BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam membangun karakter spiritual, moral, dan intelektual peserta didik. Memasuki abad ke-21, paradigma pendidikan mengalami pergeseran dari yang semula berorientasi pada transfer pengetahuan (knowledge transfer) menjadi pengembangan kompetensi yang mampu menjawab tantangan global. Pendidikan tidak lagi hanya menekankan penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan keterampilan abad ke-21 (21st *Century Skills*). Pada awalnya keterampilan tersebut dikenal dengan 4C Skills yang meliputi *Communication* (komunikasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Creativity* (kreativitas). Namun perkembangan zaman dan tuntutan dunia kerja masa depan menuntut perluasan dari 4C menjadi 6C dengan menambahkan *Character* (karakter) dan *Citizenship* (kewarganegaraan) sebagai kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21.[1]

Sejalan dengan hal tersebut, implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia juga menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), penguatan kompetensi, pengembangan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, serta pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sebagai bekal menghadapi

[1] Maulia Depriya Kembara et al., "Research Based Learning to Improve Students 6C Skills During the Pandemic," paper presented at roceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021), 2021, 1–5.

tantangan abad ke-21.[2] Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis tidak hanya dalam menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral, tetapi juga dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21 melalui pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kontekstual sehingga mampu membentuk peserta didik yang berkarakter, adaptif, dan kompetitif di era globalisasi.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang kemudian disebut SKI bertujuan untuk mengenalkan, memhamai dan menghayati sejarah Islam serta menjadi *way of life* melalui kegiatan bimbingan, pemgajaran, keteladanan dan pembiasaan. Di sisi lain mata pelajaran SKI bertujuan untuk mengenal, memahami, menghayati dan meneladani figur Nabi Muhammad, keluarga, sahabat dan tokoh tokoh Islam dengan harapan agar dapat mengambil Ibrah dan menjadi bagian dari pembiasaan dalam kepribadian. Pemahaman yang baik tentang sejarah kebudayaan Islam dapat membantu siswa untuk memahami akar peradaban Islam, meneladani tokoh-tokoh besar, dan mengaplikasikannya dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan materi SKI merupakan indikator penting dalam pengembangan karakter siswa yang Islami.[3] Hal ini sebagaimana firman Allah Swt. Dalam Q.S Yusuf ayat 111:

---

[2] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka* (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022), 1–7.

[3] Novi Ariyanti and Nuke Ladyna Anggerawati, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah," *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 68, https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855.

لَقَدْ كَانَ فِيْ قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّاُولِى الْاَلْبَابِۗ مَا كَانَ حَدِيْثًا يُّفْتَرٰى وَلٰكِنْ تَصْدِيْقَ الَّذِيْ

بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيْلَ كُلِّ شَيْءٍ وَّهُدًى وَّرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُّؤْمِنُوْنَ ۧ

Ayat tersebut menjelaskan yakni mereka yang berakal dan mengambil manfaat dari pengetahuan yang dikuasainya.[4] Sebagai penutup Surah Yusuf, Allah kembali mengingatkan bahwa pada kisah para nabi dan rasul, termasuk kisah Nabi Yusuf, terkandung pesan-pesan untuk dipelajari dan dihayati manusia. Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. Kisah-kisah dalam Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat atau sekadar dongeng pelipur lara, tetapi kisah-kisah itu membenarkan kandungan kitab-kitab yang sebelumnya, yaitu Taurat, Zabur, dan Injil, yang menjelaskan segala sesuatu tentang prinsip-prinsip nilai yang dibutuhkan manusia guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat, dan sebagai petunjuk menuju jalan lurus dan rahmat yang penuh berkah bagi orang-orang yang beriman.[5]

Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, pengembangan kompetensi abad ke-21, serta integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media audiovisual seperti video dan film pendek terbukti mampu meningkatkan

---

[4] Al-'Allamah Asy Syaekh Muhammad Nawawi Al-Jawi (Banten), *Tafsir Al-Munir (Marah Labid)*, kedua (Sinar Baru Algensindo, 2017), 283–84.

[5] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Tafsirnya* (Widya Cahaya, 2011).

kualitas pembelajaran melalui penyajian informasi yang lebih konkret, kontekstual, dan menarik.[6] Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih cenderung berorientasi pada penyampaian informasi (*knowledge transmission*), sehingga peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima pasif dibandingkan sebagai pembangun pengetahuan (*knowledge constructor*) secara aktif.[7]

Salah satu implikasi utama pembelajaran abad ke-21 adalah perlunya transformasi media pembelajaran dari media yang bersifat konsumtif menuju media yang mendorong peserta didik menjadi kreator pengetahuan (*knowledge creator*). Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis produksi media digital, termasuk film pendek, merupakan pendekatan yang relevan karena mengintegrasikan 6C Skills, yaitu *Communication* (komunikasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (kolaborasi), *Creativity* (kreativitas), *Character* (karakter) dan *Citizenship* (kewarganegaraan) secara simultan. Melalui proses perencanaan, penulisan naskah, pembagian peran, pengambilan gambar, penyuntingan, hingga penyajian hasil karya, peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berpikir

---

[6] Michail N. Giannakos et al., "Exploring the Relationship between Video Lecture Usage Patterns and Students' Attitudes," *British Journal of Educational Technology* 47, no. 6 (2016): 1200, https://doi.org/10.1111/bjet.12313.

[7] Adrian Kirkwood and Linda Price, "Technology-Enhanced Learning and Teaching in Higher Education: What Is 'Enhanced' and How Do We Know? A Critical Literature Review," *Learning, Media and Technology* 39, no. 1 (2014): 18–20, https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404.

kritis dalam memecahkan masalah, serta menghasilkan karya kreatif yang bermakna.[8]

Kondisi tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini. Berbeda dengan penggunaan film sebagai media pembelajaran yang hanya menempatkan peserta didik sebagai penonton, penelitian ini menerapkan media film pendek berbasis produksi siswa, yaitu peserta didik secara aktif merancang, memproduksi, dan mempresentasikan film pendek yang berkaitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, memperoleh pengalaman belajar yang autentik, serta membangun pengetahuan melalui aktivitas kolaboratif dan kreatif yang selaras dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Khair pada tanggal 7 Mei 2026, diperoleh informasi bahwa secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI sudah tergolong cukup baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 70. Menurut guru tersebut, rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, hanya belajar ketika akan menghadapi ujian serta minimnya inisiatif untuk mempelajari materi secara mandiri.[9]

---

[8] Bernie Trilling and Charles Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (Jossey-Bass, 2009), 48–55.

[9] M. Arif Hakim, "Wawancara," (MA Nurul Khair), Mei 2026, MA Nurul Khair.

Wawancara dengan guru mata pelajaran SKI di MA Al Amin pada tanggal 13 Mei 2026, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa juga telah mencapai standar KKM yang ditentukan madrasah yaitu 70. Menurut guru tersebut meskipun nilai rata-rata telah mencapai KKM, sebagian siswa kurang aktif, kurang bersemangat, dan terkadang terlihat bosan saat pembelajaran berlangsung. Di era sekarang siswa lebih tertarik dengan sesuatu yang bersifat audiovisual. Ketika hanya mendengarkan penjelasan guru, perhatian mereka cepat menurun.[10]

Berdasarkan hasil wawancara di kedua madrasah tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa memang telah mencapai KKM, namun hal tersebut tidak serta-merta menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah tinggi. Nilai yang baik bisa saja diperoleh karena siswa belajar hanya untuk memenuhi tuntutan akademik atau menghadapi ujian, bukan karena adanya motivasi belajar yang kuat dari dalam diri siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tetap layak dijadikan fokus penelitian.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang memiliki karakteristik sebagai mata pelajaran berbasis narasi historis, nilai, dan peristiwa masa lalu yang sering kali disajikan secara abstrak dan tekstual. Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), termasuk SKI, masih menghadapi berbagai problematika, seperti dominasi metode ceramah, rendahnya variasi media pembelajaran, dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berlangsung monoton sehingga motivasi dan partisipasi

[10] Jainuddin, "Wawancara," (MA Satu Atap Al-Amin), Mei 2026, MA Satu Atap Al-Amin.

siswa dalam pembelajaran belum optimal.[11] Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa.

Film pendek dipilih karena memiliki karakteristik naratif yang sesuai dengan pembelajaran sejarah, mampu menghadirkan representasi visual mengenai peristiwa masa lalu, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi kembali pemahaman sejarah melalui proses produksi film.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video dan media audiovisual dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar. Salah satu penelitian yang banyak dijadikan rujukan dilakukan oleh Laura A. Schindler, dkk. melalui *critical review* terhadap berbagai penelitian mengenai teknologi pembelajaran menyimpulkan bahwa pemanfaatan media digital memberikan pengaruh positif terhadap *student engagement*, motivasi, partisipasi aktif, dan prestasi akademik peserta didik. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media video efektif digunakan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran karena mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses belajar.[12]

Penelitian lain dilakukan oleh Yao-Ting Sung, dkk. melalui penelitian *meta-analysis* terhadap integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga menemukan

---

[11] Fadhlina Harisnur and Suriana, "Pendekatan, Strategi, Metode dan teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2022): 21–23, https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440.

[12] Laura A. Schindler et al., "Computer-Based Technology and Student Engagement: A Critical Review of the Literature," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14, no. 1 (2017): 8, https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0.

bahwa penggunaan media berbasis teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai jenjang pendidikan. Akan tetapi, kedua penelitian tersebut memandang media audiovisual sebagai *instructional media*, yaitu media yang dirancang dan disampaikan oleh guru untuk diterima oleh siswa. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menjelaskan bagaimana proses siswa sebagai pembuat media (*student-generated media*) dapat memengaruhi motivasi belajar.[13]

Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Jorge Reyna, dkk. mulai memperkenalkan konsep *learner-generated digital media* yang menempatkan peserta didik sebagai pencipta berbagai produk digital, seperti video presentasi, podcast, animasi, dan infografik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam menghasilkan media digital mampu meningkatkan pemahaman konseptual, kreativitas, kemampuan komunikasi, serta motivasi intrinsik. Meskipun demikian, implementasi teori tersebut masih terbatas pada pembuatan tugas-tugas digital individual atau kelompok sederhana yang berorientasi pada penyampaian informasi. Penelitian tersebut belum mengembangkan konsep pembelajaran berbasis produksi film pendek yang melibatkan proses kreatif secara utuh, mulai dari penulisan skenario, pembagian peran sebagai aktor, sutradara, kameramen, editor, hingga proses refleksi hasil produksi. Padahal, berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pengetahuan akan terbentuk secara lebih mendalam ketika peserta didik terlibat dalam aktivitas

[13] Yao-Ting Sung et al., "The Effects of Integrating Mobile Devices with Teaching and Learning on Students' Learning Performance: A Meta-Analysis and Research Synthesis," *Computers & Education* 94 (March 2016): 256, https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008.

kolaboratif yang menghasilkan suatu produk nyata melalui interaksi sosial, negosiasi makna, dan pengalaman autentik. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan teoretis (*theoretical gap***)** mengenai bagaimana konsep *student-generated content* dapat diimplementasikan dalam bentuk produksi film pendek sebagai strategi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.[14]

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Talizaro Tafonao, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak dilaksanakan pada mata pelajaran umum, pendidikan tinggi, atau pembelajaran berbasis teknologi secara umum, misalnya menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar karena menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, kajian tersebut bersifat konseptual dan tidak secara khusus membahas penggunaan media film pendek maupun keterlibatan siswa sebagai produsen media pembelajaran. Demikian pula berbagai penelitian mengenai video pembelajaran lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar melalui penggunaan video yang telah disiapkan guru. Penelitian-penelitian tersebut belum banyak dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di lingkungan madrasah, yang memiliki karakteristik materi berupa peristiwa sejarah, keteladanan tokoh, dan nilai-nilai keislaman yang sangat potensial divisualisasikan melalui film pendek. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan praktis (*practical gap*), yaitu belum tersedianya model pembelajaran yang memanfaatkan keterlibatan siswa

[14] Jorge Reyna et al., "A Taxonomy of Digital Media Types for Learner-Generated Digital Media Assignments," *E-Learning and Digital Media* 14, no. 6 (2017): 9, https://doi.org/10.1177/2042753017752973.

dalam memproduksi film pendek sebagai media pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar.[15]

Apabila ditinjau dari aspek metodologi penelitian, menggunakan pendekatan *critical review*, Sung dkk. menggunakan *meta-analysis*, sedangkan Reyna dkk. lebih berorientasi pada pengembangan kerangka konseptual mengenai *learner-generated digital media*. Penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi yang kuat terhadap pengembangan teori, tetapi belum menghasilkan bukti empiris mengenai hubungan sebab-akibat antara keterlibatan siswa dalam memproduksi media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar. Sebagian penelitian lain mengenai media pembelajaran di Indonesia juga masih didominasi oleh metode deskriptif, survei, penelitian tindakan kelas, atau korelasional sehingga belum mampu menguji efektivitas suatu perlakuan secara langsung. Padahal, menurut Shadish, Cook, dan Campbell, desain quasi eksperimen merupakan pendekatan yang lebih tepat untuk mengidentifikasi hubungan kausal karena memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dalam konteks pembelajaran nyata. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan metodologis (*methodological gap*) berupa terbatasnya penelitian eksperimen yang menguji secara langsung pengaruh keterlibatan siswa dalam produksi film pendek terhadap motivasi belajar..[16]

---

[15] Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 108–10, https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113.

[16] Shadish W. R. et al., *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference* (Mifflin and Company, 2002), 103.

Keterbatasan penelitian-penelitian sebelumnya menjadi penting untuk diperhatikan mengingat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih sering berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan media yang bersifat satu arah. Apabila kondisi tersebut terus berlangsung, pembelajaran SKI berpotensi menjadi kurang menarik, kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital, serta belum mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris menjelaskan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkorelasi dengan rendahnya motivasi belajar, rendahnya partisipasi akademik, bahkan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.[17]

Meskipun penelitian mengenai media audiovisual dalam pembelajaran telah berkembang cukup pesat, masih sedikit penelitian yang menjelaskan apakah keterlibatan siswa sebagai produsen media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar secara lebih efektif dibandingkan penggunaan media audiovisual sebagai sarana penyampaian informasi. Dengan demikian, mekanisme bagaimana proses produksi media memengaruhi motivasi belajar masih belum banyak dipahami, khususnya dalam konteks pembelajaran SKI di madrasah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi tiga kesenjangan penelitian sekaligus. Pertama, dari sisi teoretis, penelitian ini mengembangkan konsep *student-generated content* dengan mengintegrasikan teori

---

[17] Jennifer A. Fredricks et al., "School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence," *Review of Educational Research* 74, no. 1 (2004): 74, https://doi.org/10.3102/00346543074001059.

konstruktivisme sosial ke dalam pembelajaran berbasis produksi film pendek sehingga siswa tidak hanya menjadi pengguna media, tetapi juga pencipta media pembelajaran. Kedua, dari sisi praktis, penelitian ini menawarkan inovasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui keterlibatan aktif siswa dalam seluruh tahapan produksi film pendek sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Ketiga, dari sisi metodologis, penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media film pendek yang diproduksi siswa terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memperluas pengembangan teori pembelajaran berbasis media kreatif, tetapi juga memberikan model pembelajaran yang dapat diterapkan secara nyata dalam pembelajaran SKI di madrasah.

Sebagai respons terhadap kesenjangan tersebut, penelitian ini mengusulkan penggunaan media film pendek berbasis keterlibatan aktif siswa dalam produksi kreatif. Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat sebagai produsen pengetahuan melalui aktivitas yang kontekstual dan kolaboratif, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.[18] Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan film pendek semata, tetapi pada penerapan pembelajaran berbasis produksi film pendek yang melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh proses produksi pada konteks pembelajaran SKI di

[18] Richard M. Ryan and Edward L. Deci, "Intrinsic And Extrinsic Motivation From A Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, And Future Directions," *Contemporary Educational Psychology* 61 (April 2020): 4–5, https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860.

madrasah serta pengujian efektivitasnya terhadap motivasi belajar melalui desain quasi eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Penngaruh Pembuatan Film Pendek terhadap Motivasi Belajar di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al-Amin (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran SKI)"..

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses intervensi pembelajaran dengan pembuatan film pendek pada kelas eksperimen dan pembelajaran ceramah yang dikombinasi dengan diskusi dan tanya jawab pada kelas kontrol?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar SKI yang signifikan antara kelas eksperimen MA Nurul Khair dan kelas kontrol MA Satu Atap Al-Amin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses intervensi pembelajaran dengan pembuatan film pendek pada kelas eksperimen dan pembelajaran ceramah yang dikombinasi dengan diskusi dan tanya jawab pada kelas kontrol.
2. Menganalisis perbedaan peningkatan motivasi belajar SKI yang signifikan antara kelas eksperimen MA Nurul Khair dan kelas kontrol MA Satu Atap Al-Amin.

D. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), melalui penguatan konsep media film pendek sebagai strategi pedagogis inovatif berbasis keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini memperluas perspektif bahwa film pendek tidak hanya berfungsi sebagai media audiovisual, tetapi juga sebagai model pembelajaran partisipatif yang mengintegrasikan project-based learning, digital storytelling, dan motivasi belajar dalam konteks pendidikan madrasah. Dengan demikian, hasil penelitian ini berpotensi memperkaya khazanah teoritis tentang transformasi pembelajaran SKI yang lebih kontekstual, kreatif, dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital, sekaligus menjadi referensi akademik bagi pengembangan penelitian lanjutan mengenai inovasi media pembelajaran Islam.Manfaat Praktis.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi pihak-pihak berikut.

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan pembelajaran SKI yang lebih inovatif, interaktif, dan partisipatif melalui pemanfaatan media film pendek.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kerja sama, literasi digital, dan pemahaman siswa terhadap materi SKI melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis film pendek.

c. Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran SKI serta menjadi dasar pengembangan inovasi pendidikan madrasah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi akademik dan pijakan metodologis bagi pengembangan penelitian lanjutan tentang media pembelajaran, motivasi belajar, dan inovasi pendidikan IslamHasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris yang berguna dalam penguatan literatur Pendidikan Agama Islam, pengembangan model evaluasi pembelajaran tahfiz, serta dasar untuk penyusunan penelitian lanjutan yang dapat memperkaya teori mengenai capaian pembelajaran PAI, terutama dalam kaitannya dengan tahfiz Al-Qur'an.

E. Definisi Operasional

1. Pengaruh Pembuatan Media Film Pendek

Menurut Sugiyono, pengaruh dalam penelitian eksperimen merupakan perubahan yang terjadi pada variabel terikat sebagai akibat dari pemberian perlakuan (treatment) terhadap variabel bebas. Dengan demikian, pengaruh menunjukkan adanya perbedaan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan maupun

perbedaan antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan.[19]

Pengaruh pembuatan media film pendek dalam penelitian ini merujuk pada perubahan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai akibat diterapkannya kegiatan pembelajaran yang menugaskan siswa untuk merancang, memproduksi, memerankan, merekam, dan mengedit film pendek sesuai materi pembelajaran. Pengaruh tersebut dioperasionalkan melalui perbedaan skor motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen, kemudian dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa kegiatan pembuatan film pendek.

2. Media Film Pendek

Film cerita pendek (*short film*) merupakan karya audiovisual yang memiliki durasi relatif singkat, umumnya kurang dari 60 menit, dengan alur cerita yang disusun secara ringkas namun tetap utuh.[20] Dalam konteks pembelajaran, pengembangan video pembelajaran mengikuti prinsip microlearning, yaitu penyajian materi dalam bentuk video berdurasi singkat yang berfokus pada satu konsep pembelajaran agar mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Silvester dkk. menjelaskan bahwa desain video pembelajaran berbasis *microlearning* dikembangkan dengan durasi 1–5 menit untuk setiap konsep inti yang dipelajari.[21]

---

[19] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2019), 108.

[20] Heru Effendy, *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser* (Adipura, 2002), 13.

[21] Silvester et al., "Design of Short-Video-Based Microlearning for Enhancing Elementary Students' Digital Literacy," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 18, no. 1 (2025): 49, https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpip.v18i1.91011.

Dalam penelitian ini, media film pendek dioperasionalkan sebagai media pembelajaran audiovisual yang dibuat oleh siswa berdasarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Setiap kelompok menghasilkan film dengan durasi 5–7 menit. Penetapan durasi tersebut merupakan ketentuan operasional penelitian yang ditetapkan peneliti dengan mempertimbangkan kompleksitas materi SKI, tahapan produksi film oleh siswa, serta efektivitas pelaksanaan pembelajaran dalam alokasi waktu 2 × 45 menit.

3. Motivasi Belajar SKI

Motivasi Pintrich dkk didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana siswa memandang dirinya berpartisipasi dalam suatu tugas karena alasan seperti tantangan, rasa ingin tahu, dan penguasaan.[22] Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa adalah dorongan internal maupun eksternal yang menumbuhkan semangat, minat, ketekunan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Motivasi belajar diukur menggunakan angket skala Likert lima.tingkat yang diadaptasi dari instrumen *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju.

Secara operasional, motivasi belajar diukur berdasarkan empat indikator utama sebagai berikut.

[22] Paul R. Pintrich et al., *A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)* (University of Michigan, 1991), 5.

1. Goal Learning (Orientasi Tujuan Belajar), yaitu kecenderungan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan tujuan memperoleh pemahaman, mengembangkan kemampuan, dan menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Task Value (Nilai Tugas), yaitu persepsi siswa mengenai pentingnya, manfaatnya, dan ketertarikannya terhadap tugas pembelajaran, khususnya kegiatan pembuatan media film pendek sebagai sarana memahami materi SKI.

3. Self-Efficacy (Efikasi Diri), yaitu keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya untuk menyelesaikan tugas, mengatasi kesulitan, dan mencapai hasil belajar yang baik selama mengikuti pembelajaran SKI.

4. Self-Regulation of Effort (Regulasi Usaha Belajar), yaitu kemampuan siswa mempertahankan usaha, ketekunan, dan konsistensi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran meskipun menghadapi hambatan atau kesulitan selama proses pembuatan media film pendek.

Skor total yang diperoleh dari keempat indikator tersebut menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh menunjukkan semakin rendah tingkat motivasi belajar siswa. Hasil pengukuran selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi berdasarkan interval skor yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

4. Studi Quasi Ekperimen

Penelitian quasi eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat, tetapi peneliti tidak

melakukan pengacakan (*random assignment*) terhadap subjek penelitian karena kelas atau kelompok telah terbentuk secara alami.[23]

Dalam penelitian ini, studi quasi eksperimen merupakan rancangan penelitian yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ada di madrasah tanpa proses pengacakan subjek. Kedua kelompok diberikan pengukuran awal (pretest) untuk mengetahui kondisi motivasi belajar sebelum perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran melalui kegiatan pembuatan media film pendek, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode yang biasa diterapkan guru. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan selama enam kali pertemuan, kedua kelompok diberikan pengukuran akhir (posttest). Efektivitas perlakuan ditentukan berdasarkan perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui analisis statistik inferensial.

5. Pembelajaran SKI

Berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019, Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran pada rumpun Pendidikan Agama Islam yang mempelajari sejarah perkembangan Islam, tokoh-tokoh Islam, serta perkembangan peradaban dan kebudayaan Islam sebagai sumber keteladanan dalam kehidupan.[24]

---

[23] John. W. Creswell and J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (SAGE Publication, 2021), 214–15.

[24] Kementrian Agama RI, *KMA No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab* (Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2019), 3.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa Madrasah Aliyah sesuai kurikulum yang berlaku dengan memanfaatkan kegiatan pembuatan media film pendek sebagai strategi pembelajaran pada kelas eksperimen. Materi pembelajaran disampaikan melalui aktivitas kolaboratif yang menuntut siswa mengonstruksi pemahaman sejarah melalui proses produksi film sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dibandingkan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas control.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Disertasi oleh Eko Hadi Prayitno

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain *convergent mixed methods* serta model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dokumentasi, dan penilaian hasil karya film pendek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *ELEX* mampu meningkatkan pengalaman belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kreatif, kolaborasi, serta kualitas karya film pendek yang dihasilkan mahasiswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembuatan film pendek sehingga pembelajaran berpusat pada pengalaman belajar (*student-centered learning*). Perbedaannya terletak pada fokus dan tujuan penelitian, yaitu penelitian Eko Hadi Prayitno berorientasi pada pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran videografi di perguruan tinggi,

sedangkan penelitian ini bertujuan menguji pengaruh pembuatan film pendek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin menggunakan metode quasi eksperimen.[25]

2. Penelitian Tesis oleh Akhmad Fauzi

Penelitian ini Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 88,46% sehingga telah memenuhi target KKM klasikal sebesar ≥ 85%. Selain itu, media audio visual juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pemanfaatan media berbasis audiovisual pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian Ahmad Fauzi menitikberatkan pada penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar dengan pendekatan deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh pembuatan film pendek terhadap motivasi belajar siswa menggunakan metode quasi eksperimen di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin.[26]

---

[25] Eko Hadi Prayitno, "Model Enriched Learning Experience Dengan Strategi Creative Thinking Dalam Mencipta Karya Film Pendek" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2025).

[26] Ahmad Fauzi, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas IV Di MI Ma'arif NU 1 Kalitapen Kabupaten Banyumas Jawa Tengah" (Universitas Islam Sultan Agung, 2024).

3. Penelitian Tesis oleh Fitriani Siregar

Penelitian ini Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat baik, yaitu 94% pada validasi ahli materi dan 90% pada validasi ahli media, serta dinilai praktis oleh guru mata pelajaran dan peserta didik. Selain itu, penggunaan media audio visual terbukti meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 52,23 pada *pre-test* menjadi 91,44 pada *post-test*, sehingga media tersebut dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Fikih. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pemanfaatan media berbasis audiovisual sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di Madrasah Aliyah. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian Fitriani Siregar berorientasi pada pengembangan media audio visual dan mengukur peningkatan keterampilan serta hasil belajar pada mata pelajaran Fikih menggunakan metode Research and Development (R&D), sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh pembuatan film pendek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan metode quasi eksperimen di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin.[27]

4. Penelitian Tesis oleh Hj. Musliaty. M

[27] Fitriani Siregar, "Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Fardu Kifayah Pembelajaran Fikih Pada Fase E Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Padang Lawas" (Universitas Islam Syeh Ali Hasan Ahmad Addary, 2024).

Penelitian ini Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa angket yang didukung oleh observasi dan dokumentasi. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas VIII MTs DDI Cilellang, sedangkan analisis data dilakukan melalui proses editing, penskoran, dan analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI, yang dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,05 lebih kecil daripada nilai uji yang diperoleh, sehingga hipotesis penelitian diterima dan media pembelajaran visual dinyatakan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan aspek afektif peserta didik. Perbedaannya terletak pada variabel dan bentuk media yang digunakan, yaitu penelitian Hj. Musliaty M. menggunakan media pembelajaran visual dengan variabel terikat minat belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan pembuatan film pendek sebagai media pembelajaran dengan variabel terikat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin melalui metode quasi eksperimen.[28]

5. Penelitian Jurnal oleh Umi Kalsum

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu

[28] Musliaty M, "Penggunaan Media Pembelajaran Visual Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah DDI Cilellang Di Kabupaten Barru" (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare, 2018).

perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata minat belajar dari 61% pada Siklus I menjadi 83,4% pada Siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin tingginya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam bertanya dan berdiskusi, kesungguhan dalam mencatat materi, serta meningkatnya rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pemanfaatan media berbasis audiovisual pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk meningkatkan aspek afektif peserta didik. Perbedaannya terletak pada metode dan variabel penelitian, yaitu penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan minat belajar melalui penggunaan media audio-visual, sedangkan penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen untuk menguji pengaruh pembuatan film pendek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin.[29]

6. Penelitian Jurnal oleh Muhammad Husni, Abdullah Pandang, Sahril Buchori

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest, yang melibatkan siswa sekolah menengah pertama sebagai subjek penelitian. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t untuk

[29] Umi Kalsum, "Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Islam Pasenggerahan," *Edusiana: Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 190–99.

mengetahui perbedaan tingkat kesadaran sebelum dan sesudah pemberian layanan konseling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan film pendek sebagai media indirect modeling mampu meningkatkan kesadaran siswa secara signifikan mengenai dampak negatif pernikahan dini. Selain itu, film pendek juga membantu siswa mengembangkan empati, memahami risiko jangka panjang pernikahan dini, serta mendorong kemampuan refleksi terhadap nilai-nilai dan pengambilan keputusan dalam kehidupan mereka. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan film pendek sebagai media pembelajaran/intervensi yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aspek afektif. Perbedaannya terletak pada tujuan dan konteks penelitian, yaitu penelitian tersebut menggunakan film pendek sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko pernikahan dini, sedangkan penelitian ini menggunakan pembuatan film pendek sebagai media pembelajaran untuk menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin melalui metode quasi eksperimen.[30]

7. Penelitian Jurnal Siti Munawaroh, Djunaidi Ghany, dan Syaad Patmanthara

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment, yang melibatkan satu kelompok penelitian. Analisis data dilakukan melalui uji homogenitas menggunakan Levene's Equality of Error Variances Test dan dilanjutkan dengan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi

[30] Muhammad Husni dkk., *The Effect of Group Guidance Using Indirect Modeling Techniques Based on Short Films to Increase Awareness of The Risks of Early Marriage*, 7, no. 1 (2026).

belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio-visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio-visual berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai t = 4,01 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Selain itu, efektivitas penggunaan media audio-visual terlihat dari peningkatan skor angket motivasi belajar sebesar 35,22% dan hasil observasi motivasi belajar sebesar 44,86% setelah perlakuan diberikan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pengaruh media berbasis audiovisual terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya terletak pada bentuk perlakuan yang diberikan, yaitu penelitian tersebut menggunakan media audio-visual sebagai media pembelajaran yang disajikan kepada siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan pembuatan film pendek oleh siswa sebagai aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik berperan aktif mulai dari penyusunan skenario, proses produksi, hingga penyuntingan film. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan pada siswa MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin dengan menggunakan desain quasi eksperimen yang membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diharapkan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pembuatan film pendek terhadap motivasi belajar siswa.[31]

8. Penelitian Jurnal Melysaa dan Riza Zahriyal Falah

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, melibatkan 80 siswa yang dipilih secara simple random sampling dari populasi

[31] Siti Munawaroh et al., "The Effect of Audio-Visual Media on Students' Learning Motivation on Islamic History Materials," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 392–406, https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2179.

sebanyak 385 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, dokumentasi, dan wawancara guru, sedangkan analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, heteroskedastisitas, linearitas, dan regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek film pendek memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, yang ditunjukkan oleh nilai R Square sebesar 0,508. Selain meningkatkan penguasaan materi, model pembelajaran tersebut juga mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif, mengembangkan keterampilan kolaborasi, serta menghasilkan karya film bertema Islami yang menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan pembuatan film pendek sebagai bagian dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menghasilkan media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian Melysa dan Riza Zahriyal Falah berfokus pada pengaruh proyek film pendek terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh pembuatan film pendek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Khair dan MA Satu Atap Al Amin menggunakan metode quasi eksperimen. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada variabel dependen yang dikaji,

yaitu motivasi belajar, serta pada konteks pembelajaran SKI di lingkungan madrasah.[32]

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini Adalah:

H_0: Tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar SKI yang signifikan antara kelas eksperimen MA Nurul Khair dan kelas kontrol MA Satu Atap Al-Amin.

H_a: Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar SKI yang signifikan antara kelas eksperimen MA Nurul Khair dan kelas kontrol MA Satu Atap Al-Amin.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian teori dan kerangka pikir, berisi tentang landasan teori belajar, media pembelajaran, media film pendek, motivasi belajar, dan Sejarah kebudayaan islam

[32] Melysa Melysa and Riza Zahriyal Falah, "Faith and Technology in the Classroom: Measuring the Impact of Digital Tools on Islamic Learning Outcomes," *Suhuf* 37, no. 2 (2025): 310–21, https://doi.org/10.23917/suhuf.v37i2.11624.

BAB III Metode penelitian, berisi tentang jenis penelitian dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup, Berisi simpulan dan saran.[33]

[33] UIN Antasari, "Pedoman Penelitian Karya Ilmiah Tesis," preprint, UIN Antasari, 2021.