

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah proses yang kompleks dan berkembang secara dinamis seiring dengan perkembangan manusia. Pendidikan adalah usahasecara sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar.

Era globalisasi yang terjadi seperti sekarang ini, dimana dunia mulai memasuki era industri 4.0, menuntut peubahan disegala bidang kehidupan. Setiap orang harus mampu memanfaatkan teknologi dan informasi agar mampu berperan dalam persaingan global. Begitupula dengan bidang pendidikan, mau tidak mau harus mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi sebagai media dan sumber pembelajaran<sup>1</sup>.

Pada masa pandemic Covid-19 seperti sekarang ini, dimana tatap muka tidak dilakukan serta pembatasan mobilisasi menyebabkan siswa harus mengikuti pendidikan secara daring dan belajar dari rumah. Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang tepat menjadi hal yang sangat penting agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan tepat sasaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tersebut dapat menjadi alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

---

<sup>1</sup>Asrul Huda, *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)* (Padang: UNP Press, 2020).

Paradigma baru di bidang pendidikan mengharuskan seorang pendidik berperan bukan hanya sekedar memindahkan pengetahuan kepada siswa atau sekedar memberikan hafalan, melainkan juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan bahkan menjadi manajer dalam ruang kelas. Siswa bukan hanya menghafal, mengerti dan menguasai isi pembelajaran, melainkan juga harus mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata<sup>2</sup>.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah dalam mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup tidak hanya itu pembelajaran IPA dengan Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui Penerapan media pembelajaran<sup>3</sup>.

Guru atau pendidik harus membuat rancangan pembelajaran yang tepat sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, salah satu yang terpenting adalah menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana

---

<sup>2</sup>Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi Pert. (Jakarta: Pernadamedia Group, 2018), hal.16.

<sup>3</sup>Wahyullah Alannasir, "Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPASiswa Kelas IV SD Inpres Sudiang," *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* Vol, 1. April (2018): 23–31.

untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat<sup>4</sup>.

Salah satu media teknologi dalam pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran di masa pandemi sekarang ini adalah media belajar berupa animasi. Media video animasi merupakan media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan media video animasi ini sangat berpengaruh bagi siswa itu sendiri dalam proses belajarnya serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Video Animasi memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar.

Anak usia sekolah sebagian besar tertarik dengan tontonan video animasi. Video animasi berkembang pesat sejak awal kemunculannya di Indonesia sampai sekarang. Anak-anak yang menonton video animasi pada dasarnya secara langsung maupun tidak langsung dapat terpengaruh, baik secara sosiologis maupun psikologis. Anak-anak di Indonesia yang termasuk dalam batasan umur 7-12 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar gemar menonton televisi yang menyiarkan tayangan hiburan termasuk video animasi itu sendiri<sup>5</sup>.

Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangatlah berpengaruh terhadap motivasi. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru. Siswa menjadi

---

<sup>4</sup>Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, Edisi Pert. (Jakarta: Kencana, 2020), hal.6.

<sup>5</sup>Nashrur Razzaq, "Media Animasi Promosi Kesehatan Tentang Pencegahan Jajan Sembarangan Untuk Siswa SDN Banjarwati Lamongan," *Jurnal Promkes Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga, Surabaya* 6, no. No. 2 (2018): 169.

lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi yang semakin baik. Branch memaparkan bahwa media yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran dikatakan efektif jika memfasilitasi dalam membangun dan meretensi pengetahuan dan keterampilan. Media digunakan dengan maksud untuk memperkaya pengalaman belajar dengan menggunakan berbagai objek berwujud yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional<sup>6</sup>.

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran tematik. Jika motivasi belajar siswa tinggi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, begitupun sebaliknya apabila motivasi belajar siswa itu rendah mengakibatkan pengalaman belajar siswa kurang bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan menghasilkan siswa yang berkualitas sehingga mutu pendidikan nasional juga berkualitas. Motivasi sangat penting bagi pendidikan, terutama pada siswa sekolah dasar. Motivasi belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, jika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi maka hasil belajar siswa tersebut akan bagus, begitupun sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka hasil belajar siswa tersebut akan rendah<sup>7</sup>.

Motivasi memiliki tiga fungsi yaitu: *pertama*, motivasi mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi merupakan penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. *Kedua*, motivasi menentukan arah

---

<sup>6</sup>Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 17.

<sup>7</sup>Riza Nurindah, Andi Nurochmah, and Ibnu Hurri, "Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar," *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* Volume 3, (2018): 43–48.

perbuatan, yakni mengarahkan ke tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. *Ketiga*, motivasi menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan. Motivasi membantu seseorang untuk menentukan prioritas suatu tindakan yang dapat mendukung tercapainya apa yang diharapkan, sehingga seseorang cenderung akan mengabaikan hal yang tidak berguna dalam pencapaian harapan atau tujuan. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain ponsel atau membaca komik, sebab tidak selaras dan berguna dalam mencapai tujuannya.

Kemp & Dayton juga mengemukakan bahwa manfaat Media Video Animasi diantaranya menjadi kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta memotivasi dan membangkitkan kemauan untuk bertindak<sup>8</sup>.

Menurut Arsyad menyebutkan “media berbasis visual animasi (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran”. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan motivasi siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna

---

<sup>8</sup>Wahyullah Alannasir, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS,” *Journal of EST*, 2, no. 3 (2016): 81–90.

dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi<sup>9</sup>.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memberikan suasana yang baru dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena video animasi bersifat menarik. Jika media video animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi<sup>10</sup>.

Hasil pengamatan awal di MI Al ‘Adli Palembang, proses belajar dan mengajar di masa pandemic covid-19 sekarang ini masih dilakukan dengan menggunakan media yang kurang efektif, guru masih menggunakan metode pemberian tugas melalui LKS atau buku paket dan mengirimkannya melalui media *Whatsapp group*. Teknik dan media pembelajaran seperti ini dirasakan masih terdapat banyak kekurangan-kekurangan dalam proses belajar mengajar dimana siswa tidak dapat menyerap pembelajaran dengan baik karena kurangnya sumber informasi, bahkan banyak diantaranya mencari jawaban langsung dengan bantuan *google*. Proses belajar mengajar akan berhasil apabila adanya interaksi antara kedua pihak yaitu guru dan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi sudah seharusnya apabila proses belajar mengajar telah memanfaatkan teknologi tersebut.

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

<sup>10</sup>Bahtiar, Muhammad Kafrawi, and Sri Yeni, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa MTs. Al Intishor Sekarbela,” *Orbita, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. November (2020): 207–212.

Motivasi belajar siswa di MIAI 'Adli terutama dalam pembelajaran IPA dirasakan masih sangat rendah. Model pembelajaran secara daring yang hanya mengandalkan pemberian tugas melalui *Whatsapp* terkadang cukup membebani siswa. Hal ini dikarenakan hampir semua guru mata pelajaran yang ada di Madrasah tersebut memberikan tugas yang serupa. Tugas yang menumpuk dan batas waktu pengumpulan tugas yang terbatas menyebabkan siswa mengalami kesulitan dan kejenuhan. Penggunaan *Handphone* yang terus-menerus dan tanpa kontrol dari orang tua berdampak pada siswa yang beralih bermain *game online* ketimbang belajar yang pada akhirnya melupakan tugas yang diberikan guru. Ketidakmampuan penguasaan materi dan juga kontrol penggunaan *smartphone* menyebabkan pembelajaran yang dilakukan secara daring menjadi tidak efektif. Ketidakefektifan pembelajaran inilah yang menyebabkan siswa justru mengalami penurunan motivasi dan juga keaktifan dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan terhadap 10 orang siswa kelas IV, 5 orang anak menyatakan bahwa mereka kurang bersemangat belajar secara daring, karena apabila mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, terkadang orang tua juga tidak dapat membantu karena kesibukan mereka dalam bekerja, sedangkan 2 orang anak mengatakan bahwa kurang termotivasi karena fasilitas di rumah yang kurang mendukung seperti tidak ada wifi sehingga harus membeli pulsa tiap kali mengerjakan tugas, sedangkan 3 orang anak lainnya mengatakan mereka akan mencari jawaban di *google* setiap ada tugas dari guru sehingga tidak perlu susah-susah membaca buku lagi. Motivasi belajar siswa di MI Al-Adli masih rendah. Hal ini terlihat pada saat guru

memberikan tugas melalui media *Whatsapp*, siswa kurang antusias menanggapi tugas, lambat dalam mengumpulkan dan terkadang melihat atau menunggu hasil pekerjaan teman lain bahkan ada yang mengerjakan apabila disuruh atau diawasi oleh orang tua mereka di rumah. Siswa juga tidak mau meminta bantuan atau bertanya ketika ia tidak memahami materi yang sedang diajarkan karena orangtuanya pun terkadang tidak bisa membantu<sup>11</sup>.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang.”

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang?
3. Adakah pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang?

---

<sup>11</sup>Wawancara langsung dengan siswa di MI Al ‘Adli, tanggal 02 Agustus 2021 Pukul 08.00 WIB

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, perlu ditentukan batasan masalah atau ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran berupa video animasi pada mata pembelajaran IPA kelas 4 sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan pada siswa kelas 4 yaitu tema: “Indahnya Kebersamaan subtema “Kebersamaan dan Keberagaman” dengan pembelajarn satu yaitu “Memahami Sifat-Sifat Bunyi dan Keterkaitannya dengan Indera Pendengaran” dan pembelajaran kedua “Menyajikan laporan hasil Pengamatan dan/atau Percobaan tentang Sifat-Sifat Bunyi”.
2. Pembelajaran ini dilaksanakan secara daring terhadap siswa kelas 4 di MI Al-Adli Palembang yang terdiri dua kelas, yaitu kelas 4A dan kelas 4B. Masing-masing kelompok kelas dilakukan pertemuan sebanyak tiga kali pertemuan yang terdiri dari dua pertemuan penyampaian materi dan satu kali pertemuan penyebaran angket untuk motivasi belajar siswa.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini secara umum yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang. Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Diketahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang;
2. Diketahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang;
3. Diketahui pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al ‘Adli Palembang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Manfaat Teori

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi dan ilmu pengetahuan sebagai kepustakaan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Manfaat praktis kepada beberapa pihak:

- a. Madrasah MI Al ‘Adli Palembang, sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pembelajaran IPA di masa pandemi seperti sekarang ini melalui pembelajaran daring dengan menggunakan Media Video Animasi .
- b. Guru Mata Pembelajaran IPA, diharapkan dari hasil penelitian ini mampu menjadi rujukan dan solusi bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan

partisipasi dengan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh siswa.

- c. Peneliti, bermanfaat bagi peneliti sebagai sarana dalam penerapan secara langsung media belajar animasi yang menarik dan efektif apakah benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Al ‘Adli Palembang.

## F. Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Penelitian Terkait

No	Judul penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri Mannurki <sup>12</sup>	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner untuk mengukur motivasi belajar siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV yang terdiri dari kelompok eksperimen sebanyak 15 siswa dan kelompok kontrol sebanyak	Hasil penelitian uji t diperoleh t hitung sebesar 4,882 lebih besar dari t tabel yaitu 2,145 sehingga hipotesis diterima yaitu ada pengaruh Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak variable penelitian dimana sama-sama membahas variable motivasi belajar, teknik yang digunakan juga sama yaitu eksperimen dengan	Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada materi pelajaran yang diberikan yaitu pelajaran IPS sedangkan peneliti menggunakan mata pembelajaran IPA. Jumlah sampel juga berbeda dimana penelitian ini menggunakan 30 sampel pada kelas yang sama sedangkan yang akan peneliti lakukan menggunakan sampel kelas yang berbeda dengan

<sup>12</sup>Alannasir, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS.”

No	Judul penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		15 siswa	Kelas IV	menggunakan kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan juga sama yaitu dengan menggunakan angket atau kuesioner.	jumlah 66 sampel
2.	Pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe STAD Menggunakan Media Video animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MTs. Al Intishor Sekarbela <sup>13</sup>	Metode yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan test hasil belajar sebanyak 25 butir soal. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa MTs. Al-Intishor Sekarbela dengan sampel penelitian siswa kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol masing-masing sebanyak 40 siswa.	Hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian bahwa uji hipotesis yaitu $t_{hitung} (9.633) > t_{tabel} (1.703)$ , sehingga $H_0$ diterima maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.	Persamaan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media video animasi dan variable yang diukur yaitu motivasi belajar. Teknik analisis data juga sama-sama menggunakan teknik eksperimen yang menggunakan sampel berupa kelas control dan kelas eksperimen.	Perbedaan penelitian ini terletak pada metode pembelajaran yang digunakan dimana penelitian ini merupakan penelitian luring dengan pendekatan STAD, sementara peneliti akan menggunakan metode pembelajarandaring. Instrumen penelitian ini menggunakan soal, sementara peneliti menggunakan angket item pernyataan responden

<sup>13</sup>Bahtiar, Kafrawi, and Yeni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa MTs. Al Intishor Sekarbela."

No	Judul penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Sekolah Dasar <sup>14</sup>	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Populasi penelitian ini terdiri dari 60 siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu 30 siswa di kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh rata-rata pre-test motivasi belajar sebesar 24,7 dan rata-rata post-test motivasi belajar kelompok eksperimen sebesar 49,2 sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 39,0. Hasil pengujian dari uji-t dua sampel berpasangan nilai post-test berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai sig. = 0,000. Nilai sig. tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dengan dua sampel yaitu kelompok control dan eksperimen	perbedaan terletak pada variable penelitian, dimana penelitian ini menggunakan variable Y yaitu media pembelajaran multimedia dan variable X yaitu motivasi dan hasil belajar

<sup>14</sup>Nurindah, Nurochmah, and Hurri, "Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar."

No	Judul penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol memiliki motivasi dan hasil belajar yang berbeda		