

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO SCRIBE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH
PENGEMBANGAN MATERI FIQIH DI IAIN CURUP
“STUDI PADA PRODI PAI SEMESTER VI 2019”**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Pada Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

**SANTI SARTIKA
NIM. 15531133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP
TAHUN 2020**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Rektor IAIN Curup
Di
- Curup

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah diadakan pemeriksaan dari pembimbing terhadap skripsi yang diajukan oleh:

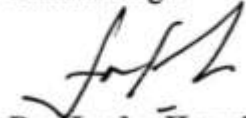
Nama	:	Santi Sartika
NIM	:	15531133
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	:	<i>Pengaruh penggunaan media video scribe terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan materi fiqih di IAIN Curup "studi pada prodi PAI semester VI 2019"</i>

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah di Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikianlah pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikumWr.Wb

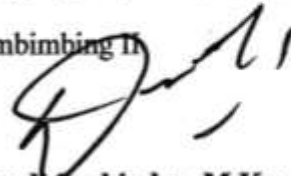
Pembimbing I



Dr. Hendra Harmi, M.Pd
NIP. 197511082003121001

Curup, 20 februari 2020

Pembimbing II



Wandul Syahindra, M.Kom
NIP. 19810711200501 1004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. A.K. Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 495 /In.34/FT/PP.00.9/07/2020

Nama : Santi Sartika
NIM : 15531133
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Materi fiqih di IAIN Curup (Studi pada Prodi PAI Semester VI 2019)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Juli 2020

Pukul : 11.00 s/d 12.30 WIB

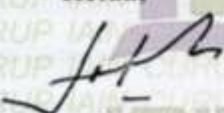
Tempat : Ruang 4 Gedung Munaqasah Tarbiyah IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

TIM PENGUJI

Ketua,

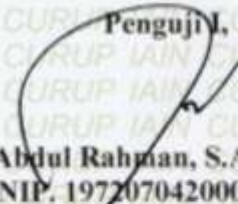
Sekretaris,

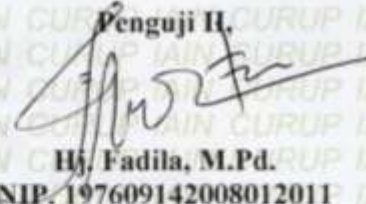

Dr. Hendra Harmi, M.Pd.
NIP. 197511082003121001


Wandu Syahindra, M.Kom.
NIP. 198107112005011004

Penguji I,

Penguji II,


H. Abdul Rahman, S.Ag, M.Pd.I.
NIP. 197207042000031004


H. Fadila, M.Pd.
NIP. 197609142008012011

Mengetahui,
Dekan


Dr. H. Hualdi, M.Pd.
NIP 196506272000031002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

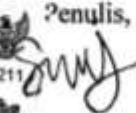
Nama : Santi Sartika
Nomor Induk Mahasiswa : 15531133
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 20 Februari 2020

Penulis,

504AHF487185211



Santi Sartika

Nim : 15531133

MOTTO

**SESUNGGUHNYA BERSAMA KESULITAN ITU ADA
KEMUDAHAN, DAN APABILA KAMU SUDAH SELESAI
DARI SUATU URUSAN MAKA KERJAKANLAH YANG
LAIN....**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ❖ *Kedua OrangTua ku Ayahanda ku tersayang Kailani dan Ibunda ku tersayang Dewi Nur Ilahi yang telah banyak berkorban hati, pikiran, materi, finansial dan telah memfasilitasi, memotivasi, selalu mendukung dan mendoakan untuk kesuksesanku sehingga aku bisa seperti sekarang ini. Tiap tetes keringatmu tersirat harapan keberhasilan ku, nasehat agar lebih menjadi orang yang sabar dan pekerjaan yang selalu dilakukan semata-mata hanya meminta ridha kepada Allah SWT. Semua itu tiada terbanding dalam penyelesaian karya sederhana “skripsi” ini. Bagaikan sinar yang tak pernah berhenti menyinari seluruh alam jagad raya ini, tak akan pernah tergantikan walau dunia memberikan 1000.000 mentari “ayah dan ibu”. Terima kasih untuk segala pengorbanan yang tak terhingga.*
- ❖ *Dan buat adindaku tercantik dan yang paling aku sayangi Indah Permata Sari yang selalu memberi canda tawa dikala sepi menghampiri.*
- ❖ *Terima kasih juga buat keluarga besarku yang selalu mendukung dan menyemangati aku.*
- ❖ *Almameterku IAIN Curup.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, rahmat, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan ini penulis meneliti dengan judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Materi Fiqih di IAIN Curup: Studi Pada Prodi PAI Semester VI 2019”**. Yang merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup.

Sholawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung kita yakni Nabi Muhammad SAW, para sahabatnya serta seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Bukanlah suatu hal yang mudah bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, karena terbatasnya pengetahuan dan sedikitnya ilmu yang dimiliki penulis. Akan tetapi berkat rahmat Allah SWT dan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh Karena itu, dengan rendah hati pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M.Ag, M.Pd., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. H. Beni Azwar, M.Pd.Kons selaku Wakil Rektor I sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing penulis dan memberikan motivasi selama penulis di IAIN Curup.
3. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd., selaku Wakil Rektor II dan Bapak Dr. Kusen, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Rektor III.
4. Bapak Dr. H. Ifnaldi, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Deri Wanto M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Dr. Hendra Harmi, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Bapak Wandu Syahindra, M.Kom., selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini hingga selesai.
7. Kepada Kepala unit perpustakaan IAIN Curup dan seluruh staf perpustakaan IAIN Curup yang telah banyak membantu menyediakan referensi buku untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.
9. Kepada Ibu Asri Karolina yang selalu memberi motivasi dan menyumbangkan pikirannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar Ma'had Al-Jami'ah IAIN Curup.
11. Kepada seluruh mahasiswa-mahasiswi prodi PAI semester VI IAIN Curup yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk memberikan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman seperjuangan Prodi PAI angkatan 2015.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kebaikan skripsi ini. Atas segala bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terima kasih, Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan dengan nilai pahala disisi-Nya. Aamiin Ya Rabbal'amin.

Curup, 20 Februari 2020

Penyusun



Santi Sartika

NIM.15531133

ABSTRAK

SANTI SARTIKA (15531133) Pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PAI di IAIN Curup

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar mahasiswa adalah suatu dorongan baik dari dalam ataupun dari luar diri seorang dalam suatu proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun indikator motivasi belajar adalah adanya hasrat keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan dalam belajar dan lain sebagainya.

Studi ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan: bagaimana kondisi Media Pembelajaran *Video Scribe* di Prodi PAI IAIN Curup (X)?, bagaimana kondisi Motivasi Belajar Mahasiswa di Prodi PAI IAIN Curup (Y)?, Apakah Media Pembelajaran *Video Scribe* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa?.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proporsional Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 58 mahasiswa dan mahasiswi prodi PAI IAIN Curup. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, angket, dokumentasi dan wawancara.

Simpulan dari penelitian ini meliputi : *pertama*, Media Pembelajaran *Video Scribe* di prodi PAI IAIN Curup menunjukkan kategori “kuat atau tinggi”. *Kedua*, Motivasi Belajar Mahasiswa di prodi PAI IAIN Curup menunjukkan kategori “kuat atau tinggi”. *Ketiga*, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran *Video Scribe* dengan Motivasi Belajar Mahasiswa di prodi PAI IAIN Curup berdasarkan dari perhitungan statistik dengan koefisien korelasi *product moment*, dimana terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y) di prodi PAI IAIN Curup. Hal ini ditunjukkan oleh koefisien korelasi xy $r = 0,974^{**} > r_{\text{tabel}} 5\% = 0,254$, hasil hitungan determinasi angka R square (R^2) adalah 0,948 atau 94%. Menjadikan kuatnya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, sedangkan sisanya 6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain, ini berarti sangat signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan. Seyogyanya dapat memberikan motivasi dosen agar dapat lebih baik lagi.

Kata kunci : Media Pembelajaran *Video Scribe*, Motivasi Belajar Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKIRPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA	
PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian	9
G. Sistematika Penulisan.....	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Manfaat dan Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran.....	14
3. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	16
4. Macam-macam Media Pembelajaran.....	16
B. Motivasi Belajar	22
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	22
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	25
3. Fungsi Motivasi.....	27
C. Hubungan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar	28
D. Kerangka Berfikir.....	29
E. Penelitian Relevan.....	30
F. Hipotesis Penelitian.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode.....	37
B. Jenis Penelitian.....	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Teknik Observasi	40
2. Teknik Angket.....	41
3. Dokumentasi	41
4. Teknik Wawancara.....	42
F. Definisi Operasional.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	53

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	56
1. Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	56
2. Motivasi Belajar Mahasiswa	58
B. Pengujian Persyaratan Analisis	
1. Uji Normalitas.....	60
2. Uji Homogenitas Varians	61
3. Uji Linieritas	62
C. Pengujian Hipotesis.....	62
1. Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	63
2. Motivasi Belajar Mahasiswa.....	63
3. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i> (X) dengan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y).....	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
1. Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	66
2. Motivasi Belajar Mahasiswa.....	67
3. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i> (X) dengan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y).....	67
4. Keterbatasan Penelitian.....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi merupakan pendidikan yang berlangsung secara formal artinya terikat oleh peraturan-peraturan tertentu yang harus diketahui dan dilaksanakan. Pada setiap perguruan tinggi, mahasiswa tidak lagi diajarkan oleh orang tuanya, akan tetapi dosen sebagai pengganti orang tua. Salah satu bidang studi yang diajarkan di perguruan tinggi IAIN Curup terkhususnya di prodi PAI adalah mata kuliah pengembangan materi fiqih. Pengembangan materi fiqih secara umum merupakan salah satu bidang studi Islam yang banyak membahas tentang hukum yang mengatur pola hubungan manusia dengan tuhan, antara manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungannya. Melalui bidang studi pengembangan materi fiqih ini diharapkan peserta didik tidak lepas dari jangkauan norma-norma agama dan menjalankan aturan syariat islam. Pembelajaran akan berjalan dengan baik kalau media yang digunakan betul-betul tepat, karena antara pendidikan dengan media saling berkaitan. Menurut Zakiah Daradjat, “pendidikan adalah usaha atau tindakan untuk membentuk manusia”.¹ Disini seorang pendidik sangat berperan dalam membimbing anak didik ke arah terbentuknya pribadi yang diinginkan. Sedangkan media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini,

¹ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara Jakarta : 1996, h. 86.

guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual verbal.²

Selain itu juga dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Kedua kegiatan ini saling mempengaruhi dan dapat menentukan motivasi belajar peserta didik. Disini kemampuan pendidik dalam menyampaikan atau mentransformasikan bidang studi dengan baik, merupakan syarat mutlak yang tidak dapat ditawar lagi karena hal ini dapat mempengaruhi proses mengajar dan motivasi belajar mahasiswa. Untuk dapat menyampaikan materi pelajaran dengan baik agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran, seorang dosen selain harus menguasai materi, dia juga dituntut untuk dapat terampil dalam memilih dan menggunakan media mengajar yang tepat untuk situasi dan kondisi yang dihadapinya.

Dosen atau pendidik sangat dituntut untuk dapat memiliki pengertian secara umum mengenai sifat berbagai media, baik mengenai kebaikan media maupun mengenai kelemahan-kelemahannya. Ada beberapa media yang dikenal dalam pengajaran, misalnya media visual, media cetak, media audio visual dan lain sebagainya. Dengan memilih media yang tepat, seorang dosen atau pendidik selain dapat menentukan output atau hasil lulusan dari lembaga pendidikan, juga merupakan pendorong atau membuat mahasiswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2009, h.3.

dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah pengembangan materi fiqih, dosen dapat memilih media video scribe atau audio visual, karena dalam pelajaran ini banyak materi yang menarik jika disampaikan melalui media video scribe seperti materi tentang qurban dan aqiqah, umroh dan haji, perilaku terpuji dan tercela, zakat dan lain sebagainya. Media *video scribe* adalah sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau *white board*. Animasi tangan ini dapat seiring dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar sehingga bila dilihat seperti tangan sipembuat sendiri yang melakukannya. Keunikan dari *video scribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar.³

Karena proses belajar dan pembelajaran yang efektif dan efisien adalah bila dosen mampu memfungsikan seluruh panca indra peserta didiknya. IAIN Curup merupakan salah satu perguruan tinggi yang cukup terkemuka di Rejang Lebong yang mempunyai tujuan menjadi lembaga pendidikan tinggi islam yang bermutu religius inovatif dan kompetitif dan menciptakan mahasiswa yang bermutu pada berbagai aspek sehingga untuk mencapai tujuan tersebut tentunya pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran, baik dalam metode mengajar, maupun penggunaan media pembelajaran yang merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menempati peranan penting

³ <https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html>

dalam proses belajar. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik kalau mahasiswa lebih banyak aktif dibandingkan dosen. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik akan ditentukan oleh kesesuaian penggunaan suatu media. Hal ini berarti bahwa tujuan pembelajaran akan dapat tercapai apabila digunakan media yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.⁴

Penjelasan dari seorang dosen yang mengampu mata kuliah Pengembangan Materi Fiqih di prodi PAI IAIN Curup yang bernama ibu Asri Karolina mengungkapkan bahwa benar-benar menggunakan media *video scribe* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, akan tetapi tidak setiap mata kuliah yang menggunakan media *video scribe*. Antara lain media *video scribe* yang digunakan oleh Ibu Asri Karolina yaitu video yang berisikan materi-materi pelajaran yang disajikan dengan *video scribe* yang terdapat gambar-gambar, suara, animasi dan lain sebagainya yang tampak seperti ditulis oleh tangan yang bergerak. Alat-alat yang diperlukan oleh dosen mata kuliah pengembangan materi fiqih yaitu ibu Asri Karolina menyebutkan alat-alat yang dibutuhkan saat penggunaan media *video scribe* yaitu di antaranya infokus dan laptop. Di antara

⁴ Kusen, *Teknologi pendidikan*, (Curup : LP2 STAIN CURUP), 2010, h. 76-88

materi yang disampaikan ibu Asri Karolina dengan menggunakan media *video scribe*, yaitu materi tentang sholat, sholat jenazah, riba, mengkafani, menyolatkan, menguburkan. Jadi tidak semua materi disampaikan menggunakan media *video scribe*. Lokal yang diajarkan oleh ibu Asri Karolina adalah lokal a, b, c, d, e, f prodi PAI. Kelebihan dari menggunakan media *video scribe* karena salah satu media audio visual yang tidak hanya mendengar tetapi juga melihat mahasiswa lebih mudah cepat mengerti daripada dengan penjelasan biasa, kemudian videonya juga jelas. Setiap pelajaran pengembangan materi fiqih ada rukun, syarat wajib dan lain sebagainya, jadi materi yang disampaikan lebih runtut dan jelas dengan menggunakan media *video scribe* lebih efektif dan efisien. Setelah dilakukan evaluasi menggunakan media *video scribe* mahasiswa bisa langsung menjawab tanpa melihat buku catatan. Dampak *video scribe* bagi mahasiswa, mereka lebih kreatif kemudian tidak terpaku pada video-video yang ada diyoutube, mereka berusaha mengembangkan imajinasinya kemudian mengembangkan kemampuannya dalam membuat media mereka juga belajar bagaimana media tersebut dapat dipahami oleh anak dan mereka bertanggung jawab atas itu. Menurut ibu Asri Karolina, mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media *video scribe*, pernah sekali ibu Asri Karolina memperlihatkan *video scribe* yang sudah dibuat mahasiswa sebelumnya oleh kakak tingkat mereka tanpa penjelasan pun mereka sudah mengerti dengan video itu. Lalu kemudian ibu Asri bertanya kepada mahasiswa, “tahu maksudnya?” mereka langsung tunjuk tangan saya bisa ibu menyimpulkannya. Dari video saja mereka sudah bisa menyimpulkan apalagi ditambahkan dengan penjelasan dari

ibu Asri dosen mata kuliah pengembangan materi fiqih. Mereka sangat antusias ketika saya memberikan software kemudian disuruh install sendiri, berusaha sendiri, dan minggu depan nya harus sudah terinstall semua di laptop masing-masing. Dosen-dosen mata kuliah yang lain jarang menggunakan media *video scribe*, mereka menggunakan media *powerpoint*.⁵

Hasil dari wawancara dengan salah satu mahasiswa yang belajar dengan ibu Asri Karolina yaitu Beta Hana lokal b di prodi PAI mengungkapkan bahwa setiap mata kuliah pengembangan materi fiqih benar-benar menggunakan media *video scribe* dan materi yang disampaikan oleh Ibu Asri Karolina yaitu materi tentang sholat, sholat jenazah, riba mengkafani. Menyolatkan, dan menguburkan. Dalam mata kuliah pengembangan materi fiqih itu sendiri diajarkan 1 kali dalam satu minggu. Dari ungkapan salah satu mahasiswa prodi PAI bahwasanya saya senang belajar dengan menggunakan media *video scribe*, karena merupakan media audio visual yang tidak hanya mendengar tetapi juga melihat dan *video scribe* itu tidak monoton karna terdapat animasi-animasi, suara, gambar sehingga dapat mengembangkan imajinasi, menambah ilmu pengetahuan serta ada keinginan dan motivasi yang timbul dari dalam diri saya untuk mengikuti mata kuliah tersebut. alat-alat yang dibutuhkan saat pelajaran berlangsung yaitu laptop, buku catatan, bulpen, buku cetak fiqih.⁶

Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh beberapa dosen di IAIN Curup terkhususnya di prodi PAI terutama pada mata kuliah pengembangan materi fiqih yaitu media *video scribe*, akan tetapi sejauh ini belum dapat diketahui

⁵ Wawancara dengan Ibu Asri Karolina, Tanggal 5 Agustus 2019

⁶ Wawancara dengan Beta Hana, Tanggal 6 Agustus 2019

sejauh mana perkembangan dan kemajuan yang dicapai dengan penggunaan media tersebut, karena selama ini dosen belum ada penjelasan dan hasil yang lebih intensif sejauh mana kerelevan media ini dengan mata kuliah dan materi yang diajarkan. Hal ini masih terlihat masih ada sikap kejenuhan dan kurangnya motivasi belajar pada diri peserta didik serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba mengajukan skripsi dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengembangan Materi Fiqih di IAIN Curup : Studi Pada Prodi PAI Semester VI 2019”***.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa masalah dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh dosen di perkirakan berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
2. Lingkungan kampus di perkirakan berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
3. Teman belajar di perkirakan berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.
4. Masih ada sikap kejenuhan dan kurangnya motivasi belajar pada diri mahasiswa.
5. Penyampaian materi pembelajaran oleh dosen mata kuliah pengembangan materi fiqih belum dikemas secara menarik.

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini hanya terfokus pada media berupa media *video scribe* saja.
2. Motivasi Belajar Mahasiswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini hanya pada mata kuliah pengembangan materi fiqih dan hanya terfokus pada seluruh mahasiswa prodi PAI angkatan 2016 semester VI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berupa *video scribe* di prodi PAI IAIN Curup ?
2. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa-mahasiswi pada mata kuliah pengembangan materi fiqih di prodi PAI IAIN Curup?
3. Adakah pengaruh penggunaan media *video scribe* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan materi fiqih di prodi PAI IAIN Curup ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berupa *video scribe* di prodi PAI IAIN Curup.

2. Untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa-mahasiswi pada mata kuliah pengembangan materi fiqih di prodi PAI IAIN Curup.
3. Untuk melihat pengaruh media *video scribe* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pengembangan materi fiqih di prodi PAI IAIN Curup.

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Penelitian diantaranya :
 - a. Bagi peneliti untuk menambah wawasan pengetahuan terhadap penggunaan *video scribe* dalam proses pembelajaran.
 - b. Untuk menyelesaikan studi strata satu (S-1) di IAIN Curup dalam ilmu Tarbiyah.
2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah yang ada dalam penelitian ini.

- b. Secara Praktis

- 1). Bagi Dosen

- a).Menambah wawasan dan imu pengetahuan dosen mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi mahasiswa yaitu media pembelajaran *video scribe*.

- b).Sebagai bahan acuan dan evaluasi dalam penggunaan media

pembelajaran *video scribe* terhadap motivasi belajar pada mata kuliah pengembangan materi fiqih mahasiswa prodi PAI semester VI di IAIN Curup.

2). Bagi Mahasiswa

- a). Mahasiswa menjadi lebih tertarik untuk memahami materi dari mata kuliah pengembangan materi fiqih.
- b). Dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.
- c). Membantu mahasiswa dalam memahami materi pada mata kuliah pengembangan materi fiqih.

3). Bagi Peneliti

- a). Untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran *video scribe*.
- b). Untuk menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.

G. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan ini, secara sistematis hasil penelitian penulis sebagai berikut :

BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teori memuat pengertian media pembelajaran, manfaat dan fungsi media pembelajaran, prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, media pembelajaran *video*

scribe, pengertian motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, fungsi motivasi, hubungan media pembelajaran dengan motivasi belajar, kerangka berfikir, penelitian relevan, hipotesis penelitian.

BAB III metodologi penelitian yang memuat metode, jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional, teknik analisis data.

BAB IV laporan hasil penelitian yang memuat deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V penutup yang memuat kesimpulan, dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.⁷

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.⁸

Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT) yang dikutip oleh Basyaruddin ia menyatakan:

Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian lain media adalah alat

⁷ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Grasindo), 2007, h. 14-16

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media), 2006, h. 160

bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Menurut Oemar Hamalik dalam buku Psikologi Belajar “Media pendidikan dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar”.¹⁰

Dari penguraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan dan mempermudah sistem pembelajaran bagi peserta didik yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam arti sempit, Media Pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media cetak seperti koran, tabloid, majalah dan yang lebih kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti : TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.

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 Pembelajaran dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

⁹ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta), 2006, h. 136

¹⁰ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo), 2002, h. 65

Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah :

Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.¹¹ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹²

Dari pendapat di atas Media Pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa dalam rangka lebih mengefektifkan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Karena dalam proses ini, sangat penting bagi siswa dan guru untuk saling berinteraksi guna memastikan siswa dan guru di dalam kelas memiliki hubungan yang baik sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan suasana belajar menjadi lebih hidup.

2. Manfaat dan Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

a. Manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1). Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau

¹¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara), 2003, h. 57

¹² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka), 2010, h. 213

audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video.

2). Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.

3). Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

b. Fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1). Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2). Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada diri

siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar.

3). Fungsi kebermanaknaan.

4). Fungsi penyamaan persepsi.

5). Fungsi individualitas. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial, ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.

3. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

- a. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- b. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- e. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.¹³

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group), 2012, h. 61-77

4. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah dilingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

a. Media Video

Media video adalah media audio visual yang memiliki unsur gerakan dan suara. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Keunggulan media yang mampu memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak.¹⁴

b. Media *Video Scribe*

1). Sejarah *Video Scribe*

Video Scribe diperkenalkan pertama kalinya pada tahun 2012 oleh perusahaan di Inggris dengan aplikasi *sparkol*, setahun peluncuran program aplikasi ini mendapatkan penerimaan yang cukup baik dengan jumlah pengguna mencapai 100.000 orang.

Sparkol video scribe menggunakan konsep *white board* animation, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis

¹⁴ Kusen, *Teknologi Pendidikan*, (Curup : LP2 STAIN Curup), 2010, h. 88.

atau menggambar sesuatu sesuai objek yang ada di layar. *Sparkol video scribe* digunakan bukan hanya untuk masalah bisnis, namun juga banyak digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah, menurut survey 88% *video scribe* mampu meningkatkan presentasi siswa, karena siswa lebih tertarik melihat video animasi *white board* dibandingkan dengan seorang guru menjelaskan secara *audio* dan *visual* di papan tulis sebenarnya.

Beberapa fitur yang dimiliki *sparkol video scribe* diantaranya adalah: “(a) memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih, sehingga tidak perlu menggambar atau menjadi seorang seniman, dapat juga mengolahnya dengan format gambar SVG pada aplikasi lain, (b) memasukkan musik sebagai backsound dari *sparkol* maupun musik pilihan sendiri, (c) dapat mengatur durasi video yang diinginkan dengan menentukan waktu setiap objek, (d) dapat di publish atau dibuat pada jenis file mp4, wav, atau membagikan langsung ke jejaring sosial seperti *facebook*, *youtube* dan lain sebagainya”.

2). Pengertian Media Video Scribe

Video Scribe adalah sebuah program aplikasi atau *software* yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau *white board*. Animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa

teks atau gambar yang ditampilkan pada layar sehingga bila dilihat seperti tangan sipembuat sendiri yang melakukannya. Keunikan dari *video scribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar.¹⁵

3). Jenis dan karakteristik *Sparkol Video Scribe*

Video Scribe memiliki dua jenis dan dua versi. Jenis pertama *online*, dan jenis selanjutnya *offline*. Sedangkan versi pertama adalah versi *trial*, yaitu pengguna dapat menggunakan *software* ini secara gratis selama kurun waktu 30 hari. Setelah berakhir maka pengguna diharuskan untuk beralih ke versi pro. Jika dalam versi *trial* pengguna dapat menggunakan *software video scribe* secara gratis, maka di versi pro pengguna harus membayar atau membeli *software* yang jika merujuk di situs jual beli *online* tokopedia seharga Rp. 75.000,- (per tanggal 5 Mei 2017). Sebagai media pembelajaran, maka *video scribe* juga memiliki karakteristiknya sendiri. Berdasarkan taksonomi media pembelajaran yang dibuat oleh R. Gagne, (1965) maka *video scribe* dapat dimasukkan ke dalam jenis media pembelajaran *mechine of learning* (mesin pembelajaran). Hal tersebut cukup beralasan karena *video scribe* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula

¹⁵ <https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html>. Diakses 11 oktober 2018

menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi.

4). Kegunaan Media *Video Scribe*

Kegunaan media *video scribe* antara lain adalah : a) *video scribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi (*Promotion of public*), b) *video scribe* dapat digunakan untuk kegiatan bisnis online, c) *video scribe* dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran bagi guru, dosen, atau media pembelajaran lainnya, d) *video scribe* dapat digunakan untuk presentasi segala keperluan, misalnya seperti iklan TV.

5). Kelebihan dan Kekurangan *Video Scribe*

Kelebihan *video scribe* dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual sekaligus sebagai mesin pembelajaran adalah : Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online; Mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa; Mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Namun, disamping kelebihan yang dimiliki oleh *video scribe* tersebut, media pembelajaran ini memiliki beberapa kelemahan yang diantaranya: Tidak bisa digunakan secara full offline, sehingga apabila ingin menggunakan *video scribe*

harus terkoneksi pada internet. Sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah; Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran maka *video scribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.¹⁶

6). Cara Mudah Install *Video Scribe* offline

- a). Install *video scribe* msi di dalam file yang baru tadi di download sampai selesai
- b). Buka folder (64 bit) = C: \ program Files\ (X86)*sparkol Video Scribe*\
- c). Buka folder (32 bit) = C:\program files\sparkol*sparkol Video Scribe*\
- d). Buka folder gratis yang berada bersama file tadi satu paket
- e). Copy *Video ScribeBin* yang ada di folder gratis kedalam folder sesuai system pc anda seperti di atas (timpah)
- f). Jika sudah selesai, selanjutnya buka aplikasinya, lalu ceklis/centang *Remember me* dan klik login
- g). Dengan demikian, aplikasi anda login secara offline dan siap digunakan tanpa harus registrasi terlebih dahulu.¹⁷

¹⁶ <https://dyahayuarumblog.wordpress.com/2017/06/01/media-pembelajaran-dengan-sparkol-video-scribe/>. Diakses 11 oktober 2018

¹⁷ <http://www.caragokil.com/2016/10/cara-mudah-instal-sparkol-videoscribe.html>. Diakses 11 oktober 2018.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

“motivasi berasal dari kata motif (*motive*), dalam bahasa inggrisnya *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak”.¹⁸ Maka dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan pendorong bagi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah “Motivasi adalah ssuatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktifitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktifitasnya. Maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya”.¹⁹

Sedangkan M. Ngalim Purwanto berpendapat bahwa “motivasi adalah suatu yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.²⁰

Dengan motivasi seseorang akan terdorong untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan

¹⁸Nana Syaodih Sukmadinata,”*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2005), h. 62

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka cipta,2002), h. 114

²⁰ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT RemajaRosdakarya, 2014), h. 64

yang dikehendaki subjek belajar itu dapat tercapai. Karena, makin besar motivasinya akan semakin kuat kegiatan yang dilaksanakan.

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya.”²¹

Belajar sebagai perubahan tingkah laku ini terjadi setelah siswa mengikuti proses belajar mengajar yang menghasilkan hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu. Hal ini juga sesuai dengan QS Al-Maidah ayat 35 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendapatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung”.²²

Dari ayat tersebut memrintahkan kepada umat manusia carilah jalan yang di ridhoi Allah dan berjihad (berjuang) di jalan-Nya, salah satu jalan berjihad di jalan-Nya yaitu dengan belajar.

²¹Slameto, “*Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 2

²²Dapertemen Republik Indonesia *Terjemahan Al-quran*, h.113

Thorndike mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dengan respons (yang mungkin biasa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Menurut Thorndike, perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati) atau non konkret (tidak bisa diamati) Teori Thorndike ini juga disebut sebagai aliran Connectionism.²³

Maka dapat disimpulkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Jadi dengan adanya motivasi dalam diri siswa, maka proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Karena motivasi akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran (*motivation is an essential condition of learning*). Hasil akan semakin meningkat jika motivasi yang diberikan tepat.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar murid dapat dibedakan kedalam dua golongan :

1). Motivasi Instrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang tumbuh dalam diri individu dan telah menjadi fenomena yang penting dalam pendidikan, bukan hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru, dosen

²³ Hamza B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015), h. 11

dan semua personil yang terlibat dalam pendidikan. Karena motivasi intrinsik menghasilkan belajar dan kreativitas yang berkualitas serta menghasilkan kekuatan dan faktor-faktor lain yang di butuhkan.

“Motivasi Instrinsik adalah motif yang menjadi aktif atau berfungsi tak perlu dirangsang dari luar. Karena didalam diri seseorang sudah ada dorongan untuk melaksanakan suatu kegiatan. Kemudian dilihat segi tujuan kegiatan yang dilakukan seperti kegiatan belajar”.²⁴

Jadi ketika seseorang telah mempunyai motivasi instrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi instrinsik sangat diperlukan terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi instrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus.

Seseorang yang memiliki “motivasi instrinsik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan itu dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan masa mendatang”.²⁵

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa murid yang mempunyai motivasi instrinsik cenderung menjadi orang terdidik dan berpengetahuan. Gemar belajar adalah aktivitas yang tidak pernah sepi dari kegiatan siswa

²⁴Pujadi, A. (2007). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa: studi kasus pada fakultas ekonomi Universitas Bunda Mulia. *Business Management Journal*. 3(2), h.14.

²⁵Sutrisno, V. L. P. & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di kota Yogyakarta. *Journal Pendidikan Vokasi*. 6(1), h.111-120.

yang memiliki motivasi intrinsik dan memang diakui semua pihak bahwa belajar adalah suatu cara untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan yang bersikap keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran diri sendiri.

2). Motivasi Ekstrinsik

Walaupun telah jelas di pahami bahwa motivasi intrinsik merupakan tipe motivasi penting dalam mengarahkan dan mendorong perilaku belajar siswa, namun tidak selalu siswa termotivasi secara intrinsik dalam belajar. Oleh karena itu ada juga motivasi yang dipengaruhi dari luar seperti motivasi ekstrinsik.

Motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang fungsinya karena adanya perangsang dari luar yang timbul dalam diri siswa disebabkan oleh adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri, kebutuhan akan cita-cita. Dari kebutuhan tersebut siswa akan menyadari tuntutan dalam dirinya yang mana tidak mengandalkan akan berlangsungnya tanpa adanya dorongan dari luar.²⁶

Jadi Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seseorang mau belajar karena ia disuruh oleh orang tuannya agar mendapatkan peringkat pertama dikelasnya.

²⁶Sumadi Surya Brata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja grafindi Persada, 1995), h. 723

Berdasarkan paparan di atas mengenai motivasi belajar bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Adapun ciri-ciri (yang selanjutnya dalam skripsi ini disebut sebagai indikator) dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: “(a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif”. Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi intrinsik dan tiga indikator yang terakhir masuk dalam motivasi ekstrinsik.

3. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi sangat penting terhadap pencapaian belajar untuk mengarahkan anak kearah yang lebih baik, hasil yang lebih baik dan memuaskan dapat dicapai bila dilandasi oleh motivasi belajar yang kuat. Adapun fungsi motivasi ada tiga, yaitu

“ 1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan. 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisakan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan

menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.²⁷

jadi motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian tujuan seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Dengan adanya motivasi yang baik dalam belajar maka akan menunjukkan hasil yang baik.

C. Hubungan media pembelajaran dengan motivasi belajar

Media merupakan alat yang menentukan suksesnya pendidik dalam mentransfer pelajaran kepada peserta didik. Dan sebagai alat penunjang untuk peserta didiknya memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Untuk itu, peran media sangatlah penting untuk keberhasilan pendidik dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Dalam penyampaian tersebut, dosen atau pendidik menggunakan media untuk menyampaikan materi yang berhubungan dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini merupakan pengaruh yang positif untuk merangsang anak didik merasa tertarik dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah merespon pelajaran dan mudah mengingat pelajaran yang diberikan melalui media.

Dari pembelajaran yang efektif dan efisien, akan menciptakan peserta didik yang berkualitas dari segi intelektual maupun kreativitas peserta didik,

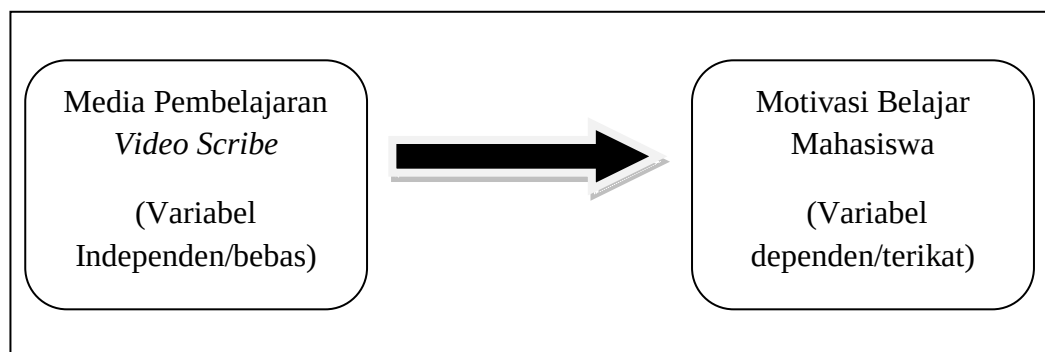
²⁷Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), h.90-96.

dari proses belajar mengajar tersebut akan menciptakan daya tarik dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung.

D. Kerangka Berfikir

Paradigma penelitian ini terdiri dari satu variabel independen dan satu variabel dependen. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:

Konsistensi Variabel Penelitian



Gambar. 1 Korelasi antara variabel X dan variabel Y

Dari kedua variabel di atas, penulis akan berfikir apakah ada hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, jadi penelitian ini akan mencari korelasi antar variabel, karena akan menghubungkan antara media pembelajaran *video scribe* dengan motivasi belajar mahasiswa. Dan apabila tidak ada hubungan antara kedua variabel tersebut berarti tidak ada pengaruh atau tidak ada timbal balik antara kedua variabel di atas, untuk lebih rincinya hal ini dinyatakan pada laporan hasil penelitian dengan menggunakan *rumus product moment* dalam mengetahui ada atau tidaknya korelasi antara kedua variabel tersebut.

E. Penelitian Relevan

Tinjauan terhadap buku, skripsi atau penelitian ilmiah yang meneliti tentang media pembelajaran. Sebagai bahan pertimbangan, penulis mengambil perbandingan skripsi yang diambil dari beberapa jurnal penelitian dan skripsi.

Jurnal penelitian relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pipit Puspitasari, Puspita Sari Jaya Putri, dan Woro Wuryani IKIP Siliwangi. Yang mengambil judul *pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mahasiswa IKIP Siliwangi terbukti dari data sikap mahasiswa terhadap penggunaan media, 43,3% mahasiswa menjawab selalu untuk soal penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang sangat besar dalam menerima materi perkuliahan. Aspek Positif 1 = Penggunaan Media Pembelajaran (Pernyataan 1-5) mendapatkan hasil 2,43 yang memberikan simpulan dosen sering menggunakan media pembelajaran interaktif, bervariasi, menggunakan selain buku, media yang sesuai dengan materi dan setiap perkuliahan menggunakan media pembelajaran. Aspek Positif 2 = Sikap Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media (pernyataan 6-10) mendapat hasil 1,93 yang memberikan simpulan sering terhadap Sikap Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media. Aspek Positif 3 = Penggunaan Media Pembelajaran (Pernyataan 11-15) mendapatkan hasil 2, 5 mendapat hasil 1,93 yang memberikan simpulan kadang-kadang pada penggunaan media pembelajaran. Dengan pernyataan Aspek Positif 4= Sikap Mahasiswa

Terhadap Penggunaan Media (Pernyataan 16-20) mendapatkan hasil 2, 5 mendapat hasil 1,93 yang memberikan simpulan sering.²⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Joni yang mengambil judul *hubungan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa SMA negeri 3 Lumajang*. Hasil penelitian **Hipotesis Pertama** diketahui probabilitas thitung untuk variabel media pembelajaran adalah sebesar 0,014 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,014 < \alpha = 0,05$). Sehingga keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat hubungan yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa, **Hipotesis Kedua** probabilitas thitung untuk variabel motivasi belajar siswa adalah sebesar 0,029 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,029 < \alpha = 0,05$). Sehingga keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat hubungan yang signifikan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa, **hipotesis ketiga** probabilitas Fhitung sebesar 0,039 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,039 < \alpha = 0,05$). Sehingga keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat

²⁸ Puspitasari, Puspita Sari Jaya Putri, dan Woro Wuryani, *pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi Parole* (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) Volume 1 Nomor 2, Maret 2018, h.38.

hubungan yang signifikan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa.²⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mismiati, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana Universitas Kanjuruhan Malang. Yang mengambil judul *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SDN 2 Mrican, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo*. Hasil penelitian Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar: Hasil perhitungan untuk variabel motivasi belajar yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} 17.969 > t_{tabel} 1.66256$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada pengaruh signifikan. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengujian tersebut menunjukkan pengaruh yang positif signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar. Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar: Hasil perhitungan untuk variabel penggunaan media pembelajaran yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} 3.055 > t_{tabel}$ sebesar 1.66256 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada pengaruh signifikan. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengujian tersebut menunjukkan pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar.³⁰

²⁹ Joni, *hubungan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa SMA negeri 3 Lumajang*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 9 No 2 (2015), h.1198-1209

³⁰ Mismiati, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SDN 2 Mrican*,

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Widiasih, Joko Widodo, dan Titin Kartini, Program Studi Pendidikan, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Yang mengambil judul *Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X1 IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*. Hasil penelitian berdasarkan hasil dari analisis data, observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa guru dan siswa SMA Negeri 2 Jember kelas XI IPS telah menggunakan media bervariasi dan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan sehingga permasalahan dalam penelitian ini dapat terjawab dan tujuan dalam penelitian ini dapat tercapai. Hal ini artinya hipotesis tersebut terjawab bahwa penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa sebesar 55%. Hal ini terbukti dari nilai uji t pengaruh total sebesar 55%.³¹
5. Penelitian yang dilakukan oleh Wenny Krissantono, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Yang mengambil judul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI SDN 03 Kelampai*. Hasil penelitian penerapan dan

Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 11 No 1 (2017), h.54-75.

³¹ Rita Widiasih, Joko Widodo, dan Titin Kartini, *Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X1 IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*, Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial, h.114-120.

pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Negeri 03 Kelampai. Peningkatan motivasi belajar ini ditunjukkan dengan adanya perubahan terhadap motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan lembar observasi berikut. Pada siklus I hasil peningkatan motivasi intrinsik yang muncul yaitu dengan rata-rata 33,32%, dengan jenjang kenaikan rendah. Sedangkan motivasi intrinsik yang tidak muncul dengan rata-rata 66,66%, dengan jenjang kenaikan tinggi. Sementara pada hasil peningkatan motivasi ekstrinsik yang muncul yaitu dengan rata-rata 31,74%, dengan jenjang kenaikan rendah. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang tidak muncul dengan rata-rata 68,25%, dengan jenjang kenaikan tinggi. Pada siklus II terjadi peningkatan terhadap indikator kerja pada lembar observasi. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut; hasil peningkatan motivasi intrinsik yang muncul yaitu dengan rata-rata 81,47%, dengan jenjang kenaikan sangat tinggi. Sedangkan motivasi intrinsik yang tidak muncul dengan rata-rata 18,51%, dengan jenjang kenaikan sangat rendah. Sementara pada hasil peningkatan motivasi ekstrinsik yang muncul yaitu dengan rata-rata 87,82%, dengan jenjang kenaikan sangat tinggi. Sedangkan motivasi ekstrinsik yang tidak muncul dengan rata-rata 12,16%, dengan jenjang kenaikan sangat rendah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran (leptop, LCD dan CD interaktif) telah tepat digunakan sebagai media dalam rangka

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD N 03 Kelampai Kec. Meranti Kab. Landak.³²

6. Skripsi Vivie Veronica yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 01 Lebong Sakti “

Penggunaan media di SMP 01 Lebong Sakti sebelumnya hanya bersifat penunjang yang hanya digunakan sewaktu-waktu, tetapi setelah adanya penambahan media pembelajaran di SMP tersebut, maka media merupakan kewajiban yang harus dipakai seorang guru untuk menyampaikan materi, terutama materi yang memerlukan penjelasan menggunakan media. Pengaruhnya pun sangat berarti bagi siswa, karena dapat memperjelas materi yang mereka terima serta memudahkan guru menyampaikan materi.³³

Pada skripsi Vivie Veronica tersebut menjelaskan bahwa media sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Karena dengan adanya media, guru dapat dengan mudah memberikan materi untuk memperkuat ingatan siswa dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan hasil belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dan hasilnya menunjukkan baik. Penjelasan tersebut dapat ditarik simpulan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar

³² Wenny Krissantono , *Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V1 SDN 03 Kelampai* Jurnal penelitian PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak, h.111-119.

³³ Vivie Veronica, 2013, *pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 01 Lebong Sakti*, STAIN Curup, h.16.

siswa dapat lebih cepat dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan berperan penting pada kesuksesan seorang guru dalam mengajar.

Dari skripsi tersebut terdapat persamaan pada materi yang dibahas oleh peneliti, yaitu pada skripsi Vivie Veronica membahas tentang media yang digunakan sebagai variabel X hal ini juga dibahas oleh peneliti di dalam skripsi. Dengan adanya media pembelajaran, maka akan membangun motivasi belajar peserta didik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban yang bersifat sementara yang kebenarannya masih harus diuji, atau rangkuman simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji kebenarannya secara empiris.

Hipotesis Penelitian sebagai berikut:

1. Kondisi Media Pembelajaran *Video Scribe* di Prodi PAI IAIN Curup digambarkan tinggi
2. Kondisi Motivasi Belajar Mahasiswa digambarkan tinggi
3. Ada pengaruh positif dan signifikan antara Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di IAIN Curup.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode

Metode adalah cara yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi. Penelitian ini dirancang sebagai sebuah penelitian *Field Research* (penelitian lapangan) yang bersifat deskriptif yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam pengumpulan sejumlah data yang diperoleh dari angket dan untuk mempertegas hasilnya dilakukan wawancara kepada beberapa orang informan. Kemudian data tersebut di deskripsikan karena data yang diperoleh perlu ada penguraian dan penjelasan.³⁴ “Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan menggunakan rumus *product moment*.³⁵”

B. Jenis Penelitian

Karena termasuk kategori penelitian kuantitatif deskriptif, maka penelitian ini dipandang sebagai suatu yang konkrit, dapat diamati dengan panca indera, dapat dikategorikan menurut jenis bentuk perilaku dan dapat diukur dengan demikian dalam penelitian kuantitatif penelitian dapat menentukan variabel X (Media Pembelajaran *Video Scribe*) dan variabel

³⁴ Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Ghia Indonesia), 1988, h. 183

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta), 2010, h. 14

Y (Motivasi Belajar Mahasiswa) dan dapat membuat instrumen untuk mengukurnya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian adalah lokasi yang dijadikan salah satu aspek penelitian dimana suatu penelitian akan dilakukan. Penelitian ini dilakukan di Prodi PAI IAIN Curup. Dan penelitian ini dilakukan mulai dari September 2019 sampai Nopember 2019 di IAIN Curup.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya”³⁶. “Menurut Winarno Surachmad adalah “Sekelompok subjek, baik manusia, gejala nilai tes baik benda atau peristiwa.”³⁷ Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau populasi sensus.”³⁸

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi PAI angkatan tahun 2016/2017 IAIN Curup yang berjumlah 231 mahasiswa.

³⁶ *Ibid*, Sugiyono, h. 80

³⁷ Winarno Surachmad, *Metodologi Penelitian*, (Bandung : Jemmar), 1985, h. 75

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta), 2002, h. 108

Tabel.1 Jumlah Populasi Mahasiswa PAI angkatan 2016

Seluruh Mahasiswa angkatan 2016	Jumlah
Prodi PAI	231

2. Sampel

Yang dimaksud sampel ialah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.³⁹ Sedangkan menurut Wayan Ardana adalah “suatu himpunan bagian (sub-sub).”⁴⁰ Mengenai jumlah sampel yang harus diambil peneliti berpedoman dengan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu “Apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 maka diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung sedikit – tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data

³⁹ *Ibid*, h. 109

⁴⁰ Wayan Ardana, *Beberapa Metode Statistik Untuk Penelitian*, (Surabaya : Usaha Nasional), 1982, h. 35

c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang beresiko besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan baik.”⁴¹

Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik random sampling sebesar 25% dari jumlah populasi sebesar 231 yaitu 58 mahasiswa.

Jadi pada penelitian ini, peneliti mengambil sebagian populasi atau 25% populasi untuk dijadikan sampel, dan sebagai responden penelitian pada penelitian ini, yaitu mahasiswa prodi PAI angkatan 2016 yang berjumlah 58 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini penulis menggunakan (*teknik sampel random atau sampel acak*). Diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sampel. Oleh karena itu hak setiap subjek sama, maka peneliti terlepas dari perasaan ingin mengistimewakan satu atau beberapa subjek untuk dijadikan sampel. Cara pengambilan sampel yang penulis gunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *OP.Cit*, h. 112

(*random sampling*) dalam bentuk undian. Langkah-langkah yang penulis tempuh dalam mengambil sampel adalah sebagai berikut :

- a. Membuat daftar nama subjek atau individu dalam populasi.
- b. Memberikan kode berupa nomor urut pada semua subjek. Kode yang dimaksud adalah nomor huruf 1, 2, 3, 4, dan seterusnya.
- c. Menulis kode-kode tersebut pada lembar kecil, dalam hal ini penulis menyediakan kertas kecil kira-kira berukuran 3x4 cm sebanyak jumlah populasi yakni 231 mahasiswa.
- d. Menggulung kertas lintingan kecil tersebut menjadi lintingan undian, dalam menggulung kertas, penulis mengoptimalkan ukuran sebesar lidi.
- e. Memasukkan lintingan tersebut ke dalam kaleng yang telah penulis sediakan sebelumnya.
- f. Mengocok kaleng tersebut.
- g. Mengambil kertas satu persatu sesuai jumlah yang dikehendaki, yaitu sesuai jumlah sampel penelitian sebanyak 58 linting.
- h. Mencatat nama-nama yang tertera sebagai sampel penelitian.
- i. Mengurutkan dan mencatat nama-nama sampel penelitian sesuai abjad.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian metode yang digunakan adalah:

1. Observasi

“Nasution dalam Sugiono, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu

fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi”⁴². Untuk mendapatkan data yang aktual dan langsung, maka observasi lapangan juga sangat diperlukan untuk mengetahui fenomena yang ada di lapangan.

Observasi merupakan pengamatan yang secara langsung dilakukan di lapangan penelitian dan terlibat langsung dengan para pelaku dengan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku. Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang sampai diperoleh data penelitian tentang pelaku, peran perilaku, peristiwa pengalaman kehidupan yang mereka lakukan. Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Dari penjelasan di atas, peneliti menjadikan observasi sebagai metode untuk dapat mengamati secara langsung subjek penelitian meliputi Media Pembelajaran *Video Scribe* dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Prodi PAI IAIN Curup.

2. Angket

Jadi dapat disimpulkan bahwa angket merupakan suatu daftar pertanyaan tertulis yang terinci dan lengkap yang harus dijawab oleh responden tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Melalui angket, hal-hal tentang diri responden dapat diketahui. Adapun data yang diambil melalui angket ini adalah mengenai pengaruh Media

⁴² Sugiyono, *Loc. Cit* h. 72

Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Adapun angket ini peneliti berikan kepada mahasiswa prodi PAI angkatan 2016 di IAIN Curup.

3. Dokumentasi

“Dokumentasi menurut Melleong adalah “setiap bahasa tertulis ataupun film. Mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger agenda dan sebagainya”⁴³.

Adapun maksud dokumentasi adalah suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat, teori, dalil, atau hukum – hukum dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pengumpulan data melalui dokumentasi adalah data yang baik secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan ini adalah suatu peristiwa atau kejadian melalui foto. Teknik dokumentasi digunakan untuk menjangkau kelengkapan data yang ada, yang di peroleh dari hasil wawancara dan penyebaran angket kepada responden sehingga data yang diperoleh itu lebih akurat.

4. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin

⁴³ Melleong, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Karya Pustaka), 1989, h. 161

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview dan juga koesioner (angket) adalah sebagai berikut:

- a. Bahwa subyek (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
- b. Bahwa apa yang dinyatakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
- c. Bahwa interpretasi subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpul data utama ditunjang dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan tatap muka langsung kepada narasumber untuk mendapatkan persepsi narasumber tentang media pembelajaran *video scribe* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara langsung tentang Media Pembelajaran *Video Scribe* dan Motivasi Belajar Mahasiswa di prodi PAI IAIN Curup. Kemudian peneliti mengambil data-data mahasiswa guna mengetahui jumlah populasi mahasiswa sehingga

didapat sampel yang diinginkan. Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada dosen dan mahasiswa PAI bahwa media pembelajaran *video scribe* yang dilaksanakan telah sesuai dengan proses sistematika yang seharusnya dilaksanakan. Banyak mahasiswa yang termotivasi dan suka belajar dengan menggunakan media *video scribe* karena menurut mereka pembelajaran dengan media *video scribe* sangat menyenangkan, mahasiswa menjadi lebih aktif, dan pembelajarannya tidak monoton.

F. Definisi Operasional

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia definisi adalah kalimat yang mengungkapkan makna, keterangan atau ciri utama dari orang dengan proses atau aktifitas, batasan (arti) atau rumusan tentang ruang lingkup atau ciri-ciri suatu konsep yang menjadi pokok pembicaraan atau study. Operasional adalah secara operasi atau bersifat porasi. Sedangkan variabel adalah konsep yang bervariasi atau konsep yang memiliki variabeliti. Jadi definisi operasional variabel penelitian yang telah di definisikan ada dua, yaitu:

1. Media pembelajaran (Variabel X)

a. Definisi Konseptual

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat

diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

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 (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, Media pembelajaran dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada peserta didik. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru/pendidik.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru/pendidik), komponen penerima pesan (peserta didik), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Jadi 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

(peserta didik) seperti media *video scribe*, audio visual, media cetak dan lain – lain.

b. Definisi Operasional variabel X

Media pembelajaran *video scribe* adalah skor yang diperoleh dari jawaban responden terhadap motivasi belajar mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup. Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru/pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik) seperti media audio visual yang berbentuk *video scribe* yang disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak serta suara yang bervariasi. Video adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan isi pelajaran dimana materi disajikan dengan menggunakan video agar mahasiswa dapat melihat gambar bergerak dan suara, dan juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan penyajian. Peralatan yang diperlukan adalah perangkat komputer dan LCD proyektor.

Untuk mengukur variabel X (Media Pembelajaran) menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

- 1) Alternatif jawaban (SL) diberi nilai 4

- 2) Alternatif jawaban (SR) diberi nilai 3
- 3) Alternatif jawaban (KD) diberi nilai 2
- 4) Alternatif jawaban (TP) diberi nilai 1

c. Kisi-kisi instrumen variabel Media Pembelajaran *Video Scribe*

Tabel. 2

Daftar Indikator kisi-kisi Variabel (X)

Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	1. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
	2. Penggunaan media pembelajaran mengatasi keterbatasan	8, 9, 10, 11, 12	5

	indera, ruang, dan waktu		
	3. Penggunaan media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa	13, 14, 15	3
	4. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi	16, 17	2
	5. Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar,	18, 19, 20	3

dan minat mahasiswa		
6. Penggunaan media sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia	21, 22, 23	3
Jumlah		23

d. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas Instrumen diuji dengan menggunakan koefisien korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total r_{hitung} melalui teknik korelasi *product moment* (Pearson). Analisis dilakukan terhadap semua butir instrument. Kriteria pengujiannya ditetapkan dengan cara membandingkan r_{hitung} berdasarkan hasil perhitungan dengan r_t dari pada r_t ($r_{hit} < r_t$), maka butir instrumen dianggap tidak valid, berarti butir instrumen tersebut tidak dapat digunakan untuk penelitian.

Uji coba angket dilakukan di Prodi PAI IAIN Curup yang mana sampelnya juga termasuk sebagai sampel penelitian yang sebenarnya. Sampel pada penelitian ini adalah 25% yang berjumlah 58 orang. Dari hasil analisis yang dilakukan butir pertanyaan yang valid yaitu 20 butir soal dan 3 butir soal yang tidak valid, yaitu butir soal no (6, 17, dan 21). Jadi 20 butir pertanyaan inilah yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran dua.

2) Reliabilitas

Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat jawaban butir-butir pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa – mahasisiwi prodi PAI di IAIN Curup, dan dianalisis dengan menggunakan “*Spearman Brown*”. Koefisien reliabilitas variabel media pembelajaran *Video Scribe* dengan n sebanyak 58 besaran koefisien reliabilitas hitung $r_{hit} = 0,617$ (lihat lampiran dua)

2. Motivasi Belajar (Variabel Y)

a. Definisi Konseptual

Motivasi adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa pada bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya unsur paksaan dari siapapun melainkan melalui perhatian, kematangan, dan kesiapan. Motivasi pada dasarnya adalah suatu dorongan baik dari dalam ataupun dari luar diri seorang dalam suatu proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun indikator motivasi belajar adalah adanya hasrat

keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan dalam belajar dan lain sebagainya.

b. Definisi Operasional variabel Y

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari dalam ataupun dari luar diri seorang dalam suatu proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun indikator motivasi belajar adalah adanya hasrat keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan dalam belajar dan lain sebagainya.

Untuk mengukur variabel Y (motivasi Belajar) menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

- 1) Alternatif Jawaban (SL) diberi nilai 4
- 2) Alternatif jawaban (SR) diberi nilai 3
- 3) Alternatif jawaban (KD) diberi nilai 2
- 4) Alternatif jawaban (TP) diberi nilai 1

c. Kisi-kisi instrumen Motivasi Belajar Mahasiswa adalah sebagai berikut

Tabel.3

Daftar Indikator Kisi-kisi Variabel (Y)

Variabel	Indikator	Nomor Butir	Jumlah

Motivasi Belajar	1. Ketekunan dalam mengerjakan tugas	1, 2, 3,	3
	2. Keuletan dalam menghadapi kesulitan	4, 5, 6,	3
	3. Keinginan mendalami materi yang diberikan	7, 8, 9	3
	4. Kemandirian dalam belajar	10, 11, 12, 13, 14, 15	6
	5. Adanya penghargaan dalam belajar	16, 17, 18	3
	6. Senang mencari dan memecahkan masalah	19, 20	2
	7. Adanya kegiatan yang menarik dalam	21, 22, 23	3

	belajar		
	8. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	24, 25	2
	Jumlah		25

d. Uji validitas dan reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas Instrumen diuji dengan menggunakan koefisien korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total r_{hitung} melalui teknik korelasi *product moment* (Pearson). Analisis dilakukan terhadap semua butir instrumen. Kriteria pengujiannya ditetapkan dengan cara membandingkan r_{hitung} berdasarkan hasil perhitungan dengan r_t dari pada r_t ($r_{hit} < r_t$), maka butir instrument dianggap tidak valid, berarti butir instrumen tersebut tidak dapat digunakan untuk penelitian.

Uji coba angket dilakukan di Prodi PAI di IAIN Curup yang mana sampelnya juga termasuk sebagai sampel penelitian yang sebenarnya yang berjumlah 58 orang. Dari hasil analisis yang dilakukan butir pertanyaan yang valid yaitu 20 butir sampel dan 5 butir pertanyaan yang tidak valid yaitu butir soal no (4, 7, 14, 16, dan 25). Jadi 20 butir

pertanyaan inilah yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran dua.

2) Reliabilitas

Koefisien reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk melihat jawaban butir-butir pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa-mahasiswi prodi PAI di IAIN Curup, dan dianalisis dengan menggunakan “*Spearman Brown*”. Koefisien reliabilitas variabel Motivasi Belajar Mahasiswa dengan n sebanyak 58 besaran koefisien reliabilitas hitung rhit = 0,855 (lihat lampiran 2).

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, maka untuk mengelola data-data yang ada digunakan rumus statistik, karena hasil penelitian dapat dinyatakan dengan angka-angka yang telah dihitung dan dianalisis. Jadi setelah data-data terkumpul data ini akan dihitung dan dianalisis secara kritis dan diklarifikasi sesuai dengan variabel penelitian. Sehingga dapat ditarik simpulan menggunakan beberapa rumus yakni rumus T Test dan rumus korelasi *product moment*:

1) Pada hipotesis 1 dan 2 yaitu dengan menggunakan rumus T-Test.

$$\text{Rumus : } t = \frac{\bar{X} - \mu_o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Ket : t = Koefisien t

$\bar{X}$ = Mean sampel

μ_o = Mean populasi

$s = \text{Standard deviasi sampel}$

$n = \text{Banyak sampel}$

Tabel.4

**Pedoman untuk memberikan Interpretasi Terhadap
Hipotesis Deskriptif**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,70	Sedang
0,70-0,90	Kuat
0,90-1,00	Sangat Kuat

2) Pada hipotesis 3 yaitu dengan menggunakan rumus Korelasi *Product*

Moment

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : Jumlah reponden

ΣXY : Jumlah hasil perkalian antara skor x dengan skor y

ΣX : Jumlah seluruh skor x (Media Pembelajaran *Video Scribe*)

ΣY : Jumlah seluruh skor y (Motivasi Belajar)

X^2 : Kuadrat dari X

Y^2 : Kuadrat dari Y⁴⁴.

Setelah angka korelasi didapat maka selanjutnya ditentukan taraf signifikan kemudian mencari tabel dengan $df = n - 2$ selanjutnya ditentukan kriteria pengujian dan bandingkan rhitung dengan rtabel. Jika angka indeks korelasi yang diperoleh dalam perhitungan sama dengan atau lebih besar dari rtabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel x dengan variabel y.

⁴⁴ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada), 2014, h. 8

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan deskripsi data hasil penelitian yang akan disajikan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai yang akan dilakukan di lapangan. Data yang disajikan berupa data yang telah diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Pada bagian ini deskripsi data yang disajikan dalam bentuk distribusi, total skor, harga skor rata-rata, simpangan baku, modus, median, skor maksimum, dan skor minimum.

Sesuai dengan variabel terikat dan variabel bebas yang diteliti, dan sesuai dengan perumusan masalah penelitian, maka data dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan variabel yang diteliti yaitu meliputi media pembelajaran *video scribe* (X) dan motivasi belajar mahasiswa (Y). Data yang disajikan dalam bab ini adalah data yang diolah dari data mentah dengan jumlah data 58 mahasiswa Prodi PAI di IAIN Curup.

1. Media Pembelajaran *Video Scribe*

Banyak angket Media Pembelajaran *Video Scribe* yang masuk berjumlah 58 buah dengan total skor 3586. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor Media Pembelajaran Video Scribe diperoleh skor terendah 42 dan skor tertinggi 81, dengan rentangan skor 39. Total skor tersebut diperoleh dari 20 butir pertanyaan dengan skala 1-4. Jumlah skor teoritis

minimal dan maksimal yang mungkin terjadi adalah 30 dan 90. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan : (1) nilai rata-rata = 61,82 (2) simpangan baku = 7,08 (3) distribusi skor data yang paling sering muncul (modus) = 67,25 dan (4) median = 70,75. Nilai distribusi data skor rata-rata, modus, dan median tidak jauh berbeda hal ini menunjukkan bahwa penyebaran skor Media Pembelajaran *Video Scribe* cenderung berdistribusi normal. Sebaran skor Media Pembelajaran *Video Scribe* dalam bentuk tabel frekuensi dan histogram disajikan pada tabel berikut:

Tabel.5: Distribusi frekuensi Media Pembelajaran *Video Scribe* (X)

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Fk _b
1	42-47	2	$2/58 \times 100 = 3,4$	58
2	48-53	3	5,1	54
3	54-59	15	25,8	48
4	60-65	20	34,4	24
5	66-71	14	24,1	12
6	72-77	3	5,1	10
7	78-83	1	1,7	1
		58	100	

Sumber. Data primer diolah

2. Motivasi belajar mahasiswa

Banyak angket Motivasi Belajar Mahasiswa yang masuk berjumlah 58 buah dengan total skor 3201. Berdasarkan hasil perhitungan skor Motivasi Belajar Mahasiswa diperoleh skor terendah 35 dan skor tertinggi 73, dengan rentangan skor 38. Total skor tersebut diperoleh dari 20 butir pertanyaan dengan skala 1-4. Jumlah skor teoritis minimal dan maksimal yang mungkin terjadi adalah 20 dan 80. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan : (1) nilai rata-rata = 55,18, (2) simpangan baku = 8,28, (3) distribusi skor data yang paling sering muncul (modus) sebesar = 61,38, dan (4) median = 63,96. Nilai distribusi data skor rata-rata, modus, dan median tidak jauh berbeda, hal ini menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Mahasiswa cenderung berdistribusi normal. Sebaran skor Motivasi Belajar Mahasiswa dalam bentuk tabel frekuensi disajikan berikut ini.

Tabel.6 : Distribusi frekuensi Motivasi Belajar mahasiswa (Y)

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	FK _b
1	35-41	3	5,1	58
2	42-48	11	18,9	57
3	49-55	10	17,2	50
4	56-62	26	44,8	45
5	63-69	7	12,0	38
6	70-76	1	1,7	36

		58	100	
--	--	----	-----	--

Sumber. Data primer diolah

Tabel 7 Rangkuman Hasil Perhitungan Statistik Dasar

Statistik	X	Y
Skor Terendah	42	35
Skor Tertinggi	81	73
Rentang Nilai	39	38
Rata –rata (M)	61,82	55,18
Simpangan Baku (SD)	7,08	8,28
Modus (Mo)	67,25	61,38
Median (Me)	70,75	63,96

Keterangan:

X : Media Pembelajaran *Video scribe*

Y : Motivasi Belajar Mahasiswa

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk melakukan analisis regresi maupun pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis variabel Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) dan Motivasi Belajar Mahasiswa (Y).

Persyaratan analisis yang dimaksud adalah persyaratan yang harus dipenuhi agar analisis dapat dilakukan, baik untuk keperluan memperbaiki maupun untuk keperluan pengujian hipotesis. Terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi, baik regresi linier sederhana maupun regresi ganda. Persyaratan tersebut adalah :

- a) Syarat normalitas galat taksiran dari regresi sederhana.
- b) Syarat homogenitas varians kelompok – kelompok Y yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan dengan data variabel predictor.
- c) Syarat kelinieran regresi Y atas X.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *Liliefors*. Pengujian terhadap data Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) menghasilkan L_o maksimum sebesar 0,079552 (lihat lampiran 6 tabel 3). Dari daftar nilai kritis L untuk uji *Liliefors* dengan $n = 58$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_t = 0,11634$. Dari perbandingan di atas tampak bahwa L_o lebih kecil dari L_t ($L_o < L_t$): yang berarti hipotesis nol yang menyatakan bahwa data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian terhadap data tentang Motivasi belajar Mahasiswa (Y) menghasilkan L_o maksimum sebesar 0,07309 (lihat lampiran 6 tabel 4). Dari daftar L untuk uji *Liliefors* dengan $n = 58$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_t = 0,11634$. Dari perbandingan kedua nilai L tersebut tampak bahwa L_o lebih kecil dari L_t ($L_o < L_t$): yang berarti hipotesis nol yang menyatakan bahwa data Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Simpulannya adalah data Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel.8: Rangkuman Uji Normalitas Data

No	Galat Taksiran	Harga L_o	L_{tabel}	Keterangan
1	X	0,079552	0,11634	Normal
2	Y	0,07309	0,11634	Normal

2. Uji Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas variabel bertujuan untuk menguji homogenitas varian antara kelompok skor Y yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan nilai X. Adapun kriteria pengujian adalah apabila F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} .

Uji homogenitas Varians data X dan Y menghasilkan $S_y^2 = 68,71$ dan $S_x^2 = 51,12$. Dari hasil varians tersebut digunakan untuk mencari F_{hitung} data X dan Y sehingga didapat nilai $F_{hitung} = 1,34$. Dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ maka didapat $F_{tabel} = 1,55$ dari dk = 56, maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,34 < 1,55$) sehingga dapat disimpulkan bahwa varians X dan Y bersifat homogen. (lihat lampiran 7)

Tabel. 9: Rangkuman Uji Homogenitas

Varian	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
X dan Y	56	1,34	1,55	Homogen

3. Uji Linieritas

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh persamaan garis regresi sederhana X dan Y sebagai berikut : $\hat{Y} = a + bx = 15 + 1,1x$ (lihat lampiran 5). Dari hasil perhitungan hasil uji linieritas tersebut dapat disimpulkan bahwa, konstanta sebesar 15 menyatakan bahwa, jika tidak ada Media Pembelajaran *Video Scribe*, maka Motivasi Belajar Mahasiswa sebesar 15. Koefisien regresi X sebesar 1,1 menyatakan bahwa setiap penambahan satu poin Media Pembelajaran *Video Scribe* akan meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa sebesar 1,1. (lihat lampiran 5)

C. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian persyaratan analisis tersebut di atas menunjukkan bahwa skor setiap variabel penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik lebih lanjut, yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji tiga hipotesis yang telah dirumuskan yaitu : (1) Media Pembelajaran *Video Scribe* di Prodi PAI IAIN Curup adalah sangat tinggi. (2) Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PAI di IAIN Curup adalah sangat tinggi. (3) Terdapat pengaruh positif signifikan antara pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.

Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel-variabel tersebut adalah teknik statistik analisis “*t test dan product moment*”. Teknik ini digunakan untuk menguji besarnya kontribusi X terhadap Y.

1. Media Pembelajaran *Video Scribe*

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa Media Pembelajaran *Video Scribe* di prodi PAI IAIN Curup adalah baik. Pengujian hipotesisnya dengan menggunakan t-test satu sampel. Hipotesis yang digunakan peneliti adalah hipotesis deskriptif.

Dari hasil perhitungan angket data media pembelajaran video scribe, dapat diketahui skor ideal = 4640, rata-rata = 80 dan skor 77% dari yang diharapkan. Dari skor tersebut dimasukkan kedalam rumus t-test satu sampel sehingga memperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} = 0,368$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$. Jika t_{hitung} tersebut diinterpretasikan kedalam tabel koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Video Scribe* adalah kuat atau tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima.

2. Motivasi Belajar Mahasiswa

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI IAIN Curup adalah sangat tinggi. Pengujian hipotesisnya dengan menggunakan t-test satu sampel. Hipotesis yang digunakan peneliti adalah hipotesis deskriptif.

Dari hasil perhitungan angket data Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup, dapat diketahui skor ideal = 4640, rata-rata = 80 dan skor 68% dari yang diharapkan. Dari skor tersebut dimasukkan kedalam rumus t-test satu sampel sehingga memperoleh hasil perhitungan $t_{hitung} = 0,717$ sedangkan t_{tabel} untuk $n = 58$ pada taraf signifikan 0,05 adalah 1,67. Jika t_{hitung} tersebut diinterpretasikan kedalam tabel koefisien

korelasi dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup adalah sangat kuat atau sangat tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima.

3. Pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y)

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sesuai dengan ketentuan rumus yang sudah ditetapkan. Adapun langkahnya sebagai berikut :

Selanjutnya r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan sampel 58 mahasiswa ($N= 58$) untuk memperoleh df maka menggunakan rumus $df = N - nr = 58 - 2 = 56$. Dengan df 56 dan taraf kesalahan 5% maka $r_{tabel} = 0,258$. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa, bila r_{hitung} lebih kecil atau sama dengan r_{tabel} , maka H_0 diterima. Ternyata r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($0,974 > 0,258$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulannya terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup.

Dari hasil angket yang sudah diberikan baik tentang Media Pembelajaran *Video Scribe* maupun Motivasi Belajar Mahasiswa, keduanya memiliki pengaruh yang sangat signifikan sehingga peneliti menyimpulkan bahwa adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup. Hal ini

pun kemudian peneliti buktikan dengan menggunakan koefisien Determinasi. Sehingga diperoleh pengaruh antara Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup.

Koefisien Determinasi (R^2 atau R-square) besar pengaruh antar variabel X dengan variabel Y yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 0,948. Hal ini menunjukkan adanya relevansi Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y). Arah pengaruh yang positif (tidak ada tanda negatif pada angka 0,948) menunjukkan semakin bagus Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, demikian pula sebaliknya.

Angka *R square* (R^2) adalah 0,948. Angka tersebut menjelaskan bahwa determinasi atau sumbangan variabel Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa adalah sebesar 0,948 atau 94%. Hal ini menunjukkan kuatnya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, sedangkan sisanya 6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui dua bagian, yaitu deskripsi tiap variabel dan hasil analisis korelasi antar variabel. Hasil analisis tiap variabel disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel. 10 : Hasil Analisis Tiap Variabel

Variabel	Rentang Skor	Klasifikasi Skor
Media Pembelajaran	Minimal = 42	Sangat tinggi = 2%

<i>Video Scribe</i>	Maksimal = 81	Tinggi = 29% Sedang = 45% Rendah = 15% Sangat Rendah = 9%
Motivasi Belajar Mahasiswa	Minimal = 35 Maksimal = 73	Sangat tinggi = 5% Tinggi = 36% Sedang = 31% Rendah = 22% Sangat Rendah = 5%

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa rentang skor Media Pembelajaran *Video Scribe* antara 42 dan 81 dan sebagian besar yaitu 45% berada pada klasifikasi skor sedang. Rentang skor Motivasi Belajar Mahasiswa antara 35 dan 73, dan sebagian besar yaitu sebanyak 36% berada pada klasifikasi skor tinggi. Analisis tiap variabel dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Video Scribe*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Video Scribe* adalah kuat atau tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t_{hitung} sebesar $0,368 > t_{tabel} 1,67$.

Hasil statistik ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Video Scribe* yang dilaksanakan telah sesuai dengan proses sistematika yang seharusnya dilaksanakan. Dengan adanya interaksi, pengelolaan kelas

yang kondusif, dan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dari awal pembukaan hingga kegiatan akhir pembelajaran.

2. Motivasi Belajar Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai tingkat yang diharapkan yaitu tingkat kuat atau tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t_{hitung} sebesar 0,717 sedangkan t_{tabel} 1,67. Dari perhitungan statistik tersebut dapat diketahui bahwasanya Motivasi Belajar Mahasiswa telah mencapai tingkatan yang diharapkan. Banyak mahasiswa yang suka belajar dengan menggunakan media *video scribe* karena menurut mereka pembelajaran dengan media *video scribe* sangat menyenangkan, mahasiswa lebih aktif, dan pembelajarannya tidak monoton.

3. Pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) dengan motivasi Belajar Mahasiswa (Y)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,948.

Dari hasil koefisien korelasi tersebut dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran *Video Scribe* mampu meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa, kedua variabel memiliki hubungan yang sangat signifikan sehingga peneliti menyimpulkan bahwa adanya pengaruh antara Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa prodi

PAI di IAIN Curup. Kemudian dibuktikan menggunakan koefisien Determinasi. Sehingga diperoleh pengaruh antara Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup.

Koefisien Determinasi (R^2 atau *R-square*) besar pengaruh antar variabel X dengan Y yang dihitung dengan koefisien korelasi adalah 0,948. Hal ini menunjukkan adanya relevansi Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y). Arah pengaruh yang positif (tidak ada tanda negatif pada angka 0,948) hal ini menunjukkan semakin baik Media Pembelajaran *Video Scribe* maka semakin baik pula Motivasi Belajar Mahasiswa, demikian pula sebaliknya.

Angka R^2 (R^2) adalah 0,948. Angka tersebut menjelaskan bahwa determinasi atau sumbangan variabel Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa adalah sebesar 0,948 atau 94%. Menjadikan kuatnya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, sedangkan sisanya 6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

Jadi Media Pembelajaran *Video Scribe* memiliki peran yang cukup penting, orang yang memiliki Media Pembelajaran *Video Scribe* yang baik akan meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa yang lebih baik pula, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Dari hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa pengaruh Media Pembelajaran *Video Scribe* untuk meningkatkan motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup sangat signifikan sehingga

diperlukan adanya kesadaran diri dan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Kita ketahui bahwasanya Media Pembelajaran *Video Scribe* merupakan kunci untuk meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.

4. Keterbatasan Penelitian

Dalam penulisan ini peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih terdapat berbagai kelemahan walaupun sudah dilakukan berbagai upaya dengan maksimal mungkin. Hal ini disebabkan oleh berbagai keterbatasan yang lain.

Pertama, penelitian ini hanya terbatas pada sebagian faktor-faktor yang berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. Sedangkan apabila diperhatikan secara objektif masih banyak terdapat faktor-faktor lainnya yang dapat mendukung Motivasi Belajar Mahasiswa.

Kedua, untuk mencapai hasil optimal perencanaan penelitian ini dipersiapkan secara maksimal, misalnya sebelum instrument disebarkan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan perhitungan reliabilitas. Namun demikian, pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan angket masih terdapat kelemahan-kelemahan karena kemungkinan terdapat jawaban yang kurang cermat, kurang jujur dari responden dalam mengisi jawaban yang tersedia pada butir-butir instrumen.

Ketiga, keterbatasan penulis secara pribadi dalam melakukan penelitian, terutama dalam hal pengetahuan yang ada, waktu, dan tenaga.

Keempat, walaupun berbagai keterbatasan yang ada, namun penelitian ini memperoleh hasil temuan yang sangat penting yaitu terdapat pengaruh yang positif antara variabel Media Pembelajaran *Video Scribe* (X) terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti laksanakan di IAIN Curup dan sudah peneliti paparkan dengan menggunakan rumus *t-test* dan *product moment* dapat peneliti simpulkan:

1. Dari perhitungan statistik data angket pada hipotesis Media Pembelajaran *Video Scribe* diperoleh t_{hitung} sebesar 0,368 diinterpretasikan kedalam tabel 4 yang berada di tingkat hitungan tinggi. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa kondisi Media Pembelajaran *Video Scribe* di IAIN Curup adalah tinggi, sehingga hipotesis peneliti dapat diterima.
2. Dari perhitungan statistik data angket pada hipotesis Motivasi Belajar Mahasiswa diperoleh t_{hitung} sebesar 0,717 diinterpretasikan kedalam tabel 4 yang berada di tingkat hitungan tinggi. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa kondisi Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup adalah sangat tinggi, sehingga hipotesis peneliti dapat diterima.
3. Dari hasil perhitungan setelah menggunakan product moment, diperoleh r_{tabel} sebesar 0,974 lebih besar dari taraf 5% dan 1% ($0,254^{**} > 0,330$). Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan antara Media Pembelajaran *Video Scribe* dengan Motivasi Belajar Mahasiswa prodi PAI di IAIN Curup.

B. Saran-saran

Adapun saran yang peneliti berikan yaitu diantaranya :

1. Untuk semua dosen agar membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam menyampaikan materi agar lebih meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.
2. Untuk prodi PAI agar melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran agar media pembelajaran yang sudah dibuat oleh dosen dapat digunakan secara efektif dan efisien ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga mahasiswa lebih aktif dan nyaman belajar didalam kelas.
3. Bagi yang membaca skripsi ini, agar bisa dijadikan sumber referensi dan dapat bermanfaat bagi kita semua.
4. Bagi mahasiswa, agar memiliki motivasi belajar yang lebih baik lagi, maka harus menambah referensi belajar dari perpustakaan agar dapat menambahkan motivasi belajar.
5. Bagi pihak kampus agar menyediakan media pembelajaran yang lengkap dan menarik bagi mahasiswa agar mahasiswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo Robertus dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Grasindo), 2007
- Ardana Wayan, *Beberapa Metode Statistik Untuk Penelitian*, (Surabaya : Usaha Nasional), 1982
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta), 2002
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* , jakarta, Raja Grafindo Persada, 2009
- Dapertemen Republik Indonesia *Terjemahan Al-quran*
- Daradjat Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara Jakarta, 1996
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka), 2010
- Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka cipta,2002)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta), 2006
- Hamalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara), 2003
- Hamalik Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo), 2002
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar.*Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1),
<http://www.caragokil.com/2016/10/cara-mudah-instal-sparkol-videoscribe.html>.
Diakses 11 oktober 2018
- <https://dyahayuarumblog.wordpress.com/2017/06/01/media-pembelajaran-dengan-sparkol-video-scribe/>. Diakses 11 oktober 2018
- <https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html>. Diakses 11 oktober 2018

- Joni, *hubungan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa SMA negeri 3 Lumajang*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 9 No 2 (2015) 1198-1209
- Kusen, *Teknologi Pendidikan*, (Curup : LP2 STAIN Curup), 2010
- Mismiati, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SDN 2 Mrican, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 11 No 1 (2017) 54-75
- Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Ghia Indonesia), 1988,
- Pujadi, A. (2007). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa: studi kasus pada fakultas ekonomi Universitas Bunda Mulia. *Business Management Journal*. 3(2).
- Purwanto M. Ngalim , *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT RemajaRosdakarya, 2014)
- Puspitasari, Puspita Sari Jaya Putri, dan Woro Wuryani, *pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi Parole* (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) Volume 1 Nomor 2, Maret 2018
- Rita Widiasih, Joko Widodo, dan Titin Kartini, *Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X1 IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*, Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial
- Sadiman Arief S., Dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada), Cet16, 2012
- Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group), 2012
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media), 2006
- Slameto, "*Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Sudjiono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada), 2014

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta), 2010

Surachmad Winarno, *Metodologi Penelitian*, (Bandung : Jemmar), 1985

Surya Brata Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja grafindi Persada, 1995),

Sutrisno, V. L. P. & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di kota Yogyakarta. *Journal Pendidikan Vokasi*. 6(1).

Syaodih Sukmadinata Nana, "*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*", (Bandung: Remaja Rosdakarya 2005)

Uno Hamza B., *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015)

Vivie Veronica, 2013, *pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 01 Lebong Sakti*, STAIN Curup,

Wenny Krissantono , *Pemanfaatan Media Pembelajaran Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V1 SDN 03 Kelampai* Jurnal penelitian PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 2 Validitas Dan Relibilitas
Skor Angket Variabel X

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	3	2	4	1	1	3	2	4	4	4	3	2	4
2	3	2	4	1	1	3	2	3	4	3	2	2	3
3	3	4	4	1	2	3	2	4	4	3	4	2	4
4	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3
5	2	2	4	1	1	4	3	4	4	2	4	2	2
6	2	2	4	1	1	4	3	4	4	2	4	2	2
7	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	2	4
8	2	3	3	2	2	3	4	4	4	2	3	3	2
9	1	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	4	3
10	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	2	3
11	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	2	3
12	3	3	4	2	2	3	4	2	3	2	3	2	3
13	1	3	2	2	2	3	2	2	3	4	4	2	3
14	2	3	3	1	1	4	3	4	4	1	4	2	4
15	2	3	3	1	3	3	1	4	4	3	4	1	4
16	2	4	2	1	2	2	2	2	2	1	4	2	3
17	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4
18	2	3	4	1	3	3	2	3	3	3	3	2	4
19	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
20	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4
21	3	4	4	1	2	3	3	3	3	4	4	3	3

22	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3
23	4	4	3	3	1	3	3	3	3	4	4	4	4
24	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	3	4	4
25	2	2	3	1	1	4	4	2	2	4	4	2	4
26	1	1	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2
27	3	3	4	4	2	1	2	1	4	4	3	2	4
28	1	2	2	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4
29	4	4	2	1	1	2	3	3	4	4	4	2	3
30	4	4	3	3	2	1	1	2	3	4	3	2	1
31	4	3	3	4	2	2	1	2	1	3	3	4	2
32	4	4	2	2	1	2	1	3	2	4	4	2	4
33	4	4	4	4	3	3	2	1	1	1	1	2	3
34	2	2	3	3	2	3	1	1	2	3	3	4	4
35	4	4	2	2	1	2	2	3	4	4	3	2	3
36	1	2	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4
37	1	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	2	2
38	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	1	1	3
39	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4
40	4	4	4	4	3	3	2	2	1	2	1	3	3
41	4	4	3	3	2	2	1	2	1	3	3	4	3
42	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	1	2	3
43	4	4	2	3	4	2	4	1	3	4	4	3	4
44	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3
45	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4
46	3	3	4	2	1	2	3	4	2	4	4	2	2

47	4	3	3	4	1	2	4	1	2	2	3	4	4
48	3	3	2	1	2	3	4	3	2	2	3	4	4
49	1	2	2	3	4	4	3	1	1	4	2	2	4
50	4	3	1	2	3	1	2	3	1	1	2	4	3
51	4	4	3	3	2	1	2	3	3	3	4	3	4
52	1	2	3	2	1	3	1	3	4	3	2	3	4
53	3	3	1	2	3	4	4	2	2	3	1	3	3
54	3	3	4	3	1	1	2	2	2	3	1	3	3
55	1	2	3	1	3	1	2	1	1	4	4	1	2
56	4	2	3	1	2	4	1	1	2	3	2	2	3
57	3	4	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3
58	2	4	2	1	1	4	2	2	1	1	1	1	2
Rhit	0,294	0,278	0,350	0,368	0,283	0,223	0,313	0,383	0,385	0,366	0,317	0,362	0,404
5%	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254
Ket	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	V	V	V

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	skor total
3	4	1	4	1	2	4	4	4	1	65
3	3	1	3	1	2	3	4	3	1	57
3	2	2	4	3	2	4	2	4	1	67
3	3	2	4	2	1	3	2	4	2	59
2	3	1	2	1	2	3	4	4	1	58
3	4	1	2	1	2	3	4	4	2	61
4	4	1	3	2	1	3	3	3	1	60
3	4	2	3	2	2	3	2	2	4	64
2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	57
3	4	1	2	1	1	3	3	4	1	57
3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	67
3	4	2	4	1	3	2	3	1	3	62
2	4	1	4	1	1	2	3	3	1	55
4	4	1	4	1	1	4	4	3	1	63
4	3	1	3	1	3	4	3	4	4	66
4	4	1	2	2	2	4	3	4	1	56
3	4	1	3	4	3	2	4	3	3	68
3	3	2	2	2	3	3	3	4	2	63
2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	59
3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	81
3	4	2	3	2	1	4	4	3	1	67
3	4	1	3	1	2	4	4	3	2	70

3	2	2	3	3	2	3	3	4	2	70
4	3	3	2	1	2	3	3	4	1	67
4	4	2	3	3	2	4	4	3	3	67
2	3	3	4	1	2	3	4	4	2	64
4	2	2	1	2	3	3	4	3	4	65
4	4	2	2	1	2	1	3	3	2	63
3	2	1	2	2	3	1	4	4	3	62
2	2	1	3	3	4	2	3	2	3	58
2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	63
4	3	3	4	2	3	2	3	4	4	67
3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	65
3	4	4	3	3	2	1	1	2	2	58
3	2	1	1	2	1	3	3	4	4	60
3	3	3	2	3	4	4	1	2	1	66
2	1	2	1	1	1	1	2	3	4	56
3	4	4	4	4	2	2	2	1	2	65
4	3	3	2	1	2	1	2	3	3	69
3	4	4	4	4	2	2	1	2	1	63
4	4	3	2	1	2	1	3	4	4	63
4	4	4	4	3	2	2	1	3	4	73
4	4	4	3	3	2	2	1	2	3	70
3	4	4	2	1	1	2	3	3	4	72
4	3	2	1	2	3	1	3	4	4	72
1	2	3	4	4	3	1	1	2	3	60
4	3	3	1	2	1	2	3	1	4	61

4	1	2	1	2	1	3	4	1	3	58
4	1	2	1	3	1	4	1	2	3	55
3	4	1	3	1	3	2	4	3	2	56
3	1	2	3	4	3	1	3	4	3	66
3	2	3	4	1	4	1	1	2	4	57
4	4	3	1	2	1	3	3	4	3	62
1	3	1	2	1	2	2	2	1	3	49
1	3	3	4	3	2	1	2	3	1	49
2	4	2	1	1	1	1	4	1	2	49
2	1	1	3	1	1	2	3	1	2	42
2	1	2	4	1	2	1	2	2	1	42
0,510	0,371	0,332	0,100	0,304	0,303	0,285	0,086	0,399	0,288	
0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	
V	V	V	TV	V	V	V	TV	V	V	

Skor Angket Variabel Y

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	4	1	1	4	4	4	4	3	3	3	2	3	1
2	4	1	1	3	4	3	2	3	2	2	1	2	2
3	4	2	1	2	2	4	3	4	4	2	4	2	4
4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	1
5	4	2	1	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3
6	4	2	1	4	2	3	4	4	2	2	2	4	4
7	2	2	1	2	2	3	4	3	2	2	1	2	2
8	4	1	1	3	3	2	4	4	2	2	2	2	2
9	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1
10	2	2	1	2	2	3	4	2	2	2	1	2	2
11	4	1	1	4	4	4	3	4	1	4	1	3	2
12	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	4	3	2
13	3	2	1	3	3	4	4	3	2	2	1	2	1
14	2	1	1	4	4	4	4	4	4	1	2	2	1
15	3	1	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3
16	4	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	1	2
17	4	1	1	4	4	4	4	4	3	1	4	2	4
18	2	2	1	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2
19	3	2	1	2	3	2	2	4	2	2	2	4	2
20	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4
21	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2

22	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2
23	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	1	1	2
24	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3
25	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	2
26	4	4	4	4	3	3	2	2	1	1	3	3	4
27	1	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3
28	4	4	3	3	2	2	1	1	2	4	4	4	4
29	4	3	1	2	3	4	4	3	2	3	1	3	1
30	4	4	2	2	3	1	3	4	3	1	1	3	4
31	3	3	4	4	3	2	1	2	3	3	4	3	3
32	4	3	1	2	3	3	4	4	3	3	1	2	1
33	4	4	3	2	2	1	3	3	4	2	3	4	4
34	3	4	4	3	3	4	3	4	2	1	2	3	2
35	2	2	3	3	4	4	3	3	4	3	2	1	1
36	4	4	3	2	1	2	1	2	1	2	3	4	4
37	4	4	4	2	3	3	3	3	2	1	1	2	1
38	4	4	3	1	3	4	3	4	3	3	4	4	2
39	4	4	3	1	1	3	3	3	4	3	4	4	4
40	2	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	2	3
41	3	3	4	2	1	3	1	2	3	2	4	4	3
42	4	4	3	2	4	4	3	2	1	4	2	3	1
43	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	1	2
44	4	4	3	1	3	4	4	3	2	1	2	3	1
45	4	4	3	4	3	4	4	4	1	2	1	2	3
46	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	4	4	2

47	2	3	4	1	3	2	4	4	3	4	2	3	4
48	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	1	2	1
49	4	3	2	1	4	2	3	4	3	3	4	2	3
50	3	3	4	1	4	2	2	4	3	2	3	4	3
51	2	1	3	2	4	2	2	4	4	4	2	3	4
52	2	3	4	1	1	2	1	4	3	1	2	1	1
53	2	3	4	2	1	2	1	3	3	3	1	1	1
54	3	4	2	2	1	1	1	2	3	3	1	1	2
55	1	3	4	2	3	1	2	2	2	3	1	2	4
56	4	4	4	1	4	4	1	2	1	3	1	1	3
57	4	4	3	2	4	4	1	1	2	4	3	1	4
58	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	3	2	2
Rhit	0,336	0,450	0,436	0,001	0,296	0,310	0,225	0,338	0,319	0,303	0,373	0,371	0,327
5%	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254
Ket	V	V	V	TV	V	V	TV	V	V	V	V	V	V

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor Total
4	4	2	1	2	3	3	4	1	4	2	2	69
4	4	1	1	1	3	2	4	2	4	2	2	60
4	2	1	1	3	3	4	4	3	4	4	3	74
4	4	2	3	3	3	4	4	1	3	3	3	72
3	4	4	1	1	2	2	4	1	4	2	2	67
4	4	2	2	1	4	2	4	1	2	2	2	68
4	3	2	1	2	2	2	4	2	4	2	2	58
3	4	2	2	1	2	4	2	1	3	1	1	58
2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	2	56
4	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	49
4	4	1	1	1	2	3	2	1	2	1	3	61
4	3	2	4	2	3	2	3	3	4	1	3	72
4	4	3	1	2	2	2	3	1	3	2	2	60
3	3	2	1	1	3	1	3	1	4	1	3	60
2	4	3	2	4	2	4	4	1	1	1	3	71
4	4	4	2	1	2	1	2	1	2	2	2	55
3	4	2	1	3	2	3	3	2	4	2	4	73
3	4	2	1	2	3	3	4	2	2	2	2	62
2	4	2	2	2	2	3	4	4	3	1	2	62
4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	92
3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	67
3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	78
3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	74

3	4	3	2	2	1	4	4	4	4	3	3	75
3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	75
4	4	4	2	1	1	1	1	2	2	3	3	66
4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	4	2	76
2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	3	3	65
2	3	4	4	3	1	4	4	2	2	1	3	67
2	2	4	4	4	4	3	2	1	3	4	4	72
4	4	3	3	2	1	3	3	4	4	2	1	72
3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	78
3	2	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	76
3	4	4	2	3	4	4	4	4	2	1	2	75
2	4	3	4	4	2	4	4	2	2	3	3	72
3	4	4	4	2	1	4	4	3	3	4	3	72
3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	73
2	4	4	3	1	1	4	4	4	3	3	2	77
4	3	2	3	1	3	4	4	4	4	3	3	79
3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	79
3	2	2	1	2	3	4	3	3	4	3	4	69
3	3	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	76
3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	76
4	3	2	1	3	4	4	4	3	3	4	4	74
4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	82
3	4	3	1	4	4	3	3	4	4	3	1	79
4	4	1	3	4	4	3	2	1	3	3	4	75
3	4	4	1	3	4	3	4	4	4	4	2	73

4	4	2	3	4	3	4	4	2	3	3	4	78
2	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	1	76
4	2	2	3	4	2	3	4	3	4	4	1	73
3	2	3	3	4	3	1	2	4	1	2	4	58
3	1	3	2	4	1	4	1	3	1	3	4	57
3	2	3	1	2	4	4	1	2	1	3	4	56
2	2	3	4	4	2	2	1	3	4	3	4	64
3	1	3	4	4	2	4	4	2	2	3	1	66
4	2	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	74
4	1	4	1	4	1	1	2	1	3	2	2	49
0,013	0,305	0,133	0,455	0,363	0,378	0,502	0,536	0,491	0,443	0,560	0,214	
0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	
TV	V	TV	V	V	V	V	V	V	V	V	TV	

Reliabilitas angket X

Relibilitas
 skor
 item
 ganjil

no	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	total
1	3	4	1	4	4	2	3	1	2	4	28
2	3	4	1	3	3	2	3	1	2	3	25
3	3	4	2	4	3	2	3	2	2	4	29
4	1	3	3	3	3	2	3	2	1	4	25
5	2	4	1	4	2	2	2	1	2	4	24
6	2	4	1	4	2	2	3	1	2	4	25
7	2	3	2	3	2	2	4	1	1	3	23
8	2	3	2	4	2	3	3	2	2	2	25
9	1	3	3	3	3	4	2	2	2	3	26
10	2	3	2	3	2	2	3	1	1	4	23
11	4	3	2	4	4	2	3	2	2	2	28
12	3	4	2	2	2	2	3	2	3	1	24
13	1	2	2	2	4	2	2	1	1	3	20
14	2	3	1	4	1	2	4	1	1	3	22
15	2	3	3	4	3	1	4	1	3	4	28
16	2	2	2	2	1	2	4	1	2	4	22
17	3	2	4	3	3	3	3	1	3	3	28
18	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	29
19	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27

20	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	36
21	3	4	2	3	4	3	3	2	1	3	28
22	4	3	4	4	3	2	3	1	2	3	29
23	4	3	1	3	4	4	3	2	2	4	30
24	4	4	3	2	3	4	4	3	2	4	33
25	2	3	1	2	4	2	4	2	2	3	25
26	1	3	4	3	3	4	2	3	2	4	29
27	3	4	2	1	4	2	4	2	3	3	28
28	1	2	4	3	4	4	4	2	2	3	29
29	4	2	1	3	4	2	3	1	3	4	27
30	4	3	2	2	4	2	2	1	4	2	26
31	4	3	2	2	3	4	2	4	4	3	31
32	4	2	1	3	4	2	4	3	3	4	30
33	4	4	3	1	1	2	3	4	2	4	28
34	2	3	2	1	3	4	3	4	2	2	26
35	4	2	1	3	4	2	3	1	1	4	25
36	1	3	4	4	3	4	3	3	4	2	31
37	1	2	4	4	4	2	2	2	1	3	25
38	4	3	4	2	3	1	3	4	2	1	27
39	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	31
40	4	4	3	2	2	3	3	4	2	2	29
41	4	3	2	2	3	4	4	3	2	4	31
42	4	3	4	4	3	2	4	4	2	3	33
43	4	2	4	1	4	3	4	4	2	2	30
44	3	4	3	3	4	4	3	4	1	3	32

45	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	32
46	3	4	1	4	4	2	1	3	3	2	27
47	4	3	1	1	2	4	4	3	1	1	24
48	3	2	2	3	2	4	4	2	1	1	24
49	1	2	4	1	4	2	4	2	1	2	23
50	4	1	3	3	1	4	3	1	3	3	26
51	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	30
52	1	3	1	3	3	3	3	3	4	2	26
53	3	1	3	2	3	3	4	3	1	4	27
54	3	4	1	2	3	3	1	1	2	1	21
55	1	3	3	1	4	1	1	3	2	3	22
56	4	3	2	1	3	2	2	2	1	1	21
57	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	15
58	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	17

skor item
genap

no	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	total
1	2	1	2	4	3	4	4	1	4	1	26
2	2	1	2	4	2	3	3	1	3	1	22
3	4	1	2	4	4	4	2	3	4	1	29
4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	25
5	2	1	3	4	4	2	3	1	3	1	24
6	2	1	3	4	4	2	4	1	3	2	26
7	3	2	2	3	4	4	4	2	3	1	28
8	3	2	4	4	3	2	4	2	3	4	31
9	3	4	2	2	3	3	2	2	3	1	25
10	3	2	2	3	4	3	4	1	3	1	26
11	4	2	3	4	4	3	3	2	3	2	30
12	3	2	4	3	3	3	4	1	2	3	28
13	3	2	2	3	4	3	4	1	2	1	25
14	3	1	3	4	4	4	4	1	4	1	29
15	3	1	1	4	4	4	3	1	4	4	29
16	4	1	2	2	4	3	4	2	4	1	27
17	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	30
18	3	1	2	3	3	4	3	2	3	2	26
19	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	24
20	4	4	2	2	4	4	4	3	4	3	34
21	4	1	3	3	4	3	4	2	4	1	29
22	4	3	3	4	3	3	4	1	4	2	31

23	4	3	3	3	4	4	2	3	3	2	31
24	4	4	2	2	3	4	3	1	3	1	27
25	2	1	4	2	4	4	4	3	4	3	31
26	1	3	2	3	3	2	3	1	3	2	23
27	3	4	2	4	3	4	2	2	3	4	31
28	2	3	3	4	3	4	4	1	1	2	27
29	4	1	3	4	4	3	2	2	1	3	27
30	4	3	1	3	3	1	2	3	2	3	25
31	3	4	1	1	3	2	3	3	2	2	24
32	4	2	1	2	4	4	3	2	2	4	28
33	4	4	2	1	1	3	4	3	2	3	27
34	2	3	1	2	3	4	4	3	1	2	25
35	4	2	2	4	3	3	2	2	3	4	29
36	2	3	4	2	3	4	3	3	4	1	29
37	2	3	4	4	3	2	1	1	1	4	25
38	4	3	2	3	1	3	4	4	2	2	28
39	3	4	4	4	3	4	3	1	1	3	30
40	4	4	2	1	1	3	4	4	2	1	26
41	4	3	1	1	3	3	4	1	1	4	25
42	4	3	3	4	1	3	4	3	2	4	31
43	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	34
44	3	4	3	3	4	3	4	1	2	4	31
45	4	3	4	4	4	4	3	2	1	4	33
46	3	2	3	2	4	2	2	4	1	3	26
47	3	4	4	2	3	4	3	2	2	4	31

48	3	1	4	2	3	4	1	2	3	3	26
49	2	3	3	1	2	4	1	3	4	3	26
50	3	2	2	1	2	3	4	1	2	2	22
51	4	3	2	3	4	4	1	4	1	3	29
52	2	2	1	4	2	4	2	1	1	4	23
53	3	2	4	2	1	3	4	2	3	3	27
54	3	3	2	2	1	3	3	1	2	3	23
55	2	1	2	1	4	2	3	3	1	1	20
56	2	1	1	2	2	3	4	1	1	2	19
57	4	2	1	1	2	3	1	1	2	2	19
58	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	15

Dari hasil uji validitas di atas data di pilah menjadi 20 soal yang valid, maka selanjutnya dilakukan pengujian reabilitas instrument dilakukan dengan internal consistency dengan teknik belah dua yang di analisis dengan rumus *Spearman Brown*. Untuk keperluan maka butir-butir instrument dibelah menjadi dua kelompok yaitu, kelompok instrument ganjil dan kelompok instrument genap. Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan kelompok genap di cari korelasinya dan didapat korelasinya 0,447 koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan dalam rumus *Spearman Brown*:

$$r_{tt} = \frac{2r_{hh}}{1+r_{hh}} = \frac{2 \times 0,447}{1 + 0,447} = 0,617$$

jadi reabilitas instrument media pembelajaran *video scribe* dengan r_{11} 0,617 dan r tabel 0,254, dengan $r_{11} > r_{\text{tab}}$ (0,617 > 0,254) maka instrumen media pembelajaran *video scribe* dinyatakan reabilitas dan dapat di gunakan dalam penelitian.

Relibilitas
skor
item
ganjil

[illegible]

20	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37
21	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	26
22	4	3	3	3	2	2	2	3	4	3	29
23	3	3	4	2	1	2	3	2	3	3	26
24	2	3	4	3	2	3	2	1	4	4	28
25	4	3	2	2	4	2	4	3	4	3	31
26	4	4	3	1	3	4	2	1	1	2	25
27	1	3	4	2	3	3	2	4	3	3	28
28	4	3	2	2	4	4	3	1	2	3	28
29	4	1	4	2	1	1	4	1	4	2	24
30	4	2	1	3	1	4	4	4	2	3	28
31	3	4	2	3	4	3	3	1	3	4	30
32	4	1	3	3	1	1	4	4	4	3	28
33	4	3	1	4	3	4	3	4	3	4	33
34	3	4	4	2	2	2	2	4	4	2	29
35	2	3	4	4	2	1	4	2	4	2	28
36	4	3	2	1	3	4	4	1	4	3	29
37	4	4	3	2	1	1	3	2	4	3	27
38	4	3	4	3	4	2	3	1	4	3	31
39	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36
40	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	31
41	3	4	3	3	4	3	1	3	3	4	31
42	4	3	4	1	2	1	1	4	3	4	27
43	4	4	4	4	2	2	3	2	3	4	32
44	4	3	4	2	2	1	1	4	4	3	28

45	4	3	4	1	1	3	4	2	3	4	29
46	4	3	4	3	4	2	1	4	3	4	32
47	2	4	2	3	2	4	3	4	2	3	29
48	2	3	3	3	1	1	1	4	4	4	26
49	4	2	2	3	4	3	3	3	4	3	31
50	3	4	2	3	3	3	4	2	4	3	31
51	2	3	2	4	2	4	3	2	4	4	30
52	2	4	2	3	2	1	3	3	2	1	23
53	2	4	2	3	1	1	2	1	1	1	18
54	3	2	1	3	1	2	1	4	1	1	19
55	1	4	1	2	1	4	4	2	1	4	24
56	4	4	4	1	1	3	4	2	4	2	29
57	4	3	4	2	3	4	2	3	4	3	32
58	2	2	1	2	3	2	1	1	2	3	19

skor item
genap

No	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	Total
1	1	4	3	3	3	4	2	3	1	2	26
2	1	4	3	2	2	4	1	2	2	2	23
3	2	2	4	2	2	2	3	4	3	4	28
4	2	3	3	2	3	4	3	4	1	3	28
5	2	4	3	2	2	4	1	2	1	2	23
6	2	2	4	2	4	4	1	2	1	2	24
7	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	22
8	1	3	4	2	2	4	1	4	1	1	23
9	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	24
10	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	19
11	1	4	4	4	3	4	1	3	1	1	26
12	3	4	2	4	3	3	2	2	3	1	27
13	2	3	3	2	2	4	2	2	1	2	23
14	1	4	4	1	2	3	1	1	1	1	19
15	1	4	3	3	2	4	4	4	1	1	27
16	2	4	2	2	1	4	1	1	1	2	20
17	1	4	4	1	2	4	3	3	2	2	26
18	2	3	3	2	3	4	2	3	2	2	26
19	2	3	4	2	4	4	2	3	4	1	29
20	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	36
21	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	26

22	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	33
23	3	4	4	2	1	3	4	3	3	4	31
24	2	4	3	4	2	4	2	4	4	3	32
25	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	30
26	4	3	2	1	3	4	1	1	2	3	24
27	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	34
28	4	2	1	4	4	2	2	2	3	3	27
29	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	28
30	4	3	4	1	3	2	4	3	1	4	29
31	3	3	2	3	3	4	2	3	4	2	29
32	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	33
33	4	2	3	2	4	2	3	4	3	3	30
34	4	3	4	1	3	4	3	4	4	1	31
35	2	4	3	3	1	4	4	4	2	3	30
36	4	1	2	2	4	4	2	4	3	4	30
37	4	3	3	1	2	4	3	4	3	4	31
38	4	3	4	3	4	4	1	4	4	3	34
39	4	1	3	3	4	3	1	4	4	3	30
40	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	33
41	3	1	2	2	4	2	2	4	3	3	26
42	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	35
43	3	4	3	3	1	3	3	3	4	3	30
44	4	3	3	1	3	3	3	4	3	4	31
45	4	3	4	2	2	4	3	3	4	4	33
46	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	35

47	3	3	4	4	3	4	4	3	1	3	32
48	2	3	4	3	2	4	3	3	4	4	32
49	3	4	4	3	2	4	4	4	2	3	33
50	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	36
51	1	4	4	4	3	2	4	3	3	4	32
52	3	1	4	1	1	2	4	1	4	2	23
53	3	1	3	3	1	1	4	4	3	3	26
54	4	1	2	3	1	2	2	4	2	3	24
55	3	3	2	3	2	2	4	2	3	3	27
56	4	4	2	3	1	1	4	4	2	3	28
57	4	4	1	4	1	2	2	3	4	3	28
58	1	2	1	1	2	1	4	1	1	2	16

Dari hasil uji validitas di atas data di pilah menjadi 20 soal yang valid, maka selanjutnya dilakukan pengujian reabilitas instrument dilakukan dengan internal consistency dengan teknik belah dua yang di analisis dengan rumus *Spearman Brown*. Untuk keperluan maka butir-butir instrument dibelah menjadi dua kelompok yaitu, kelompok instrument ganjil dan kelompok instrument genap. Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan kelompok genap di cari korelasinya dan didapat korelasinya 0,748 koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan dalam rumus *Spearman Brown*:

$$r_{tt} = \frac{2r_{hh}}{1+r_{hh}} = \frac{2 \times 0,748}{1+0,748} = 0,855$$

jadi reabilitas instrument motivasi belajar dengan r_{11} 0,855 dan r_{tabel} 0,254, dengan $r_{11} > r_{tab}$ (0,855 > 0,254) maka instrumen motivasi belajar dinyatakan reabilitas dan dapat di gunakan dalam penelitian.

Lampiran 3
rekapitulasi nilai

No	X	Y	X2	Y2	XY
1	42	35	1764	1225	1470
2	42	35	1764	1225	1470
3	49	41	2401	1681	2009
4	49	43	2401	1849	2107
5	49	43	2401	1849	2107
6	55	44	3025	1936	2420
7	55	44	3025	1936	2420
8	56	44	3136	1936	2464
9	56	44	3136	1936	2464
10	56	45	3136	2025	2520
11	57	46	3249	2116	2622
12	57	46	3249	2116	2622
13	57	48	3249	2304	2736
14	57	48	3249	2304	2736
15	58	49	3364	2401	2842
16	58	50	3364	2500	2900
17	58	51	3364	2601	2958
18	58	52	3364	2704	3016
19	59	52	3481	2704	3068
20	59	52	3481	2704	3068
21	60	52	3600	2704	3120
22	60	53	3600	2809	3180
23	60	55	3600	3025	3300
24	61	55	3721	3025	3355
25	61	56	3721	3136	3416
26	62	56	3844	3136	3472
27	62	57	3844	3249	3534
28	62	57	3844	3249	3534
29	63	57	3969	3249	3591
30	63	57	3969	3249	3591
31	63	58	3969	3364	3654
32	63	58	3969	3364	3654
33	63	58	3969	3364	3654
34	63	58	3969	3364	3654
35	64	59	4096	3481	3776
36	64	59	4096	3481	3776
37	65	59	4225	3481	3835

38	65	60	4225	3600	3900
39	65	60	4225	3600	3900
40	65	60	4225	3600	3900
41	66	61	4356	3721	4026
42	66	61	4356	3721	4026
43	66	61	4356	3721	4026
44	67	61	4489	3721	4087
45	67	62	4489	3844	4154
46	67	62	4489	3844	4154
47	67	62	4489	3844	4154
48	67	62	4489	3844	4154
49	67	62	4489	3844	4154
50	68	62	4624	3844	4216
51	69	63	4761	3969	4347
52	70	64	4900	4096	4480
53	70	64	4900	4096	4480
54	70	65	4900	4225	4550
55	72	66	5184	4356	4752
56	72	67	5184	4489	4824
57	73	67	5329	4489	4891
58	81	73	6561	5329	5913
total	3586	3201	224628	180579	201203

Lampiran 4 : Perhitungan Statistik Dasar

HASIL PERHITUNGAN DATA STATISTIK

Disamping hasil perhitungan sebagaimana terlihat pada data lapangan dan rekapitulasi data lapangan, berikut ini dapat diperoleh pula hasil perhitungan yang lain. Untuk menghitung rata-rata (M), simpangan baku (SD), Modus (Mo), dan median (Me) dari data hasil penelitian digunakan rumus sebagai berikut:

1. $M = \frac{\sum x}{N}$
2. $SD = \frac{1}{N} \sqrt{N \cdot \sum X^2 - (\sum x)^2}$
3. $Mo = l + \left(\frac{fa}{fa+fb} \right) \cdot i$
4. $Me = l + \left(\frac{1/2N - fkb}{fi} \right) \cdot i$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek penelitian

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor

L = *Lower limit* (batas bawah nyata dari skor yang mengandung median)

fa = Frekuensi yang terletak diatas interval yang mengandung modus

fb = Frekuensi yang terletak dibawah interval yang mengandung modus

fkb = Frekuensi kumulatif yang terletak dibawah skor yang mengandung median

fi = Frekuensi asli (frekuensi dari skor yang mengandung median)

i = *Interval class* (kelas interval)

1. Statistik Dasar data Variabel Media Pembelajaran *Video Scribe* (X)

$$N = 58 \qquad \sum x = 3586 \qquad \sum X^2 = 224628$$

$$\text{Maks} = 81 \qquad \text{Min} = 42$$

$$\text{a. } M = \frac{3586}{58} = 61,82$$

b. $SD = \frac{1}{58} \sqrt{58.224628 - (3586)^2} = 7,08$

- c. Distribusi frekuensi pada tabel
 Banyak kelas = $1 + (3,3) \log n = 1 + (3,3) \log 58$
 $= 1 + 5,819312 = 6,819312$ dibulatkan 7 kelas

Panjang kelas $\frac{maks-min}{n} = \frac{81-42}{7} = 5,57$ dibulatkan (6)

Tabel 1. Distribusi frekuensi Media Pembelajaran *Video Scribe* (X)

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Fk _b
1	42-47	2	$2/58 \times 100 = 3,4$	58
2	48-53	3	5,1	54
3	54-59	15	25,8	48
4	60-65	20	34,4	24
5	66-71	14	24,1	12
6	72-77	3	5,1	10
7	78-83	1	1,7	1
		58	100	

Sumber. Data primer diolah

d. $Mo = l + \left(\frac{fa}{fa+fb} \right) \cdot i$
 $= 59,5 + \left(\frac{15}{15+14} \right) \cdot 15$
 $= 67,25$

e. $Me = l + \left(\frac{1/2N-fkb}{fi} \right) \cdot i$
 $= 59,5 + \left(\frac{29-14}{20} \right) \cdot 15$
 $= 70,75$

2. Statistik dasar pada variabel Motivasi Belajar Mahasiswa (Y)

$N = 58$ $\Sigma Y = 3201$ $\Sigma Y^2 = 180579$
 Maks = 73 Min = 35

a. $M = \frac{3201}{58} = 55,18$

$$b. SD = \frac{1}{58} \sqrt{58.180579 - (3201)^2} = 8,28$$

c. Distribusi frekuensi pada tabel

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3,3) \log n = 1 + (3,3) \log 58$$

$$= 1 + 5,819312 = 6,819312 \text{ dibulatkan } 7 \text{ kelas}$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{maks-min}}{n} = \frac{73-35}{7} = 5,42 \text{ dibulatkan } (5)$$

Tabel 2. Distribusi frekuensi Motivasi Belajar mahasiswa (Y)

No	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	FK _b
1	35-41	3	5,1	58
2	42-48	11	18,9	57
3	49-55	10	17,2	50
4	56-62	26	44,8	45
5	63-69	7	12,0	38
6	70-76	1	1,7	36
		58	100	

Sumber. Data primer diolah

$$d. Mo = l + \left(\frac{fa}{fa+fb} \right) \cdot i$$

$$= 55,5 + \left(\frac{10}{10+7} \right) \cdot 10$$

$$= 61,38$$

$$e. Me = l + \left(\frac{1/2N-fkb}{fi} \right) \cdot i$$

$$= 55,5 + \left(\frac{29-7}{26} \right) \cdot 10$$

$$= 63,96$$

Rangkuman Hasil Perhitungan Statistik Dasar

Statistik	X	Y
Skor Terendah	42	35
Skor Tertinggi	81	73
Rentang Nilai	39	38
Rata –rata (M)	61,82	55,18
Simpangan Baku (SD)	7,08	8,28
Modus (Mo)	67,25	61,38
Median (Me)	70,75	63,96

Keterangan:

X : Media Pembelajaran *Video scribe*

Y : Motivasi Belajar Mahasiswa

Lampiran 5 : Persamaan Regresi Linier Sederhana

Menentukan persamaan Regresi Sederhana $\hat{Y} = a + bx$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Variabel dependen (Motivasi belajar mahasiswa)

X = Variabel Independen

a = Konstanta (nilai $\hat{Y}$ apabila X = 0)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan maupun penurunan)

Dari tabel diatas harga – harga yang diperlukan adalah :

$$N = 58 \qquad \Sigma x = 3586 \qquad \Sigma x^2 = 224628$$

$$\Sigma Y = 3201 \qquad \Sigma Y^2 = 180579 \qquad \Sigma XY = 201203$$

Rumus menentukan nilai a dan b

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma x^2) - (\Sigma x)(\Sigma XY)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma x)(\Sigma Y)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$a = \frac{(3201)(224628) - (3586)(201203)}{58(224628) - (3586)^2}$$

$$= \frac{721513958 - 719034228}{13028424 - 12859396}$$

$$= 14,670 = 15 \text{ (dibulatkan)}$$

$$b = \frac{58(201203) - (3586)(3201)}{58(224628) - (3586)^2}$$

$$= \frac{11669774 - 11478786}{13028424 - 12859396}$$

$$=1,1299 = 1,1 \text{ (dibulatkan)}$$

Dari hasil perhitungan diatas di peroleh persamaan garis regresi sederhana X atas Y sebagai berikut : $\hat{Y} = a + bx = 15 + 1,1 x$

Angka- angka ini dapat diartikan sebagai berikut :

Konstanta sebesar 15 menyatakan bahwa, jika tidak ada variabel media pembelajaran *video scribe*, maka motivasi belajar mahasiswa sebesar 15. Koefisien regresi X sebesar 1,1 menyatakan bahwa setiap penambahan satu poin media pembelajaran *video scribe* akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 1,1.

Lampiran 6 : Uji Normalitas Data

1. Uji Normalitas Data Media Pembelajaran *Video Scribe* (X)

Tabel 3 : Tabel kerja untuk menguji Normalitas Data X

No	X	Z	F(Z)	S(Z)	S(Z)-F(Z)
1	42	-2,77295	0,002778	0,034483	0,031705
2	42	-2,77295	0,002778	0,034483	0,031705
3	49	-1,79398	0,036408	0,086207	0,049799
4	49	-1,79398	0,036408	0,086207	0,049799
5	49	-1,79398	0,036408	0,086207	0,049799
6	55	-0,95486	0,169824	0,12069	-0,04913
7	55	-0,95486	0,169824	0,12069	-0,04913
8	56	-0,81501	0,207534	0,172414	-0,03512
9	56	-0,81501	0,207534	0,172414	-0,03512
10	56	-0,81501	0,207534	0,172414	-0,03512
11	57	-0,67515	0,249789	0,241379	-0,00841
12	57	-0,67515	0,249789	0,241379	-0,00841
13	57	-0,67515	0,249789	0,241379	-0,00841
14	57	-0,67515	0,249789	0,241379	-0,00841
15	58	-0,5353	0,296221	0,310345	0,014124
16	58	-0,5353	0,296221	0,310345	0,014124
17	58	-0,5353	0,296221	0,310345	0,014124
18	58	-0,5353	0,296221	0,310345	0,014124
19	59	-0,39545	0,346257	0,344828	-0,00143
20	59	-0,39545	0,346257	0,344828	-0,00143
21	60	-0,25559	0,399132	0,396552	-0,00258
22	60	-0,25559	0,399132	0,396552	-0,00258
23	60	-0,25559	0,399132	0,396552	-0,00258
24	61	-0,11574	0,453929	0,431034	-0,0229
25	61	-0,11574	0,453929	0,431034	-0,02289
26	62	0,024113	0,509619	0,482759	-0,02686
27	62	0,024113	0,509619	0,482759	-0,02686
28	62	0,024113	0,509619	0,482759	-0,02686
29	63	0,163966	0,565121	0,586207	0,021086
30	63	0,163966	0,565121	0,586207	0,021086
31	63	0,163966	0,565121	0,586207	0,021086
32	63	0,163966	0,565121	0,586207	0,021086
33	63	0,163966	0,565121	0,586207	0,021086
34	63	0,163966	0,565121	0,586207	0,021086
35	64	0,303819	0,619367	0,62069	0,001323

36	64	0,303819	0,619367	0,62069	0,001323
37	65	0,443672	0,67136	0,689655	0,018295
38	65	0,443672	0,67136	0,689655	0,018295
39	65	0,443672	0,67136	0,689655	0,018295
40	65	0,443672	0,67136	0,689655	0,018295
41	66	0,583525	0,72023	0,741379	0,021149
42	66	0,583525	0,72023	0,741379	0,021149
43	66	0,583525	0,72023	0,741379	0,021149
44	67	0,723378	0,765276	0,844828	0,079552
45	67	0,723378	0,765276	0,844828	0,079552
46	67	0,723378	0,765276	0,844828	0,079552
47	67	0,723378	0,765276	0,844828	0,079552
48	67	0,723378	0,765276	0,844828	0,079552
49	67	0,723378	0,765276	0,844828	0,079552
50	68	0,863231	0,805995	0,862069	0,056074
51	69	1,003084	0,84209	0,87931	0,03722
52	70	1,142937	0,873468	0,931034	0,057566
53	70	1,142937	0,873468	0,931034	0,057566
54	70	1,142937	0,873468	0,931034	0,057567
55	72	1,422644	0,92258	0,965517	0,042937
56	72	1,422644	0,92258	0,965517	0,042937
57	73	1,562497	0,940914	0,982759	0,041844
58	81	2,681322	0,996333	1	0,003667

$$\bar{X} = \Sigma x / n = 3586/58 = 61,82$$

$$Z_i = X_i - \bar{X}/S = 42 - 61,82/7,08 = -2,77295 \text{ (untuk no 1)}$$

Dari kolom terakhir tabel 3 diperoleh L_o sebesar 0,079552. Dengan $n = 58$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L untuk uji *lilliefors* diperoleh L_t sebesar 0,11634 yang lebih besar dari L_o diatas. Dengan demikian hipotesis nol yang menyatakan bahwa sampel X berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Simpulannya adalah populasi berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Motivasi Belajar Mahasiswa (Y)

Tabel 4 : Tabel kerja untuk menguji Normalitas data Y

No	Y	Z	F(Z)	S(Z)	S(Z)-F(Z)
1	35	-2,43553	0,007435	0,0344828	0,027048
2	35	-2,43553	0,007435	0,0344828	0,027048
3	41	-1,71174	0,043472	0,0517241	0,008252
4	43	-1,47047	0,070717	0,0862069	0,01549
5	43	-1,47047	0,070717	0,0862069	0,01549
6	44	-1,34984	0,088534	0,1551724	0,066639
7	44	-1,34984	0,088534	0,1551724	0,066639
8	44	-1,34984	0,088534	0,1551724	0,066639
9	44	-1,34984	0,088534	0,1551724	0,066639
10	45	-1,22921	0,109497	0,1724138	0,062917
11	46	-1,10857	0,133807	0,2068966	0,07309
12	46	-1,10857	0,133807	0,2068966	0,07309
13	48	-0,86731	0,192887	0,2413793	0,048493
14	48	-0,86731	0,192887	0,2413793	0,048493
15	49	-0,74668	0,22763	0,2586207	0,030991
16	50	-0,62604	0,265643	0,2758621	0,010219
17	51	-0,50541	0,306636	0,2931034	-0,01353
18	52	-0,38478	0,350201	0,362069	0,011868
19	52	-0,38478	0,350201	0,362069	0,011868
20	52	-0,38478	0,350201	0,362069	0,011868
21	52	-0,38478	0,350201	0,362069	0,011868
22	53	-0,26414	0,395834	0,3793103	-0,01652
23	55	-0,02288	0,490874	0,4137931	-0,07708
24	55	-0,02288	0,490874	0,4137931	-0,07708
25	56	0,097754	0,538936	0,4482759	-0,09066
26	56	0,097754	0,538936	0,4482759	-0,09066
27	57	0,218387	0,586436	0,5172414	-0,06919
28	57	0,218387	0,586436	0,5172414	-0,06919
29	57	0,218387	0,586436	0,5172414	-0,06919
30	57	0,218387	0,586436	0,5172414	-0,06919
31	58	0,33902	0,632703	0,5862069	-0,0465
32	58	0,33902	0,632703	0,5862069	-0,0465
33	58	0,33902	0,632703	0,5862069	-0,0465
34	58	0,33902	0,632703	0,5862069	-0,0465
35	59	0,459653	0,677117	0,637931	-0,03919
36	59	0,459653	0,677117	0,637931	-0,03919

37	59	0,459653	0,677117	0,637931	-0,03919
38	60	0,580285	0,719139	0,6896552	-0,02948
39	60	0,580285	0,719139	0,6896552	-0,02948
40	60	0,580285	0,719139	0,6896552	-0,02948
41	61	0,700918	0,758323	0,7586207	0,000298
42	61	0,700918	0,758323	0,7586207	0,000298
43	61	0,700918	0,758323	0,7586207	0,000298
44	61	0,700918	0,758323	0,7586207	0,000298
45	62	0,821551	0,794334	0,862069	0,067735
46	62	0,821551	0,794334	0,862069	0,067735
47	62	0,821551	0,794334	0,862069	0,067735
48	62	0,821551	0,794334	0,862069	0,067735
49	62	0,821551	0,794334	0,862069	0,067735
50	62	0,821551	0,794334	0,862069	0,067735
51	63	0,942184	0,826951	0,8793103	0,05236
52	64	1,062817	0,856067	0,9137931	0,057726
53	64	1,062817	0,856067	0,9137931	0,057726
54	65	1,183449	0,881684	0,9310345	0,04935
55	66	1,304082	0,903897	0,9482759	0,044379
56	67	1,424715	0,92288	0,9827586	0,059878
57	67	1,424715	0,92288	0,9827586	0,059878
58	73	2,148512	0,984163	1	0,015837

$$X = \Sigma Y / n = 3201/58 = 55,18$$

$$Z_i = X_i - X/S = 35 - 55,18/8,28 = -2,43553 \text{ (untuk no 1)}$$

Dalam kolom terakhir tabel 4 diperoleh L_o sebesar 0,07309 . Dengan $n = 58$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L untuk uji *liliefors* diperoleh L_t sebesar 0,11634 yang lebih besar dari L_o diatas. Dengan demikian hipotesis nol yang menyatakan bahwa sampel Y berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Simpulannya adalah populasi berdistribusi normal.

Lampiran 7 : Uji Homogenitas Varians X dan Y

Uji homogenitas Varians X dan Y mempergunakan teknik Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$n = 58 \qquad \Sigma x = 3586 \qquad \Sigma Y = 3201$$

$$\Sigma X^2 = 224628 \qquad \Sigma Y^2 = 180579$$

$$\begin{aligned}
 SX &= \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{58.224628 - (3586)^2}{58(58-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{13028424 - 12859396}{58.57}} \\
 &= 51,12
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Sy &= \sqrt{\frac{N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{N(N-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{58(180579) - (3201)^2}{58(58-1)}} \\
 &= 68,71
 \end{aligned}$$

$$F_{\text{hitung}} = f = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}} = \frac{68,71}{51,12} = 1,34$$

Dari perhitungan diatas di peroleh f_{hitung} 1,34 dari grafik daftar distribusi dengan dk pembilang $58-1 = 57$ dan dk penyebut $58-1 = 57$ dan $\alpha = 0,05$, dan F_{tabel} 1,55, tampak bahwa $F_{\text{hitung}} < \text{dari } F_{\text{tabel}}$ ($1,34 < 1,55$). Hal ini berarti variabel X dan Y homogen.

Lampiran 8 : Pengujian Hipotesis

1. Analisis pengujian hipotesis deskriptif

Seperti telah dikemukakan terdapat dua hipotesis deskriptif yang di uji yaitu :

- a. Media Pembelajaran *Video Scribe* di Prodi PAI IAIN Curup adalah tinggi
- b. Motivasi Belajar Mahasiswa di Prodi PAI IAIN Curup adalah sangat tinggi

Untuk menguji ke dua hipotesis tersebut digunakan ***t – test satu sampel*** dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } t = \frac{\bar{X} - \mu_o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Dimana :

t = Nilai t yang dihitung

$\bar{X}$ = nilai rata - rata

μ_o = nilai yang dihipotesiskan

s = *Standard deviasi sampel*

n = Banyak sampel

1) ***Media Pembelajaran Video Scribe adalah kuat.***

Dik : $\Sigma x = 3586$ $\Sigma Y = 3201$

Skor ideal untuk Media Pembelajaran *Video scribe* = $4 \times 20 \times 58 = 4640$ (4 = skor tertinggi tiap item, 20 = jumlah item instrumen, 58 = jumlah responden). Rata – rata = $3586 : 4640 = 0,77 = 77\%$ dari yang diharapkan.

$$\bar{X} = M = \frac{4640}{58} = 80$$

$$\mu_o = 0,77 \times 80 = 61,6$$

$$t = \frac{61,82 - 61,6}{\frac{7,08}{\sqrt{58}}} = 0,368$$

Jika t_{hitung} tersebut diinterpretasikan kedalam tabel koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Video Scribe* adalah tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima.

2) *Motivasi belajar Mahasiswa di prodi PAI IAIN Curup adalah sangat baik*

Skor ideal Motivasi Belajar Mahasiswa = $4 \times 20 \times 58 = 4640$ (4= skor tertinggi tiap item, 20 = jumlah item instrumen, 58 = jumlah responden). Rata – rata = $3201 : 4640 = 0,68 = 68\%$ dari yang diharapkan.

$$\bar{X} = M = \frac{4640}{58} = 80$$

$$\mu_o = 0,68 \times 80 = 54,4$$

$$t = \frac{55,18 - 54,4}{\frac{8,28}{\sqrt{58}}}$$

$$= 0,717$$

Jika t_{hitung} tersebut diinterpretasikan kedalam tabel koefisien korelasi dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar Mahasiswa adalah sangat tinggi sehingga hipotesis dugaan peneliti dapat diterima.

2. Pengujian hipotesis asosiatif (hubungan), dimana hipotesisnya yaitu ***“terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh Media Pembelajaran Video Scribe terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa)”***

Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* seperti berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : Jumlah responden

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor x dengan skor y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor x (Media Pembelajaran Video Scribe)

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor y (Motivasi Belajar)

$\sum X^2$: Kuadrat dari X

$\sum Y^2$: Kuadrat dari Y

Dik :

$$\sum x = 3586 \quad \sum X^2 = 224628 \quad \sum XY = 201203$$

$$\sum Y = 3201 \quad \sum Y^2 = 180579 \quad N = 58$$

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{58.(201203)-(3586)(3201)}{\sqrt{\{58.(224628)-(3586)^2\}\{58.(180579)-(3201)^2\}}} \\
&= \frac{190988}{\sqrt{38399950068}} \\
&= \frac{190988}{195959} \\
&= 0,974^{**}
\end{aligned}$$

Dari perhitungan korelasi *product moment* variabel X dan Y didapat hasil $r_{hitung} = 0,974$ jadi dapat dilihat bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} taraf 5% dan 1% ($0,974^{**} > 0,254$ dan $0,330$). Simpulan dari data tersebut bahwa terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan pada Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.

Lampiran 9 : Determinasi R Square

$$\begin{aligned}
R^2 &= (r_{xy})^2 \cdot 100 \\
&= (0,974)^2 \cdot 100 \\
&= 0,948 \cdot 100 \\
&= 94,8\%
\end{aligned}$$

Angka R square (R^2) adalah 0,948 atau 94,8%. Angka tersebut menjelaskan bahwa determinasi atau sumbangan variabel Media Pembelajaran *Video Scribe* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa sebesar 94%. Menjadikan kuatnya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, sedangkan sisanya 6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara di susun berdasarkan kajian teori. Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dari Dosen dan Mahasiswa.

No	Fokus Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan
1.	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i>	Penggunaan media pembelajaran <i>video scribe</i> meningkatkan dan mengarahkan perhatian mahasiswa	a. Perhatian b. Gerak-gerik mahasiswa pada saat pembelajaran	1) Apakah pada saat menjelaskan materi dosen Pengembangan Materi Fiqih menggunakan media pembelajaran <i>video scribe</i> ? 2) Apakah dosen Pengembangan Materi Fiqih menyertakan gambar atau video yang berkaitan dengan materi? 3) Apakah media pembelajaran <i>video scribe</i> dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa? 4) Apakah dosen Pengembangan Materi Fiqih jarang menggunakan media pada saat menjelaskan materi? 5) Apakah dosen

				Pengembangan Materi Fiqih menggunakan media yang monoton? 6) Apakah dosen Pengembangan Materi Fiqih menggunakan media seperti gambar, video untuk mempermudah peserta didik dalam mengingatkan materi yang disampaikan? 7) Mengapa mahasiswa kurang tertarik jika dosen Pengembangan Materi Fiqih hanya menggunakan media papan tulis dan buku cetak?
		Penggunaan media pembelajaran <i>video scribe</i> mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu	a. Keterbatasan indera, ruang dan waktu b. Macam-macam media yang digunakan oleh dosen Pengembangan Materi Fiqih	1) Apakah penggunaan buku, modul, dan video scribe memberikan pengaruh besar kepada mahasiswa dalam menerima pelajaran? 2) Apakah penggunaan media LCD menjadikan

				semua mahasiswa dapat melihat dengan jelas materi yang disampaikan oleh dosen Pengembangan Materi Fiqih? 3) Apakah dosen Pengembangan Materi Fiqih memberikan <i>soft file video scribe</i>, setelah pelajaran usai? 4) Apakah anda lebih suka apabila dosen Pengembangan Materi Fiqih memberikan video pembelajaran? 5) Mengapa mahasiswa kurang memahami materi apabila dosen hanya menggunakan buku cetak dalam menjelaskan materi?
		Penggunaan media pembelajaran <i>video scribe</i> memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa	a. Memberikan pengalaman yang sama kepada semua mahasiswa b. Materi pembelajaran disampaikan	1) Apakah dengan menggunakan media <i>video scribe</i> dapat menjadikan mahasiswa lebih fokus mengikuti pelajaran? 2) Apakah media

			lebih jelas dan merata	yang digunakan dosen Pengembangan Materi Fiqih dapat menjadikan penyebaran materi menjadi lebih merata? 3) Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh dosen Pengembangan Materi Fiqih dapat memperjelas materi yang disampaikan?
		Penggunaan media pembelajaran <i>video scribe</i> dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi	a. Media sebagai alat untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi b. Media membantu mahasiswa dalam belajar	1) Apakah media yang digunakan dapat membantu mahasiswa dalam belajar? 2) Apakah mahasiswa merasa bahwa media pembelajaran <i>video scribe</i> bagus digunakan dalam pembelajaran sehingga yakin dapat mengerjakan ulangan dengan baik?
		Penggunaan media pembelajaran <i>video</i>	a. Penggunaan media <i>video scribe</i> sesuai dengan gaya	1) Apakah pemilihan media yang digunakan dosen

		<i>scribe</i> sesuai dengan gaya belajar, dan minat mahasiswa	belajar mahasiswa b. Media <i>video scribe</i> meningkatkan minat belajar mahasiswa	Pengembangan Materi Fiqih sudah sesuai dengan gaya belajar mahasiswa? 2) Apakah dosen masih mengajar dengan gaya konvensional/tradisional? 3) Apakah media yang digunakan membuat mahasiswa lebih semangat belajar?
		Penggunaan media pembelajaran <i>video scribe</i> sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia	a. Media pembelajaran <i>video scribe</i> sesuai dengan kondisi lingkungan b. Media <i>video scribe</i> sebagai fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia	1) Apakah dosen dapat memanfaatkan semua media pembelajaran yang ada dengan baik? 2) Apakah dosen Pengembangan Materi Fiqih dapat mengajar dengan baik walaupun tidak menggunakan media? 3) Apakah dosen Pengembangan Materi Fiqih mengalami kesulitan dalam menggunakan media elektronik?
2.	Motivasi Belajar Mahasiswa	Ketekunan dalam mengerjakan tugas	a. Mahasiswa tekun dalam mengerjakan tugas	1) Apakah anda menyelesaikan tugas sebelum tanggal batas

			b. Kerajinan mahasiswa mengerjakan tugas pada saat pelajaran berlangsung	akhir pengumpulan tugas? 2) Apakah anda mencontek pekerjaan teman ketika malas mengerjakan tugas? 3) Apakah anda mengerjakan tugas pada saat jam pelajaran berlangsung?
		Keuletan dalam menghadapi kesulitan	a. Keuletan menghadapi masalah dalam pembelajaran b. Mahasiswa mengerjakan soal dengan teliti pada saat pembelajaran	1) Apakah anda bertanya pada dosen atau teman apabila ada materi yang kurang dipahami? 2) Apakah anda teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan? 3) Apakah anda memeriksa kembali jawaban setiap soal yang sudah dikerjakan?
		Keinginan mendalami materi yang diberikan	a. Minat mahasiswa mendalami materi yang diberikan b. Cara mahasiswa memahami materi pelajaran yang diberikan	1) Apakah jika nilai anda tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) anda akan belajar lebih keras lagi untuk memperbaiki nilainya? 2) Apakah anda mencari referensi

				berbagai sumber untuk menambah pengetahuan terkait materi yang disampaikan? 3) Apakah anda hanya belajar dari materi yang diberikan dosen?
		Kemandirian dalam belajar	a. Kemandirian mahasiswa dalam belajar b. Mahasiswa memperhatikan dosen pada saat menjelaskan materi pelajaran	1) Apakah anda belajar setiap malam walaupun tidak ada ulangan/test? 2) Apakah diri anda mampu dalam belajar dan tidak memerlukan bantuan orang lain? 3) Apakah anda belajar terlebih dahulu sebelum dosen menerangkan? 4) Apakah anda datang ke perpustakaan untuk membaca buku pelajaran pada saat jam mata kuliah kosong? 5) Apakah anda memperhatikan dengan baik pada saat dosen sedang menjelaskan pelajaran? 6) Apakah anda bersungguh-

				sungguh dalam mengikuti pembelajaran?
		Adanya penghargaan dalam belajar	a. Penghargaan dalam belajar b. Apresiasi yang diberikan kepada mahasiswa atas prestasi yang diperolehnya	1) Apakah anda senang di puji kepiantarannya? 2) Apakah anda mengharap imbalan atas prestasi yang diperoleh? 3) Apakah anda mau terlihat aktif dalam kelas agar banyak orang mengenal anda?
		Senang mencari dan memecahkan masalah	a. Upaya mencari masalah dalam belajar b. Menemukan solusi dan memecahkan masalah dalam belajar	1) Apakah anda bisa memecahkan masalah sendiri tanpa bantuan orang lain? 2) Apakah anda lebih senang mengerjakan soal dengan diskusi daripada individu?
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Kegiatan belajar yang menimbulkan minat belajar mahasiswa b. Kegiatan belajar yang menarik dan memotivasi mahasiswa	1) Apakah anda menyukai pelajaran Pengembangan Materi Fiqih? 2) Apakah anda sering mengerjakan tugas dirumah daripada di kelas? 3) Apakah anda senang mengikuti mata kuliah Pengembangan

				Materi Fiqih karena dosen yang mengajar menggunakan media video scribe?
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Lingkungan belajar	1) Apakah anda lebih konsentrasi mengerjakan tugas di dalam kelas daripada dirumah? 2) Apakah anda lebih suka belajar di dalam kelas daripada dirumah?



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Nomor : 039/In.34/FT/PP.00.9/06/2019

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Hendra Harmi, M.Pd** 19751108 200312 1 002
2. **Wandi Syahindra, M.Kom** 19810711 200501 1 004

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Santi Sartika**

N I M : **15531133**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Materi Fiqih Di IAIN Curup. (Studi Pada Prodi PAI Semester VI 2019)**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

Nomor : 930 /In.34/FT/PP.00.9/08/2019
Lampiran : Proposal Dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

09 Agustus 2019

Yth. Rektor IAIN Curup
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Santi Sartika
NIM : 15531133
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada
Mata Kuliah Pengembangan Materi Fiqih Di IAIN Curup.
(Studi Pada Prodi PAI Semester VI 2019)
Waktu Penelitian : 09 Agustus s.d 09 November 2019
Tempat Penelitian : IAIN Curup Kabupaten Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,

H. Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP. 19720704 200003 1 004

Tembusan : Disampaikan Yth ;
1. Rektor
2. Warek I
3. Ka. Biro AUAK



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : SANTI SARTIKA
NIM : 15531133
FAKULTAS/JURUSAN : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam
PEMBIMBING I : Hendri Hastini, M.Pd
PEMBIMBING II : Wandi Syahindra, M.Kom
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran materi Fiqih di IAIN Curup "Gajah" Pada Prodi PAI Semester VI 2019"

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Diwajibkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sedikan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : SANTI SARTIKA
NIM : 15531133
FAKULTAS/JURUSAN : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam
PEMBIMBING I : Hendri Hastini, M.Pd
PEMBIMBING II : Wandi Syahindra, M.Kom
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Video Scribe terhadap Motivasi belajar mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran materi Fiqih di IAIN Curup "Gajah" Pada Prodi PAI Semester VI 2019"

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat disajikan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I.

Hendri Hastini, M.Pd
NIP. 197511082003121001

Pembimbing II.

Wandi Syahindra, M.Kom
NIP. 19610411205011004



SANTI SARIKA

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	15/1/2019	Pembacaan Prosidur penelitian	for	for
2	5/1/2019	Problema BAB II penelitian	for	for
3	20/1/2019	Pembacaan bab II penelitian	for	for
4	21/1/2019	Pembacaan hasil bab II penelitian	for	for
5	3/2/2019	Pembacaan beban penelitian dan proyek	for	for
6	10/2/2019	Salah satu di bagian dan di kelas	for	for
7	11/2/2019	Acc Bab I dan II	for	for
8				



NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	11/1/2019	Cara penulisan Paragraf I, II, dan III	for	for
2	2/1/2019	Paragraf I, II, dan III	for	for
3	6/1/2019	Acc Bab I dan II	for	for
4	16/1/2019	Penulisan Paragraf I, II, dan III	for	for
5	21/1/2019	Paragraf I, II, dan III	for	for
6	21/1/2019	Acc Bab I, II, dan III	for	for
7	30/1/2019	Paragraf I, II, dan III	for	for
8	10/2/2019	Acc Skripsi	for	for

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Santi Sartika
TTL : Rantau Serik, 01 Agustus 1997
Alamat : Rantau Serik
Agama : Islam
Nama Orang Tua
Ayah : Kailani
Ibu : Dewi Nur Ilahi
Jumlah saudara : 1
Nama Adik : Indah Permata Sari

B. Riwayat Pendidikan

SD : SD N Rantau Serik, masuk SD thn 2003 dan tamat pada tahun 2009.
SMP/MTS : SMP N Muara Kati, masuk pada tahun ajaran 2009/2010 dan tamat pada tahun 2012.
SMA/MA : melanjutkan studi ke SMA. N Tiang Pumpung Kepungut pada tahun ajaran 2012/2013 dan tamat pada tahun ajaran 2015.
Perguruan Tinggi : pada tahun 2015 melanjutkan studi ke perguruan tinggi IAIN Curup.