigasi, pengamatan, eksperimen, dan pemecahan masalah. Model *Discovery Learning* ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang memberikan

bimbingan minimal sehingga siswa menjadi pengambil inisiatif dalam proses belajar mereka sendiri Kurniawan (2019).

Terkait dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, menurut Jerome Bruner (1961), dan tokoh konstruktivis lain seperti Piaget (1970), proses menemukan sendiri memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, tahan lama, serta belajar dalam konteks “melalui pengalaman”.

Salah satu keunggulan utama model *Discovery Learning* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam menemukan konsep, mereka merasa memiliki kontrol atas proses pembelajaran, yang membangkitkan rasa tanggung jawab, rasa puas terhadap hasil temuan sendiri, serta keingintahuan yang lebih besar (Rambe, & Saleh 2021). Interaksi seperti eksplorasi dan pemecahan masalah secara langsung menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan, yang pada gilirannya memicu semangat belajar intrinsik serta memperkuat keterlibatan emosi positif terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penerapan *Discovery Learning* tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar mereka.

Motivasi belajar siswa merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi semangat, konsistensi, serta komitmen peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Faktor internal, seperti minat, rasa ingin tahu, dan kebutuhan untuk berprestasi, memainkan peran penting dalam memacu siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Sementara itu, faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, lingkungan belajar yang kondusif, dan penghargaan dari guru, turut menentukan tingkat motivasi siswa. Misalnya, siswa yang mendapatkan penguatan positif dari guru lebih cenderung menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas (Hamzah B. Uno, 2006).

Menurut Sardiman dalam (Nurhalizah, 2020) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Indikator motivasi belajar menurut Sardiman ialah (1) Tekun menghadapi tugas, 2) Ulet menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Berdasarkan uraian mengenai motivasi belajar yang telah disampaikan sebelumnya, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik yang bersumber dari dalam maupun luar diri peserta didik, yang berfungsi memberikan energi, arah, serta ketekunan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Dengan demikian, agar motivasi belajar siswa selaras dengan pemahaman tersebut dan mampu menghasilkan hasil belajar yang maksimal. peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan dukungan video animasi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Video animasi menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Video animasi termasuk kedalam media pembelajaran. Media ini memadukan unsur visual dan audio yang menarik sehingga mampu memancing perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menghadirkan animasi yang relevan dengan materi pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sofiana et al., 2023), yang menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 70% dan memperbaiki hasil belajar mereka secara signifikan.

Penelitian lain oleh (Melati et al., 2023) menunjukkan bahwa video animasi digital tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan minat mereka untuk belajar secara mandiri.

Penggunaan media ini dapat menjadi strategi ampuh untuk menghidupkan kembali semangat belajar mereka. Dengan Video animasi yang interaktif dan menyampaikan pesan dengan cara yang menarik, siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif, baik secara individu maupun kelompok, sehingga masalah seperti kurangnya fokus dan partisipasi dapat diminimalkan.

Berdasarkan hasil observasi, kelas IX di SMPN 2 Cileunyi menunjukkan gejala rendahnya motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari berbagai perilaku dan hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar siswa terlihat tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka sering mengobrol dengan teman, bermain *gawai* secara diam-diam, atau bahkan terlihat melamun dan terkadang tidur. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menunjukkan partisipasi aktif untuk menjawab, sementara sisanya cenderung diam atau menundukkan kepala, menunjukkan kurangnya antusiasme dalam berkontribusi.

Bukti lain dari rendahnya motivasi belajar adalah tingkat kehadiran yang tidak optimal dan banyaknya tugas yang tidak diselesaikan tepat waktu. Bahkan, beberapa siswa memberikan tugas dengan kualitas yang sangat rendah, seperti jawaban singkat yang tidak relevan atau tidak menunjukkan pemahaman materi. Guru juga sering mengamati bahwa siswa tidak bersedia mengikuti kegiatan tambahan, seperti diskusi kelompok atau remedial, meskipun sudah diberi dukungan dan arahan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi terhadap metode dan media pembelajaran efektif untuk membangkitkan motivasi belajar mereka, baik melalui pendekatan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan diatas, penulis melakukan penelitian dalam bentuk skripsi, maka judul dari penelitian ini adalah **“Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti”** (Penelitian Quasi-Experiment dikelas IX SMPN 2 Cileunyi).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian diatas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 2 Cileunyi ?
2. Bagaimana Proses Penggunaan metode ceramah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 2 Cileunyi ?
3. Sejauh mana perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Animasi dan penggunaan metode ceramah pada mata pelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 2 Cileunyi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pelaksanaan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Proses Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 2 Cileunyi
2. Bagaimana Proses Penggunaan metode ceramah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 2 Cileunyi
3. Sejauh mana perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Animasi dan penggunaan metode ceramah pada mata pelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 2 Cileunyi

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya animasi digital, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam bidang pendidikan, terutama yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran modern di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami efektivitas media animasi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Bagi Siswa

Dengan penerapan media animasi digital, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Media ini juga membantu siswa memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga kualitas pembelajaran meningkat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum sekolah yang lebih inovatif, khususnya dalam penggunaan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian tentang penggunaan media animasi digital atau media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menitikberatkan pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan dukungan media video animasi sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini berangkat dari kondisi nyata yang dialami siswa kelas IX SMPN 2 Cileunyi, di mana proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti cenderung berjalan monoton karena minimnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Video animasi digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan kombinasi gambar bergerak, teks, narasi, serta efek visual dalam bentuk digital untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan menarik. Animasi berfungsi memberikan representasi visual dari ide atau fenomena abstrak sehingga lebih konkret, sesuai dengan prinsip teori kognitif multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (Mayer, 2009). Menurut Mayer, pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui dua saluran pemrosesan, yaitu saluran visual (gambar/animasi) dan saluran verbal (teks/narasi), karena dapat mengurangi *cognitive load* dan meningkatkan retensi pengetahuan.

Selain itu, penggunaan video animasi digital juga sejalan dengan teori belajar sosial dari Albert Bandura (1977), yang menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan (*observational learning*). Dalam konteks ini, animasi berperan sebagai model yang dapat diamati siswa untuk memahami konsep, prosedur, atau perilaku tertentu, sehingga memunculkan motivasi dan dorongan untuk meniru. Dengan demikian, video animasi digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi

juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi umumnya mampu meraih prestasi yang lebih baik, sedangkan siswa dengan motivasi rendah cenderung mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Tinggi rendahnya motivasi berpengaruh pada seberapa besar usaha dan semangat yang ditunjukkan seseorang dalam melakukan aktivitas belajar, sehingga berdampak langsung terhadap pencapaian yang diraih. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai kondisi internal yang mendorong individu untuk melakukan suatu usaha dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut McDonald dalam Kamsyach & Kompri (2016), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang disertai dengan munculnya perasaan atau aspek afektif serta mendorong terjadinya respons untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi dapat diidentifikasi melalui perubahan energi yang terjadi dalam diri individu, baik secara sadar maupun tidak.

Teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang mampu menimbulkan aktivitas belajar, menjamin keberlangsungan proses belajar, serta memberikan arah sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Nurhalizah, 2020). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media seperti video animasi dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain media pembelajaran, faktor ekstrinsik lain yang turut memengaruhi motivasi belajar adalah adanya penghargaan serta lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, untuk membangun motivasi belajar yang optimal, perlu diperhatikan berbagai aspek yang memengaruhinya, baik yang bersumber dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar diri

siswa (ekstrinsik). Adapun indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2009) adalah:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

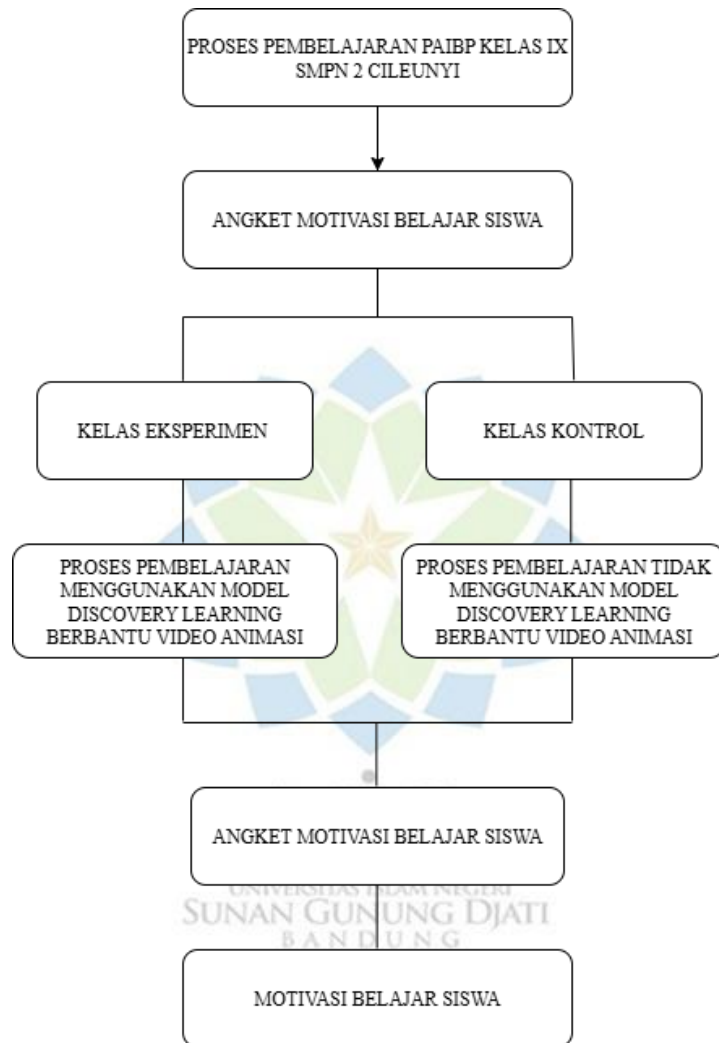
Secara keseluruhan Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu video animasi memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. *Discovery Learning* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan konsep dan pengetahuan melalui eksplorasi, pengamatan, serta pemecahan masalah. Proses belajar yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian, dan tanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Namun, agar proses penemuan tersebut berjalan lebih menarik dan tidak monoton, dibutuhkan media pendukung yang sesuai, salah satunya video animasi.

Video animasi berfungsi menyajikan materi dengan tampilan visual yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan teori kognitif multimedia Mayer (2001), informasi yang dipelajari melalui kombinasi teks, suara, dan gambar bergerak akan lebih mudah dipahami serta diingat oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam *Discovery Learning* tidak hanya membantu memperjelas konsep yang sulit, tetapi juga mampu menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Kombinasi antara strategi belajar berbasis penemuan dan dukungan media visual yang menarik pada akhirnya menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, menantang, dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, peneliti berupaya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media video animasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa. Hubungan antara variabel-variabel penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk skema atau alur penelitian secara umum sebagai berikut:

Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Dalam berbagai literatur, hipotesis dipahami secara beragam sesuai dengan sudut pandang keilmuan yang digunakan. Secara umum, hipotesis merupakan pernyataan formal dan sistematis yang berisi dugaan adanya hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen), yang kemudian diuji kebenarannya melalui data empiris (Creswell, 2003). Lebih lanjut, hipotesis mengandung beberapa unsur

penting, yakni dugaan sementara, adanya hubungan antarvariabel, serta kebutuhan untuk dilakukan pengujian kebenaran (Yam & Taufik, 2021).

Dengan demikian, hipotesis dapat disimpulkan sebagai pernyataan atau dugaan sementara mengenai keterkaitan antara dua variabel atau lebih yang perlu dibuktikan melalui penelitian. Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian ini memfokuskan pada dua variabel utama, yaitu penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu video animasi sebagai variabel independen (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen (Y).

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas, maka dalam penelitian ini ditetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

H0 : Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Animasi tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukanlah studi yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Penelitian yang disusun oleh Ekis Yulanda, Andrizal, Zulhaini pada tahun 2021 (Yulanda et al., 2021) bersumber dari jurnal yang diterbitkan oleh Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul “*Upaya Guru dalam Menggunakan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Di Smp Negeri 4 Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi*”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media animasi digital, Adapun perbedaannya ialah lokasi penelitian.
2. Penelitian yang di susun oleh Leo Parulia pada tahun 2023 (Parulian, 2023) bersumber dari jurnal yang diterbitkan oleh Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Discovery*

Learning dengan Media Animasi Berbentuk Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Kanamit Jaya I". Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media animasi, Adapun perbedaannya terletak pada hasil belajar siswa (variabel Y).

3. Skripsi yang di susun oleh Reni Asia pada tahun 2016 (Asia, 2016) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Digital Video Disc (DVD) dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq di MI Al- 'Adli Palembang*". Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media digital video, Adapun perbedaannya terletak pada materi pembelajaran dan Lokasi penelitian.
4. Penelitian yang di susun oleh Cecep Wahyu hoerudin pada tahun 2022 (Cecep Wahyu Hoerudin, 2022) bersumber dari jurnal yang di terbitkan oleh UIN Sunan Gunung Djati Bandung Indonesia dengan judul "*Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*". Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media digital dan motivasi belajar siswa, Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitiannya.

Penelitian yang di susun oleh Ida Ayu Purni pada tahun 2024 (Purni, 2024) bersumber dari jurnal yang di terbitkan oleh Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan dengan judul "*Implementasi Media Animasi dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dan Prestasi Belajar*". Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media animasi, adapun perbedaannya terdapat pada aktivitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa.