

Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Sapna

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone
E-mail: safnasfna1506@gmail.com

Key Words:
Audio Visual
Animation, Learning
Motivation,
Learning Results

Abstract: *This research aims to determine how the implementation of animated audiovisual media affects student motivation and learning outcomes in Islamic religious education for seventh-grade students at SMPN 4 Tellu Siattinge. The research method used is quantitative research. The type of research is experimental research with a quasi-experimental design using Nonequivalent Control Group Design. Research data was obtained using data collection techniques including questionnaires, documentation, and learning outcome tests. The data analysis techniques used were descriptive statistics and inferential statistics, which were then processed using IBM SPSS statistics version 23. The results of this study indicate that there is an influence of media implementation on motivation, as evidenced by student learning motivation being in the high category and also affecting student learning outcomes. The results of inferential statistical data analysis showed $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($3.932 > 0.4227$). The significance value is smaller than the significance level ($0.000 < 0.05$). Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between the learning outcomes of seventh-grade students on the material about emulating Allah's names and attributes for the good of life before and after learning.*

Pendahuluan

Di era modern ini, teknologi memungkinkan penerapan berbagai ide pembelajaran, salah satunya melalui media audio visual animasi. Video pembelajaran memudahkan guru mengajar dan membuat siswa tidak bosan karena variasi media yang digunakan. Video menggabungkan objek bergerak dengan suara, mampu menjelaskan informasi dan konsep rumit, mendemonstrasikan proses, mengajarkan keterampilan, serta mengatur waktu secara efisien. Daya tarik video yang menggabungkan gambar bergerak dan suara menjadikannya alat pembelajaran yang efektif untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam pelajaran di sekolah (Mayang Sari, dkk, 2021).

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. (Sunarti Rahman, 2021). Kesungguhan siswa dalam belajar tergantung dari motivasi yang dimilikinya, karena motivasi ini pada dasarnya adalah dorongan psikis yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Teni Nurrita, 2018).

Media video pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Pertama, video mampu memvisualisasikan peristiwa yang sulit diamati secara langsung di dunia nyata. Kedua, video menawarkan pengalaman belajar multidimensi dengan memadukan unsur visual dinamis dan audio yang saling melengkapi.



Kehadiran video sebagai alat bantu pembelajaran tidak hanya mempermudah pemahaman siswa, tetapi juga berperan sebagai komponen penting yang melengkapi dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Mayang Sari, dkk, 2021).

Video pembelajaran saat ini semakin berkembang seiring berjalannya waktu dan memberikan pengaruh positif dalam kemajuan dunia pendidikan. Video pembelajaran yang dikemas oleh guru harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan berbagai macam variasi gambar yang menarik ditampilkan agar siswa memiliki daya tarik atau motivasi untuk belajar.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada 28 Juli 2023 di SMP Negeri 4 Tellu Siattinge Kabupaten Bone, teridentifikasi berbagai permasalahan pembelajaran yang substansial. Peserta didik menunjukkan indikasi kurangnya antusiasme dalam proses pembelajaran, yang termanifestasi dalam bentuk letargi akademik, minimnya konsentrasi, serta ketidakfokusan terhadap eksplanasi pendidik. Hal ini diperparah dengan monotonitas penggunaan media pembelajaran oleh tenaga pengajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mengingat signifikansi Pendidikan Agama Islam sebagai fondasi kehidupan, diperlukan upaya strategis agar materi pembelajaran dapat terinternalisasi secara optimal dalam pemahaman peserta didik. Sebagai disiplin ilmu yang fundamental bagi setiap muslim, Pendidikan Agama Islam tidak hanya memerlukan pemahaman teoretis namun juga implementasi praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana dijelaskan dalam al quran yang berbunyi

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Terjemahnya; Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Islam memandang bahwa ilmu wajib untuk dicari, sebagaimana yang dijelaskan dalam hadis ini:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: "Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu," (HR Ahmad).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penerapan media audio visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 4 Tellu siattinge"

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan calon peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah peninjauan sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi (Muhammad Ramadhan, 2021). Penelitian kuantitatif pada umumnya dilakukan pada sampel yang diambil secara random sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi dimana sampel tersebut diambil. (Amiruddin, 2022). Desain penelitian adalah rencana untuk mengumpulkan dan menganalisis data (Herdayati, 2019). Desain penelitian yang digunakan calon peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi eksperimental design* dengan bentuk

Nonequivalent control group yaitu desain eksperimen dengan melihat perbedaan pretest maupun posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan penelitian ini, calon peneliti mengambil dua variabel yaitu satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen). Adapun Pendekatan penelitian yang digunakan oleh calon peneliti adalah pendekatan pedagogik dan psikologis, yang terdiri atas tiga bagian, yakni: (1) Pendekatan Pedagogik, (2) Pendekatan Psikologis, dan (3) Pendekatan Pendidikan Islam untuk membantu penyampaian materi kurikulum agar mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta didik (rosmiaty aziz, 2019). Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 4 tellu siattinge, yang berlokasi di Desa tajong Kecamatan tellu siattinge Kabupaten Bone dengan waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus – 31 Agustus 2024. Kemudian Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII SMPN 4 Tellu Siattinge yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII. A dan VII. B yang berjumlah 44 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dengan subjek penelitian terdiri atas kelas VII A dan Kelas VII B sebagai kelas kontrol. Selanjutnya, teknik pengumpulan data terdiri atas tiga teknik, yakni: (1) Menggunakan angket berupa daftar isian terhadap objek yang diteliti dengan skala *likert* (Rahmi Ramadani, 2021), (2) Dokumentasi yang berupa bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. dan (3) Tes hasil belajar. Instrumen penelitian atau pedoman penelitian (Thalha Alhamid, 2019) yang digunakan berupa: (1) Tes hasil belajar untuk mengukur perilaku dalam tujuan pembelajaran siswa, (2) Angket yang berupa pertanyaan tertulis maupun non tertulis yang digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data lapangan (Abubakar, 2021), dan (3) Dokumentasi. Agar data atau instrumen dikatakan baik, maka data yang diperoleh harus melewati uji validitas dan melakukan uji reabilitas untuk stabilitas antara hasil pengamatan dan instrumen atau pengukuran (Rahmi Ramadhani, 2021). Dalam Teknik analisis data, peneliti menggunakan *software* SPSS versi 23 dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial yang berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Analisis Statistik Inferensial

Uji normalitas data

Tabel 1. Uji normalitas kelas kontrol

Data	Nilai probabilitas	Keterangan
Nilai <i>pre-test</i> kontrol	0,941	$0,941 > 0,05 = \text{Normal}$
Nilai <i>post-test</i> kontrol	0,934	$0,934 > 0,05 = \text{Normal}$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada kedua data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan, bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji normalitas kelas eksperimen

Data	Nilai probabilitas	Keterangan
Nilai <i>pre-test</i> eksperimen	0,866	$0,866 > 0,05 = \text{Normal}$
Nilai <i>post-test</i> eksperimen	0,865	$0,865 > 0,05 = \text{Normal}$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada kedua data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan, bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Rangkuman data hasil *pre-tes* & *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.168	1	42	.082
	Based on Median	2.011	1	42	.164
	Based on Median and with adjusted df	2.011	1	38.359	.164
	Based on trimmed mean	3.031	1	42	.089

Diolah: IBM SPSS Statistics versi 23.

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dikatakan homogen, karena nilai probabilitasnya lebih besar dari pada 0,05. Yaitu dengan nilai probabilitas sebesar $0,082 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan, bahwa uji homogenitas berdistribusi normal.

Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi, baik uji normalitas maupun homogenitas. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan *Uji Independent Sampel T-test* dengan bantuan program SPSS 23. Uji hipotesis berguna untuk mengetahui simpulan penelitian dan untuk mengetahui hipotesis yang diterima.\

Tabel 4. Uji Independent Sampel T-Test Data Hasil Belajar

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil motivasi belajar	Equal variances assumed	04,329	0,44	3,932	42	.000	26,364	6,705	12,832	39,896

Equal variances not assumed			3,932	40,364	.000	26,364	6,705	12,815	39,912
--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	--------	-------	--------	--------

Diolah : IBM SPSS statistic versi 23

Dari hasil pengolahan dari IBM SPSS statistic 23 diperoleh nilai signifikansi 0,000, artinya $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika nilai t hitung sebesar 3,932 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan 0,05 dan $df=N-2$, diperoleh t tabel sebesar 0,4227. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari pada t tabel ($3,932 > 0,4227$). Jika t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media audio visual animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 4 tellu siattinge.

Pengaruh Media Audio Visual Animasi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII SMPN 4 Tellu Siattinge, peneliti dapat mengumpulkan data melalui instrument angket, adapun gambaran motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diajar dengan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata Motivasi Belajar Siswa

Pernyataan	N	Rata-rata	Kriteria
Sebelum diajar dengan media audio visual animasi	22	79%	Sedang
Setelah diajar dengan media audio visual animasi	22	90%	Sangat tinggi

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, kita dapat melihat cukup jelas perbedaan nilai siswa, setelah diterapkan media audio visual animasi. Sehingga kita dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan media audio visual animasi ini, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Tabel 6. Deskripsi nilai angket kelas kontrol dan eksperimen

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Median	Std. Deviation
Kontrol	22	15,00	42,00	60,00	47,5455	47,00	4,54915
Eksperimen	22	18,00	45,00	61,00	56,1364	58,00	6,29230
Valid N (listwise)	22						

Berdasarkan tabel diatas kelas kontrol menunjukkan jumlah responden ada 22, dari 22 responden nilai siswa terkecil minimum adalah 42,00 dan terbesar (maksimum) adalah 60,00 nilai range merupakan selisih nilai minimum dan maksimum yakni sebesar 15,00 dan Rata rata dari nilai dari 22 responden sebesar 47,5455 dengan standar deviasi sebesar 4,54915.

Sedangkan untuk kelas eksperimen nilai siswa terkecil minimum adalah 45,00 dan terbesar (maksimum) adalah 61,00 nilai range merupakan selisih nilai minimum dan

maksimum yakni sebesar 18,00 dan Rata rata dari nilai dari 22 responden sebesar 56,1364 dengan standar deviasi sebesar 6,29230.

Berdasarkan tabel data hasil analisis dari jawaban diperoleh skor minimum, maksimum, rata-rata (mean), standar deviasi, varians, sum dan range. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Deskripsi nilai angket motivasi kelas kontrol dan eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	22	28,00	60,00	88,00	80,1333	6,24347
Eksperimen	22	30,00	84,00	93,00	98,7333	9,14362
Valid N (listwise)	22					

Diolah: IBM SPSS statistic versi 23

Melihat tabel diatas dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan antara pre-test dan post-test dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu pada pre-test diperoleh 80,1333 sedangkan pada post-test diperoleh nilai 98,7333.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII setelah dilakukan perlakuan dengan penerapan media audio visual animasi terdapat peningkatan motivasi belajar siswa jika dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 8. Uji Independent Sampel T-Test Data motivasi Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil motivasi belajar	Equal variances assumes	.558	.461	5.324	28	.000	26,364	6,705	13.29327	5.90673
	Equal variances not assumes			5,324	20,364	.000	26,364	6,705	13.29327	5.90673

Diolah : IBM SPSS statistic versi 23

Dari hasil pengolahan dari IMB SPSS statistic 23 diperoleh nilai signifikansi 0,000, artinya $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika nilai t hitung sebesar 5,324 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan 0,05 dan $df=N-2$, diperoleh t tabel sebesar 0,4227. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari pada t tabel ($5,324 > 0,4227$). Jika t hitung $> t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media audio visual animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 4 tellu siattinge.

Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa kelas VII di SMPN 4 Tellu Siattinge dalam pembelajar pendidikan agama islam dapat diketahui berdasarkan hasil analisis tes yang disebarkan kepada siswa kelas VII. A dan VII.B yang berjumlah 22 orang. Tes yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test*. Jumlah pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan.

Tabel 9. Deskripsi nilai hasil belajar *pre-test post-test* kelas kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	22	70,00	10,00	80,00	36,3636	19,65063
Post-test	22	90,00	10,00	100,00	57,2727	29,14362
Valid N (listwise)	22					

Diolah: IBM SPSS statistic versi 23

Melihat tabel diatas dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan antara pre-test dan post-test dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu pada pre-test diperoleh 36,3636 sedangkan pada post-test diperoleh nilai 57,2727.

Selanjutnya pembahasan mengenai hasil Belajar *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Deskripsi nilai hasil belajar *pre-test post-test* kelas eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	22	100,00	0,00	100,00	51,8182	32,46043
Post-test	22	100,00	0,00	100,00	55,0000	37,38474
Valid N (listwise)	22					

Diolah: IBM SPSS statistic versi 23

Melihat tabel diatas dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan antara pre-test dan post-test dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu pada pre-test diperoleh 51,8182 sedangkan pada post-test diperoleh nilai 55,0000.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media audio visual animasi terdapat peningkatan jika dibandingkan dengan hasil nilai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa media audio visual animasi dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang disusun oleh aniasi yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X di sma negeri 2 kendari yang mengemukakan bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa disebabkan murid menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Demikian pula dari penelitian yang disusun oleh rahmiani yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar menyimak bahasa indonesia murid kelas V sd negeri

katangka kecemasan rappocini kota makassar. Hasil penelitian ini mengemukakan media audio visual mampu membuat siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan diharapkan materi yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami oleh siswa. sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat

Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaruh media audio visual animais terhadap motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis data terhadap lembar angket yang telah peneliti bagikan pada kelas VII di SMPN 4 tellu sittinge, menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media audio visual animasi berada dalam kategori tinggi. Motivasi belajar siswa di kelas kontrol (yang tidak menggunakan media audio visual animasi) memiliki skor rata-rata (*mean*) sebesar 57,2727 Skor tersebut termasuk pada kategori motivasi rendah jika dibandingkan dengan rata-rata(*mean*) kelas eksperimen. Adapun motivasi belajar siswa kelas eksperimen (yang menggunakan media audio visual animasi) memiliki skor rerata (*mean*) sebesar 89,9091. Skor tersebut termasuk pada kategori sangat tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol.

2. Pengaruh media audio visual animais terhadap motivasi belajar siswa

Berdasarkan data hasil penelitian di SMPN 4 Tellu Siattinge, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media audio visual animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan uji independen t tes menggunakan SPSS diperoleh hasil, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,932 > 0,4227$). nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan video audio visual animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 4 Tellu Siattinge

Referensi

- Abubakar, Rifa'i. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka Press UIN Sunan Kalijaga.
- Alhamid, Thalha. & Budur, Anufia. (2019). *Resume; Instrumen Pengumpulan Data*.
- Amiruddin. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Aziz, Rosmiaty. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sibuku.
- Mayang, Sari Rahmi. Mazidatul Rohmah. & Luluk Wulandari. (2021). *Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*.
- Nurita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*.
- Rahman, Sunarti. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan*.
- Ramadhan, Muhammad. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ramadhani, Rahmi. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Syahrial, & herdayati. (2019). *Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian*.