

Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih

Susi Sintawati¹, M.Syahrani Jailani², Arifullah³

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: susisintawati57257@email.com¹

Abstract

Animation video media is a combination of audio and visual that can attract students' attention and be able to understand objects in detail. The purpose of this study was to analyze the effect of using animated video media on motivation in science subjects. The research method uses an associative quantitative approach, the research subjects are teachers and students with a population of 1 teacher and 36 students. Data collection techniques were tests, observation and documentation, data analysis techniques using the average formula and T test. The results of data analysis showed that the effect of animated video media on Islamic jurisprudence subjects with a final average of 4.4 was in a very good category because it was in the interval 4.0 - 5.0, student learning motivation with a final average of 3.73 with a good category because it is in the interval 3.0 - 4.0, student learning outcomes with a final average of 87.2 with a good category because it is at intervals of 80 – 89, based on the test using the T test, the results obtained were tcount of 35.96 consulted with ttable with a significant level of $1/2 = 0.025$ and obtained a ttable of 2.040, because tcount was in the area of rejection, this study H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords: *Animated video media, motivation, learning outcomes.*

Abstrak

Media video animasi merupakan gabungan audio dan visual yang dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu memahami objek secara detail. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap motivasi pada mata pelajaran fikih. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif, subjek penelitian adalah guru dan siswa dengan jumlah populasi 1 orang guru dan 36 siswa. Teknik pengumpulan data tes, observasi dan dokumentasi, teknik analisa data menggunakan rumus rata-rata dan uji T. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh media video animasi pada mata pelajaran fikih dengan rata-rata akhir 4,4 dengan kategori sangat baik karena berada pada interval 4,0 – 5,0, motivasi belajar siswa dengan rata-rata akhir 3,73 dengan kategori baik karena berada pada interval 3,0 – 4,0, hasil belajar siswa dengan rata-rata akhir 87,2 dengan kategori baik karena berada pada interval 80 – 89, berdasarkan uji yang menggunakan uji T diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 35,96 dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $1/2 = 0,025$ dan didapatkan t_{tabel} sebesar 2.040, karena t_{hitung} berada didaerah penolakan maka penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Media video animasi, motivasi, hasil belajar.

I. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang memuat pesan yang disampaikan guru kepada siswa (Dina, 2011). Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Irjus et al., 2020). Media pembelajaran suatu alat, sarana, perantara dan penghubung dalam menyebar, membawa dan menyampaikan pesan serta gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat dan perhatian siswa yang melahirkan proses belajar mengajar pada siswa (Ani, 2019). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar alat visual, seperti gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa (Amka, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video animasi, media ini dapat mendongkrak minat serta motivasi belajar siswa yang melahirkan suasana menyenangkan bagi siswa.

Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012). Media video pembelajaran berupa alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap (Cecep & Bambang, 2013). Media video merupakan audio visual yang menampilkan gambar dan suara, dengan menyajikan fakta seperti kejadian, peristiwa, dan berita, ataupun fiktif seperti cerita, media ini dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Sardiman, 2011). Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010). Media video pembelajaran dapat mendongkrak motivasi belajar siswa, dimana media video akan menyajikan berupa gambar dan suara yang melahirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi; kebutuhan, minat, sikap, nilai, aspirasi, dan perangsang (*incentives*) (Nyanyu, 2016). Motivasi merupakan istilah yang lebih umum, yang menunjuk kepada seluruh proses gerakan, termasuk situasi mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkan oleh situasi tersebut, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan (Ahmad, 2014). Motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, dalam bentuk keahlian atau

keterampilan, tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya (Sumanto, 2014). Motivasi belajar berkaitan erat dengan hasil belajar siswa, dengan motivasi yang baik akan menjadikan hasil belajar yang baik pula bagi siswa.

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Daryanto, 2017). Hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (c-1), ranahpemahaman (c-2), ranah penerapan (c-3), ranah analisis (c-4), sintesis (c-5) dan ranah penilaian (c-6) (Nana & Ahmad, 2011). Hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa (Benjamin, 2019).

Studi awal peneliti dilapangan pada Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El-Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, terlihat siwa kurang motivasi dalam belajar, hal ini ditandai dengan siswa tidak fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, selain itu siswa juga terlihat asik dengan media lain dan tidak kondusif pada saat belajar, peneliti melihat bahwa guru dalam mengajar tidak dengan media yang tepat dalam mendongkrak motivasi belajar siswa, untuk itu peneliti ingin menggunakan video animasi adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri dan juga hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melihat secara langsung pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El-Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, untuk itu peneliti merumuskan judul dalam penelitian ini pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran fikih.

II. KAJIAN TEORITIS

Media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, dalam bahasa arab media adalah perantara () atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Kaspul, 2011). Media dan alat bantu dalam proses mengajar agama, akan membahas masalah keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan agama (Azhar, 2917). Menurut schramm media adalah pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Fidesrinur, 2021). selanjutnya briggs menjelaskan media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya (Shoffan, 2021). NEA menjelaskan media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Hasnul & Ade, 2018).

Fungsi media pembelajaran diantaranya memperjelas informasi atau pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan motivasi (Beny, 2019). Selanjutnya Wina Sanjaya menjelaskan fungsi media pembelajaran yakni fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi, fungsi individualitas (Sanjaya, 2014). Berikutnya Fidesrinur Khairunnisa menjelaskan fungsi media pembelajaran yakni sebagai sarana bantu mewujudkan situasi pembelajarn yang efektif, menjadi bagian integral dari keseluruhan proses, membantu pencapaian tujuan pembelajaran, bukan untuk alat hiburan, dapat mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dan dapat meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir (Fidesrinur, 2021).

Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sukiman, 2012). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar, biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada pita *magnetic* (Azhar, 2917). Media video pembelajaran memiliki karakteristik diantaranya kejelasan pesan, berdiri sendiri, bersahabat/akrab dengan pemakainya, representasi isi, visualisasi dengan media, menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, dapat digunakan secara klasikal atau individual (Cheppy, 2017).

Prosedur penggunaan media video dalam pembelajaran yakni guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu kemudian memilih media video yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran, guru juga harus mengetahui durasi video dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran, mempersiapkan kelas yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran, aktivitas lanjutan setelah pemutaran video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut (M Basyirudin & Asnawir, 2012).

Motivasi berasal dari kata motif atau dalam bahasa Inggrisnya *motive*, berasal dari kata *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak, istilah motif erat hubungannya dengan *gerak*, yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau tingkah laku, motif dalam psikologi berarti rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku (Ahmad, 2014). Davis dan Newstrom dalam Nyanyu Khodijah mengatakan motivasi yang memengaruhi cara-cara seseorang dalam bertindak laku, termasuk belajar, terbagi atas empat pola, yaitu; motivasi berprestasi, yakni dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju dan berkembang, motivasi berafiliasi, yakni dorongan untuk hubungan dengan orang lain secara efektif, motivasi berkompetensi, yakni dorongan untuk mencapai hasil kerja dengan kualitas tinggi, dan motivasi berkuasa, yakni dorongan untuk mempengaruhi orang lain dan situasi (Nyanyu, 2016).

Secara sederhana hasil belajar adalah kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar, kulminasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan, Indikator ketercapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku (Nana & Ahmad, 2010). Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nana & Ahmad, 2010). Hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi (Benjamin, 2019). Menurut Romizoswki dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu; keterampilan kognitif, keterampilan psikomotor, keterampilan reaktif, kebijaksanaan, keterampilan interaktif (Fendika, 2019).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran fikih. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru fikih dan siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El-Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Sedangkan sampel menggunakan teknik *Cluster sampling* dengan hasil total sampel yang didapati sebanyak 36 responden dan Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa (Y_2)

Materi ajar yang dibelajarkan adalah sujud syukur. Dari pelaksanaan diperoleh data-data hasil penelitian sebagai berikut:

a) Data Hasil Belajar/Tes Awal Siswa pada Mata Pelajaran Fikih

Tabel 1

Rekapitulasi nilai tes awal fikih siswa kelas viii

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Nilai Rata-Rata
Tuntas	25	69,4%	70	68
Belum Tuntas	11	30,6%		

Tabel diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya sebesar 69,4% (25 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih dibawah indikator keberhasilan belajar minimal yaitu 70% dari jumlah siswa atau yang belum mencapai KKM =70 sehingga terdapat 30,6% (11 siswa) belum memenuhi KKM.

b) Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil belajar siswa pada pra-siklus, maka akan dilaksanakan Siklus I pada hari kamis, tanggal dengan materi sujud syukur. Tabel dibawah menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa sebesar 91,7% (33 siswa) dari 36 siswa artinya pencapaian yang sangat baik atau di atas indikator keberhasilan belajar minimal 70% dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 70 (3 siswa) belum tuntas.

2. Distribusi Frekuensi dan Histogram Data Penelitian Hasil

a). Ketuntasan Belajar Prasiklus

Menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya sebesar 69,4% (25 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih dibawah indikator keberhasilan belajar minimal yaitu 70% dari jumlah siswa atau yang belum mencapai KKM =70 sehingga terdapat 30,6% (11 siswa) belum memenuhi KKM.

Tabel 2
Analisis data akhir hasil belajar

No.	Aspek	Hasil Siklus		Rata-rata Indikator
		Siklus I	Siklus II	
1.	Ketuntasan Hasil Belajar	75%	91,7%	83%
2.	Rata-rata Nilai	70	87,2	78,6

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar yang diteliti pada kedua siklus dengan menggunakan RPP dan instrumen penelitian yang berbeda dengan metode pembelajaran yang sama yaitu media video animasi:

- a) Ketuntasan klasikal hasil belajar setelah diberikan tindakan mengalami kenaikan dari prasiklus sebesar 69,4%, siklus I sebesar 75%, siklus II sebesar 91,7%, dengan kategori meningkat sangat baik. Dapat di gambarkan diagram perbandingan ketuntasan sebagai berikut:

3. Deskripsi Data Variabel Pemanfaatan Media Video Animasi (X)

Untuk variabel X yaitu tentang Pemanfaatan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Sa’adah El Islamiyah Tembilahan. Data hasil observasinya dapat dilihat pada tabel berikut:

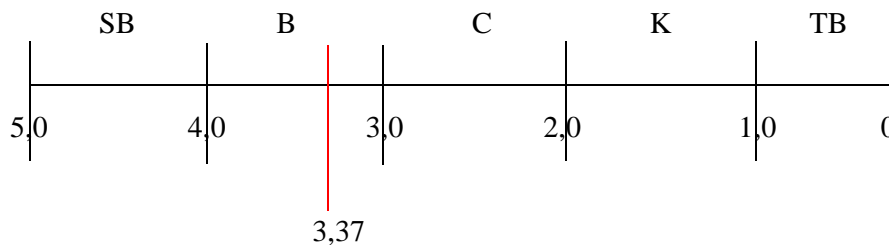
Tabel 3
Rekapitulasi hasil observasi variabel y₁ (motivasi belajar siswa)

Tabel	Frekuensi (F)	Y.F
IV.19	360	1171
IV.20	360	1227
IV.21	360	1237
Jumlah	1080	3635

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil observasi variabel Y₁ di atas, dapat dicari rata-rata variabel Y sebagai berikut:

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y.F}{\sum F} = \frac{3635}{1080} = 3,37$$

Hasil rata-rata keseluruhan observasi siswa sebesar 3,37.



Berdasarkan analisa data di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El-Islamiyah Tembilahan Kecamatan Tembilahan dengan rata-rata akhir 3,37 dengan kategori “Baik” karena berada pada interval 3,0 – 4,0.

a) Pengujian Persyaratan Analisis

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n_x} = \frac{80}{3} = 26,67$$

$$\bar{y} = \frac{\sum y}{n_y} = \frac{3635}{3} = 1211,67$$

$$\bar{y} = \frac{\sum y}{n_y} = \frac{225,2}{3} = 75,07$$

b) Pengujian Hipotesa

1) Perhitungan rumus uji t hipotesa

Untuk memudahkan melakukan perhitungan, peneliti sajikan dalam tabel penolong statistika sebagai berikut:

Tabel 4
Tabel penolong statistika

X	Y ₁	Y ₂	x - \bar{x}	(x - \bar{x}) ²	Y ₁ - \bar{y}_1	(y ₁ - \bar{y}_1) ²	Y ₂ - \bar{y}_2	(y ₂ - \bar{y}_2) ²
23	1171	68	-3,67	13,44	-40,67	1653,78	-7,07	49,94
27	1227	70	0,33	0,11	15,33	235,11	-5,07	25,67
30	1237	87,2	3,33	11,11	25,33	641,78	12,13	147,22
80	3635	225,2		24,67		2530,67		222,83

$$S^2_{x-y} = \frac{\sum(x-\bar{x})^2 + \sum(y-\bar{y})^2 + \sum(y-\bar{y})^2}{n_x + n_y - 2}$$

$$= \frac{24,67 + 2530,67 + 222,83}{3+3-2}$$

$$= \frac{2778,16}{3}$$

$$= \mathbf{926,05}$$

$$t = \frac{\bar{x} - \bar{y} - \bar{y}}{\sqrt{S^2_{x-y} \left(\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y} \right)}}$$

$$= \frac{26,67 - 1211,67 - 75,07}{\sqrt{926,05 \left(\frac{1}{1} + \frac{1}{36} \right)}}$$

$$= \frac{1109,93}{\sqrt{926,05 \left(\frac{37}{36} \right)}}$$

$$= \frac{1109,93}{\sqrt{951,77}}$$

$$= \frac{1109,93}{30,86}$$

$$= \mathbf{35,96}$$

$$t_{hitung} = \mathbf{35,96}$$

c) Pengujian Persyaratan Analisis

$$= \mathbf{0,05}$$

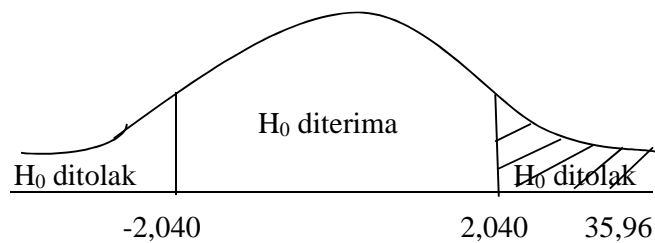
$$1/2 = \mathbf{0,025}$$

$$dk = n_x + n_y - 2$$

$$= 1 + 32 - 2$$

$$= \mathbf{31}$$

$$t_{tabel} = \mathbf{31} = \mathbf{2,040}$$



Karena t_{hitung} berada pada daerah penolakan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti Ada Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El Islamiyah Kecamatan Tembilihan Kabupaten Indragiri Hilir.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh media video animasi pada mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir dengan rata-rata akhir 4,4 dengan kategori Sangat Baik karena berada pada interval 4,0 – 5,0. Motivasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir dengan rata-rata akhir 3,73 dengan kategori “Baik” karena berada pada interval 3,0 – 4,0. Dan hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir dengan rata-rata akhir 87,2 dengan kategori Baik karena berada pada interval 80 – 89.

Berdasarkan uji yang menggunakan uji T diperoleh hasil thitung sebesar 35,96 dikonsultasikan dengan ttabel dengan taraf signifikan $1/2 = 0,025$ dan didapatkan ttabel sebesar 2.040. Karena thitung berada didaerah penolakan maka penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media video animasi dengan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah Sa'adah El-Islamiyah Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, yakni pengaruh media video animasi pada mata pelajaran fikih dengan rata-rata akhir 4,4 dengan kategori sangat baik karena berada pada interval 4,0 – 5,0, motivasi belajar siswa dengan rata-rata akhir 3,73 dengan kategori baik karena berada pada interval 3,0 – 4,0, hasil belajar siswa dengan rata-rata akhir 87,2 dengan kategori baik karena berada pada interval 80 – 89, berdasarkan uji yang menggunakan uji T diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 35,96 dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $1/2 = 0,025$ dan didapatkan t_{tabel} sebesar 2.040, karena t_{hitung} berada didaerah penolakan maka penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Peneliti merkomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan analisis dengan sumber lain yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, serta peneliti merkomendasikan kepada guru fikih untuk menerapkan hasil penelitian ini sebagai sarana dalam pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, sebagaimana hasil dari penelitian ini menunjukkan

bahwa media video animasi sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga penerapan media video animasi pada mata pelajaran fikih dianggap sangat layak untuk diterapkan.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti kepada civitas Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah memberikan dedikasi kepada peneliti, ucapan terimakasih peneliti kepada kedua dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu serta bimbingan dalam karya Tesis peneliti sebagai syarat meraih gelar Magister Pendidikan, ucapan terimakasih peneliti kepada Jurnal SIMPATI: Jurnal Pendidikan Penelitian dan Bahasa yang telah berkenan menerbitkan hasil karya peneliti.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, F. (2014). *Psikologi Umum*. Pustaka Setia.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.
- Ani, C. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar; Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Benjamin, W. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 34.
- Beny, A. P. (2019). *Media Pendidikan*. UT.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Cheppy, R. (2017). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AIUPI.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2017). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Dina, I. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Diva Pers.
- Fendika, P. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif*. CV.Kekata Group.
- Fidesrinur, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 33–42.
- Hasnul, F., & Ade, S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Irjus, I., Hadion, W., I Made, A. W., & Edi, W. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. CV.Pena Persada.
- Kaspul, A. (2011). *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Alfabeta.
- M Basyirudin, U., & Asnawir. (2012). *Media Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Nana, S., & Ahmad, R. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Nana, S., & Ahmad, R. (2011). *Media Pembelajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Nyanyu, K. (2016). *Psikologi Pendidikan*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenanda Media Group.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Shoffan, S. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Cv. Agrapana Media.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogika.
- Sumanto. (2014). *Psikologi Umum*. CAPS.