ABSTRAK

Satrio, Moh. Andi. 126204211049. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri pada Materi Garis dan Sudut.* Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Tadris Matematika, Pembimbing: Dr. Miswanto, M.Pd.

Kata Kunci: Video Animasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi di MTs Sunan Kalijogo Kediri, yang menemukan bahwa siswa sering merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan oleh lemahnya antusias siswa dalam belajar, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, jadwal yang padat sebagai santri pondok pesantren menyebabkan kelelahan, sehingga berdampak pada rendahnya konsentrasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran video animasi, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, (2) Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi garis dan sudut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan (3) Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran video animasi pada matari garis dan sudut berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan model *post-test only control group*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri pada tahun pelajaran 2024/2025. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling*, di mana kelas VII-D dijadikan kelas eksperimen dan kelas VII-I sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tiga instrumen, yaitu: (1) Kuesioner untuk mengukur motivasi belajar, (2) Tes untuk mengukur hasil belajar, dan (3) Dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji *t-test* dan uji MANOVA berbantuan *SPSS 23.0 for Windows.*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri pada materi garis dan sudut yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 3{,}394 > t_{tabel} = 1{,}699$ dan $sig = 0{,}004 < 0{,}05$. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri pada materi garis dan sudut yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 3{,}008 > t_{tabel} = 1{,}669$ dan nilai $sig = 0{,}001 < 0{,}05$, dan (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo Kediri pada materi garis dan sudut yang ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} = 9{,}003 > F_{tabel} = 3{,}14$ dan nilai $sig = 0{,}000 < 0{,}05$.

ABSTRACT

Satrio, Moh. Andi. 126204211049. The Effect of the Use of Animated Video Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of VII Grade Students of Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Kediri on the Material of Lines and Angles. Thesis, Faculty of Education and Teacher Training, Department of Mathematics, Supervisor: Dr. Miswanto, M.Pd.

Keywords: Animated Video, Learning Motivation, Learning Outcomes

This research is motivated by the results of observations at MTs Sunan Kalijogo Kediri, which found that students often feel bored and less enthusiastic in attending lessons. This was caused by students' lack of enthusiasm in learning, so that it has an impact on student learning outcomes. In addition, the tight schedule as boarding school students causes exchaused which has an impact on their low concentration and participation in learning. Therefore, it is needed to use animated video learning media, which can help students understand abstract mathematical concepts in a more interactive.

The objectives of this study are (1) to determine whether the use of animated video learning media on line and angle material affects student learning motivation, (2) to determine whether the use of animated video learning media on line and angle material affects student learning motivation, and (3) to determine whether the use of animated video learning media on line and angle material affects student motivation and learning outcomes.

The approach that used in this research is a quantitative approach with experimental methods using post-test only control group model. The population in this study were all seventh grade students of MTs Sunan Kalijogo Kediri in the 2024/2025 academic year. The sample was taken using simple random sampling technique, where class VII-D was used as the experimental class and class VII-I as the control class. Data were collected through three instruments, namely: (1) Questionnaire to measure learning motivation, (2) Test to measure learning outcomes, and (3) Documentation. Data analysis was conducted using t-test and MANOVA test assisted by SPSS 23.0 for Windows.

Based on the results of the research conducted, it can be concluded that (1) There is a significant effect of the use of animated video learning media on the learning motivation of VII grade students of MTs Sunan Kalijogo Kediri on the material of lines and angle indicated by values $t_{compute} = 3{,}394 > t_{table} = 1{,}699$ and $sig = 0{,}004 < 0{,}05$. (2) There is a significant effect of the use of animated video learning media on the learning outcomes of VII grade students of MTs Sunan Kalijogo Kediri on the material of lines and angle indicated by values $t_{compute} = 3{,}008 > t_{table} = 1{,}669$ and $sig = 0{,}001 < 0{,}05$ and (3) There is a significant effect of the use of animated video learning media on the motivation and learning outcomes of VII grade students of MTs Sunan Kalijogo Kediri on the material of line and angle indicated by values $F_{compute} = 9{,}003 > F_{table} = 3{,}14$ dan nilai $sig = 0{,}000 < 0{,}05$.

ملخص

ساتريو، محمد. أندي. ١٢٦٢٠٤٢١١٠٤٩. تأثير استخدام الوسائط التعليمية بالفيديو المتحرك على الدافعية ونتائج التعلم لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة سنان كاليجاجا كيديري في مادة الخطوط والزوايا. البحث العلمي. قسم تدريس الرياضيات كلية التربية وعلوم التدريسية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف :الدكتور ميسوانتو الماجستير.

الكلمة الرئيسية: فيديو الرسوم المتحركة، تحفيز التعلم، نتائج التعلم.

تم إجراء هذا البحث بناءً على نتائج الملاحظات في المدرسة المتوسطة سنان كاليجاجا كيديري، والتي وجدت أن الطلاب غالبًا ما يشعرون بالملل وقلة الحماس في متابعة الدروس. ويحدث ذلك نتيجة ضعف حماس الطلبة للتعلم مما يؤثر على نتائج التعلم لدى الطلبة. بالإضافة إلى ذلك فإن الجدول الزمني المزدحم للطلاب في المدارس الداخلية الإسلامية يسبب لهم التعب، مما يؤثر على انخفاض تركيزهم ومشاركتهم في التعلم. لذلك، من الضروري استخدام وسائل التعلم بالفيديو المتحركة، والتي يمكن أن تساعد الطلاب على فهم المفاهيم الرياضية المجردة بطريقة أكثر تفاعلية.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) معرفة ما إذا كان استخدام الوسائط التعليمية بالفيديو المتحرك في موضوع الخطوط والزوايا له تأثير على دافعية التعلم لدى الطلاب، (٢) معرفة ما إذا كان استخدام الوسائط التعليمية بالفيديو المتحرك في موضوع الخطوط والزوايا له تأثير على دافعية التعلم لدى الطلاب، و (٣) معرفة ما إذا كان استخدام الوسائط التعليمية بالفيديو المتحرك في موضوع الخطوط والزوايا له تأثير على دافعية الطلاب ونتائج التعلم.

النهج المستخدم في هذه الدراسة هو نهج كمي بأسلوب تجريبي باستخدام نموذج المجموعة الضابطة بعد الاختبار فقط. يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة سنان كاليجاجا كيديري في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. تم أخذ العينة باستخدام أسلوب العينة العشوائية البسيطة، حيث تم استخدام الفئة السابعة–د كفئة تجريبية والفئة السابعة–أولا كفئة ضابطة. وقد تم جمع البيانات من خلال ثلاث أدوات وهي: (١) استبانات لقياس دافعية التعلم، (٢) اختبارات لقياس نتائج التعلم، و (٣) التوثيق. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام اختبار t واختبار مانوفا بمساعدة إحصائيات ٢٣,٠ لنظام ويندوز.

تظهر نتائج اختبار الطبيعية قيمة سيج>٠,٠٥، مما يعني أن البيانات موزعة بشكل طبيعي. وأظهرت نتائج اختبار التجانس أن قيمة الدلالة لنتائج الاختبار البعدي للفئتين هي ٠,٨٧٨، وقيمة الدلالة لدافعية التعلم للفئتين هي ٠,٢١١. وبالتالي، فإن كلا الفئتين لهما نفس التباين أو متجانستان. وتظهر نتائج تحليل اختبار ت لدافعية التعلم أن قيمة ت المحسوبة = ٣,٣٩٤> جدول_ت= ١,٦٩٩ و سيج = ٠,٠٠٤ <٠,٠٥. وفي الوقت نفسه، أظهرت نتائج تحليل اختبار ت لنتائج تعلم الطلاب أن ٣,٠٠٨ > ١,٦٩٩ وقيمة ٠,٠٠١ <٠,٠٥ سيج=. وبناءً على نتائج اختبار مانوفا ، فإن قيمة = ٣,١٤ ت المحسوبة ٩,٠٠٣>جدول_ف وقيمة سيج ٠,٠٠٠ <٠,٠٥.

هناك تأثير كبير لاستخدام وسائل التعلم بالفيديو المتحركة على دافعية (١)بناءً على نتائج البحث الذي أجري، يمكن الاستنتاج أن هناك تأثير كبير (٢)التعلم لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة سنان كاليجاجا كيديري على مادة الخطوط والزوايا، لاستخدام وسائل التعلم بالفيديو المتحركة على نتائج التعلم لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة سنان كاليجاجا كيديري هناك تأثير كبير لاستخدام وسائل التعلم بالفيديو المتحركة على دافعية ونتائج التعلم لدى طلاب (٣) على مادة الخطوط والزوايا، و الصف السابع في المدرسة المتوسطة سنان كاليجاجا كيديري على مادة الخطوط والزوايا.