PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (AUTOPLAY) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IV SDN 01 LANDUNGSARI KABUPATEN MALANG

TESIS

Oleh
SHOFI HUDAYA
NIM: 16770032

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2018

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (AUTOPLAY) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IV SDN 01 LANDUNGSARI KABUPATEN MALANG

TESIS

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Magister Pendidikan Agama Islam

OLEH

SHOFI HUDAYA
NIM: 16770032

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2018

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : SHOFI HUDAYA

Nim : 16770032

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Tesis : PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY* (AUTOPLAY) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IV SDN 01 LANDUNGSARI KABUPATEN MALANG

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul sebagaimana diatas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I

H. M. MUJAB, M.Th, Ph.D
NIP: 19661121 2002212 1 001

Pembimbing II

Dr. H. AHMAD BARIZI, M.A
NIP: 19731212 199803 1 008

Mengetahui:
Ketua Program Studi

Dr. H. MOHAMMAD ASRORI, S.Ag, M.Ag
NIP: 1969 1020 20 000 3 1001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Information Communication and Technologi* (Autoplay) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang", ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 06 Juni 2018.

Dewan Penguji,

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si NIP. 197610022003121003	Penguji Utama	
Dr. H. Muhammad Amin Nur, M.A NIP. 197501232003121003	Ketua	:
H. M. Mujab, M.Th, Ph.D NIP. 196611212002212100l	Pembimbing I	:
Dr. H. Ahmad Barizi, M.A NIP. 197312121998031008	Pembimbing II	:

Malang, 30 Agustus 2018

Mengetahui
Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 195507171982031005

iv

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Shofi Hudaya
NIM	:	16770032
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian	:	Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (autoplay) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila di kemudian hari ditemukan karya orang lain yang ternyata lebih dulu masa pengerjaannya, atau terdapat kemiripan/kesamaan, baik pada sebagian ataupun seluruhnya yang menunjukkan ketidakaslian tesis ini, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 28 Mei 2018

Hormat Saya,

Shofi Hudaya
16770032

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN MOTTO

عن ابى هريرة رضى الله عنه ان رسول الله صلى الله عليه وسلم قال : من سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله له به طريقا الى الجنة

''Barang siapa yang menempuh satu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka allah memudahkan baginya jalan menuju surga" [1]

(HR.Muslim)

[1] HR. Muslim No 2699

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kekuatan, pikiran, kecerdasan semua milik-Mu ya Rabb, tidak ada yang pantas menerima pujian paling besar atas terselesaikannya karya saya kecuali atas izin Allah SWT. Semoga Allah meridhoi karya saya dan menjadikan umat-umatnya lebih faham akan ilmu pengetahuan khususnya di bidang kependidikan melalui karya saya.

Sejak dilahirkan kedunia selalu ada orang tua yang setia mendampingi saya saat susah dan senang. Apapun yang saya butuhkan demi menunjang keberhasilan pendidikan saya, selalu berusaha dikabulkan oleh mereka. Terimakasih ibu, bapak yang selalu memberikan keteduhan dalam keluarga sehingga memicu semangat belajar saya untuk menjadi anak yang bisa kalian banggakan. Motivasi dan juga doa yang selalu kalian berikan sangat berarti bagi perkembangan keilmuan yang saya miliki.

Saudara-saudara saya (Dian, Affan, dan Afri) yang selalu memberikan semangat kepada saya dan menjadikan saya sebagai saudara yang berguna bagi kalian, terimakasih ya. Saya selalu merindukan kebersamaan bersama kalian semua. Saya merasa bahagia mempunyai saudara-saudara yang bisa berhasil. Mbak Dian menjadi dosen, Mas Affan juga sudah bekerja di dinas kesehatan kabupaten Lamongan, sedangkan adik Afri mempunyai cita-cita ingin menjadi polisi semoga bisa tercapai. Hal itu yang memotivasi saya untuk lebih giat dalam belajar agar bisa sukses seperti mereka.

Untuk teman-teman saya, arif, joko, yamin, david, munzaini dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih karena telah memberikan saya kenyamanan selama tinggal di Batu Malang. Kalian semua telah menjadi teman terbaik saya dalam suka maupun duka. Kalian semua juga bisa menjadi motivasi nyata bagi saya, karena nasehat-nasehatmu yang selalu saya ingat ketika saya melakukan kesalahan kalian yang pertama kali menegurku dan mengingatkanku untuk tidak melakukannya lagi.

Para dosen dan karyawan, terimakasih karena telah memberikan saya ilmu selama 4 semester dan memberikan saya izin untuk mengenal anda semua dengan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

baik, terimakasih Pak Mujab dan Pak Barizi yang memberikan saya kemudahan dalam mengerjakan tesis. Jasa-jasa anda semua tidak akan saya lupakan.

Kepala sekolah SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang beserta jajarannya terimakasih atas pengertian, toleransi dan kelonggaran waktu yang diberikan untuk saya dalam melakukan penelitian di sana sehingga saya bisa menyelesaikan tesis saya dengan tepat waktu.

Untuk teman-teman MPAI, terimakasih karena kalian telah menjadi teman yang baik selama saya kuliah di Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Ini karya untuk kalian karena persaingan positif yang kalian ciptakan menjadi energi tersendiri untuk kekuatan saya.

Untuk Bapak K.H. Abdul Hamid Tholib sekeluarga, yang selalu memberikan saya tempat berteduh selama kuliah di Batu Malang. Kesabaran dan juga nasehat bapak akan selalu saya ingat sampai kapanpun. Terimakasih atas kebaikan Bapak sekeluarga.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

SHOFI HUDAYA, 2018. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (Autoplay) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang", tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pembimbing (1) H.M. MUJAB, M.Th, Ph.D, dan (2) Dr.H. AHMAD BARIZI, M.A.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis ICT, Motivasi, dan Hasil Belajar PAI.

Perkembangan tekhnologi yang sangat pesat, memudahkan manusia dalam memperoleh berbagai informasi. Jika dimanfaatkan dengan baik tekhnologi bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik yang bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis ICT (autoplay) diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pengaruh pembelajaran berbasis ICT (kelebihan autoplay) terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. 2) Pengaruh pembelajaran berbasis ICT (kelebihan autoplay) terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi. Populasi pada penelitian ini adalah 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran dengan menggunakan media ICT (autoplay) untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Setelah dilakukan proses pembelajaran motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket, dan hasil belajar siswa diukur dengan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *paired t-test* yang menghasilkan data sig. 0,00<0,05 maka sesuai kriteria H0 ditolak dan Ha diterima. Untuk hasil belajar pada bab kisah keteladanan wali songo dalam uji wilcoxon dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 66,4 dan rata-rata nilai pretest kelas kontrol yaitu 51. Setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 81,5 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 63,7. Peningkatan yang terjadi antara pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 15,1. Sedangkan peningkatan yang terjadi antara pretest dan posttest kelas kontrol yaitu 12,7. Nilai pretest minimum pada kelas eksperimen sebesar 56 dan nilai maksimum 86. Pada kelas kontrol nilai pretest minimum sebesar 24 dan nilai maksimumnya 78. Sedangkan nilai minimum posttest kelas eksperimen sebesar 70 dan nilai maksimumnya 96. Sedangkan pada kelas kontrol nilai minimum posttestnya sebesar 43 dan nilai maksimumnya sebesar 88.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

SHOFI HUDAYA, 2018. "The Influence of Learning Based on Information and Communication Technology (Autoplay) against the Motivation and Learning Outcomes of Islamic Education (PAI) of fourth grade students of Landungsari Public Elementary School (SDN) 01 of Malang ", thesis, Study Program of Islamic education of Post-Graduate of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim of Malang, 1) HM MUJAB, M.Th, Ph.D, and (2) Dr.H. AHMAD BARIZI, M.A.

Keywords: Learning Based on ICT, Motivation, and Islamic Education Learning Outcomes.

The development of technology is very rapid, allowing people in obtaining various information. If used in good ways, the technology can be used as an interesting learning media that can improve students' motivation and learning outcomes. learning media based on ICT (autoplay) is expected to be a solution to student's learning problems.

The purposes of the research are to know: 1) the Influence of learning based on ICT (autoplay) against the motivation of Islamic Education (PAI) of fourth grade students of Landungsari Public Elementary School (SDN) 01 of Malang. 2) The influence of learning based on ICT (autoplay) against the Learning Outcomes of Islamic Education (PAI) of fourth grade students of Landungsari Public Elementary School (SDN) 01 of Malang

The research method used quasi experiment. The population in this study were 20 students of experimental class and 20 students of control class. The research was done by giving learning using ICT media (autoplay) for experiment class, and conventional learning for control class. After learning process of student motivation is measured by using questionnaire, and student's learning outcomes are measured by the test.

The research results showed that there was an increase in motivation and student learning outcomes of the experimental class. This was evidenced by the hypothesis test using paired t-test that produced sig data. 0,00 <0,05, then according to criterion of H_0 was rejected and Ha was accepted. For learning result on chapter of story of wali songo in wilcoxon test can be seen that the average of pre test of experiment class was 66,4 and the average of pre test of class control was 51. After being given treatment of average value of post test of experiment class was 81.5, and the average value of post test of control class was 63,7. The increase between pre test and post test of experiment class was 15.1. The increase between pre test and post test of control class was 12,7. The minimum pre-test value in the experiment class was 56 and the maximum value was 86. In the control class, the minimum pre-test value was 24, and the maximum value was 78. The minimum value of post test in the experiment class was 70, and the maximum value was 96. In the control class, the minimum post test value was 43, and the maximum value was 88.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ملخص البحث

صافى هدايا، 2018." تأثير التعلم القائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (Autoplay) على دافع ومخرجات التعلم التربية الاسلامية للطلاب الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية الحكومية 01 مالانج"، رسالة الماجستير، برنامج الدراسة التربية الإسلامية للدراسات العليا، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج، المشرف (1) محمد مجب، الحج الماجستير والدكتور أحمد برزي ، الحج الماجستير

الكلمات الرئيسية: التعلم القائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، الدافع ، و ومخرجات التعلم التربية الاسلامية

تطوير التكنولوجيا هو سريع جدا ، مما يسهل على الإنسان للحصول على معلومات مختلفة. إذا كان استخدم السليم، يمكن أن يستخدم التكنولوجيا كوسائل تعليمية مهمة التى تمكن أن تحسّن فى تحفيز الطلاب ونتائج التعلم. تتوقع أن تكون الوسائط التعليمية القائمة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (autoplay)على مشكلات تعلم الطلاب.

أما الاهداف البحث فهي: 1) تحديد تأثير التعلم القائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (Autoplay) على الدافع التعلم التربية الاسلامية للطلاب الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية الحكومية1 2) تحديد تأثير التعلم القائم على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (Autoplay) على مخرجات التعلم التربية الاسلامية للطلاب الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية الحكومية 1

استخدمت طريقة البحث شبه التجربة. عدد السكان في هذا البحث هي 20 طلاب من طلاب الصف التجريبي و 20 طلاب من فئة التحكمة. وقد أجرى البحث بتوفير التعلم باستخدام وسائل الاعلام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (Autoplay) لفئة تجريبية والتعلم التقليدي لفئة تحكمة. بعد قيس عملية تعلم دافع الطلاب باستخدام الاستبيان ، وقيس نتائج تعلم الطلاب بالاختبار.

دلت نتائج البحث أن هناك زيادة في دافع ونتائج التعلم الطلاب للصف التجريبي. وثبت من خلال اختبار الفرضية باستخدام اختبار ت المقترن (*paired t-test*) الذي نتجت بيانات سيج 0،00<0،05 ثم حسب المعيار H_0 مرفوض و Ha مقبول. لنتائج التعلم في الفصل من قصة ولي سونغو في اختبار ولجوكسون حتى يمكن ان يعرف أن متوسط الاختبار المسبق للفئة التجريبية هو 66.4 ومتوسط الاختبار القلبى لفئة التحكمة هو 51. بعد يعالج المتوسط الاختبار البعدى لفئة التجربة هو 81.5 ومتوسط قيمة طبقة التحكمة في الاختبار البعدى هو 63،7. الزيادة بين الاختبار القبلى والبعدى للطبقة التجريبية هي 15.1. في حين أن الزيادة بين الاختبار القبلى والبعدى للطبقة التحكمة هي 12.7. قيمة إختبار القبلى الأدنى للطبقة التجريبية هي 56 وقيمة القصوى هي 86. في فئة التحكمة، إختبار القبلى الأدنى هو 24 وقيمة الأقصى هي 78. قيمة إختبار البعدى الأدنى للطبقة التجريبية هي 70 وقيمة القصوى هي 96. بينما في قيمة إختبار البعدى الأدنى للطبقة التحكمة هي 43 وقيمة القصوى هي 88.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulisan penelitian ini terselesaikan dengan baik. Shalawat dan Salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, sebaik-baik hamba dan Nabi akhir zaman pembawa kebenaran dan kesempurnaan. Karena berkat Rahmat dan Kebesaran-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (Autoplay) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang."

Penelitian ini disusun atas bekal ilmu dan pengetahuan yang terbatas, sehingga tanpa bantuan dan bimbingan serta petunjuk dari beberapa pihak akan sulit bagi Peneliti untuk menyelesaikannya.

Menyadari kenyataan yang demikian, maka peneliti dengan segenap kerendahan hati merasa wajib untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada berbagai pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I selaku Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr.H. Muhammad Asrori, S.Ag,M.Ag, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak H.M. MUJAB, M.Th,Ph.D, dan Dr.H. AHMAD BARIZI, M.A,dosen pembingbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dan dukungan selama penulisan penelitian.
4. Bapak dan Ibu dosen serta para karyawan Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu terimakasih atas bantuan akademis dan morilnya.
5. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan penelitian ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Semoga bantuan dan amal baik dari semua pihak mendapat ridho dan balasan dari ALLAH SWT. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya penelitian ini. Akhirnya, semoga tulisan sederhana ini dapat memberikan manfaat serta menjadi wacana baru bagi pembaca pada umumnya dan bagi pihak yang membutuhkan. Amin.

Malang, 4 Juni 2018

Peneliti,

Shofi Hudaya

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

HALAMAN JUDUL ..... **ii**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN ..... **iv**

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN ..... **v**

HALAMAN MOTTO ..... **vi**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vii**

ABSTRAK ..... **ix**

KATA PENGANTAR ..... **xii**

DAFTAR ISI ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 9
E. Hipotesis Penelitian 9
F. Asumsi Penelitian 10
G. Ruang Lingkup Penelitian 11
H. Orisinalitas Penelitian 11
I. Definisi Operasional 14

BAB II KAJIAN TEORI 16

A. Media Pembelajaran PAI 16
   1. Pengertian Media 16
   2. Media Pembelajaran 18
   3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 21
   4. Karakteristik Pembelajaran PAI 28
   5. Pemanfaatan Media Pembelajaran Perspektif Islam 29
   6. Efektivitas Media pada Pembelajaran PAI 33
B. Pembelajaran Berbasis ICT 35
   1. Pengertian ICT 35
   2. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis ICT 36
   3. Manfaat ICT dalam Pembelajaran 37

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Motivasi dan Hasil Belajar 39
1. Pengertian Motivasi Belajar 39
2. Macam-macam Motivasi 43
3. Indikator Motivasi 46
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 48
5. Pengertian Hasil Belajar 50
6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 53

BAB III METODE PENELITIAN 55

A. Rancangan Penelitian 55
B. Variabel Penelitian 57
C. Populasi dan Sampel 58
1. Populasi 58
2. Sampel 59
D. Pengumpulan Data 59
1. Tes 60
2. Angket 60
3. Dokumentasi 61
E. Instrumen Penelitian 61
F. Uji Validitas dan Reliabilitas 63
1. Uji Validitas 63
2. Uji Reliabilitas 64
G. Tekhnik analisis Data 64
1. Pretest Posttest 65
2. Uji Normalitas 65
3. Uji Homogenitas 66
4. Uji Hipotesis 66

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 69

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 69
1. Identitas Sekolah 69
2. Visi, misi, dan tujuan Sekolah 69
3. Kondisi Objektif Guru 70
4. Kondisi Objektif Siswa 70
5. Sarana dan prasarana Sekolah 71
6. Kegiatan Pengembangan Bakat dan Spiritual (EKSKUL) 71
B. Paparan Data dan Hasil Penelitian 72
1. Uji Validitas dan Reliabilitas 72
2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT (autoplay) terhadap Motivasi Belajar PAI siswa 76
3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT (autoplay) terhadap Hasil Belajar PAI siswa 80

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V PEMBAHASAN 90

A. Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa 90

B. Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar PAI Siswa 97

BAB VI PENUTUP 106

A. Kesimpulan 106
B. Saran-saran 107

DAFTAR PUSTAKA **109**

LAMPIRAN **114**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Halaman

1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian 13

3.1 Rancangan Penelitian 2 Kelompok 57

3.2 Kisi-kisi Instrumen Motivasi dan Hasil Belajar PAI 62

4.1 Sarana dan Prasarana..... 71

4.2 Hasil Pengujian Validitas Variabel Motivasi Belajar 72

4.3 Hasil Validitas Instrumen 74

4.4 Uji Reliabilitas 76

4.5 Perbedaan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol..... 77

4.6 Hasil Uji Normalitas 78

4.7 Hasil Uji Homogenitas..... 79

4.8 Uji Paired Samples Motivasi Belajar 80

4.9 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 80

4.10 Deskripsi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 81

4.11 Deskripsi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 82

4.12 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol..... 83

4.13 Deskripsi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol..... 84

4.14 Deskripsi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 85

4.15 Perbedaan rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol 86

4.16 Npar Test Bab Kisah Keteladanan Wali Songo..... 87

4.17 Wilcoxon Signed Test Bab Kisah Keteladanan Wali Songo 88

4.18 Tes Statistik..... 88

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi membantu proses pendidikan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih komprehensif dan fleksibel, sehingga para lulusan diharapkan mampu berfungsi secara efektif dalam kehidupan masyarakat global. Melihat dampak yang ditimbulkan maka pendidikan harus disiapkan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, sehingga dapat memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara alami dan kreatif dalam suasana penuh kebebasan, kebersamaan dan tanggung jawab.

Usaha yang harus ditempuh yaitu dengan mewujudkan suatu pendidikan yang berprestasi, yaitu pendidikan yang dimana peserta didik dapat memecahkan problem yang ada di kehidupan sehari-hari. Untuk itu dalam proses pembelajaran harus mengedepankan daya nalar, kreativitas dalam berpikir kritis harus selalu diaplikasikan dalam setiap pembelajaran. Berpikir kritis yaitu kemampuan berpikir pada level yang kompleks dan menggunakan proses analisis dan evaluasi.[2]

[2] Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelarated Learning (*Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003), 177.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam dunia pendidikan, makna belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling terkait. Perbedaan keduanya terletak pada penekanannya. Jika belajar lebih menekankan pada proses perubahan tingkah laku peserta didik, maka pembelajaran lebih menekankan pada proses guru dalam usaha untuk membuat peserta didik dapat belajar.

Menurut Charles E. Skinner dalam Dalyono, belajar adalah proses penyesuaian tingkah laku menuju ke arah yang lebih maju.[3] Sedangkan pembelajaran yaitu usaha sadar oleh guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan untuk membantu siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran juga bisa diartikan suatu kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Sebelum pembelajaran guru harus menyiapkan sebuah metode pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa. Untuk itu dibutuhkan sebuah media dalam pembelajaran, agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan mudah oleh siswa. Menurut Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.[4]

Menurut Dimyati dan Mudjiono, motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar.[5] Jadi motivasi belajar adalah keseluruhan penggerak daya psikis yang ada di dalam diri siswa yang bisa menimbulkan keinginan untuk belajar, dan memberikan arah pada proses belajar demi mencapai suatu tujuan.

[3] M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 212.
[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 15.
[5] Dimyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 80.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Salah satu media pembelajaran diantaranya adalah ICT. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran diharapkan mampu menarik motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio dan visual (suara dan tampilan) untuk proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk semangat belajar.

Adanya media dalam pembelajaran sangat penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Selain media, kehadiran guru dan juga buku teks sebagai informasi juga diperlukan untuk merangsang semangat belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, menurut I Nyoman Sudana Degeng yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar.[6] Dalam proses pembelajaran yang baik harus muncul interaksi antara siswa dengan guru.

Hubungan pemanfaatan media pembelajaran dengan prestasi belajar siswa akan berjalan lancar dan mendapat hasil optimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media. Jadi pemanfaatan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) menurut Haidar Putra Daulay adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk manusia muslim seutuhnya, yaitu dengan mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya baik yang berbentuk jasmani maupun rohani.[7] PAI juga merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya yaitu Al Quran dan Hadits.

[6] I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud irjen Peguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan, 1989), 150.
[7] Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2004), 153.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dengan PAI diharapkan mampu mencetak peserta didik yang mempunyai akhlak yang baik. Karena tujuan pendidikan diantaranya yaitu menyiapkan peserta didik untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Zakia Daradjad mengemukakan tujuan PAI yaitu membina manusia beragama, yaitu manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran Islam dengan baik, sehingga tercermin pada sikap kehidupan sehari-hari, dalam rangka mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.[8] Tapi pada kenyataannya pembelajaran PAI di lembaga pendidikan khususnya di tingkat pendidikan dasar banyak mempunyai hambatan. Problem tersebut diantaranya terkait dengan media pembelajaran yang diterapkan kurang mampu menarik semangat belajar siswa.

Setiap siswa memiliki kecepatan dan kualitas perkembangan yang berbeda. Seorang siswa mungkin mempunyai kemampuan berpikir dan membina hubungan sosial yang sangat tinggi dengan tempo perkembangan yang cepat, tapi dalam aspek lainnya seperti keterampilan atau estetika kemampuannya kurang dan perkembangannya lambat. Sebaliknya, ada siswa yang keterampilan dan estetikanya berkembang pesat sedangkan kemampuan berfikir dan hubungan sosialnya agak lambat.[9] Siswa juga sulit untuk berfikir sesuatu yang abstrak. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah menerima informasi yang bersifat abstrak. Fungsi media mencoba merubah informasi menjadi lebih konkrit.

Karakteristik siswa di kelas juga sangat berbeda. Ada yang suka mendengar, diskusi, dan juga melihat objek yang nampak. Untuk itu

[8] Zakiah Darajhad, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 172.
[9] Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru algesindo, 2009), 85-86.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memenuhi karakteristik belajar siswa yang beragam tersebut.

ICT sengaja dirancang dengan kreatif untuk membantu mengatasi problem pendidikan maupun pembelajaran. ICT mencakup segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lainnya.[10] ICT bisa digunakan sebagai alternatif yang akan banyak memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Dengan pemanfaatan ICT diharapkan pesan pembelajaran mampu diterima oleh siswa dengan mudah, serta mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyment* atau *joyful learning*), fleksibel, dan yang paling penting mampu mengembangkan potensi siswa secara individual.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran PAI, diantaranya: 1) dalam kegiatan pembelajaran PAI kebanyakan siswa bersifat pasif, tidak ada pertanyaan yang keluar dari siswa, dan juga siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru dengan tertib. 2) metode yang digunakan guru menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru sebagai sumber informasi utama, siswa akan merasa jenuh jika sudah terlalu lama mendengarkan ceramah dari guru. 3) pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku (LKS/buku paket) sebagai sumber pembelajaran yang utama. Padahal banyak

[10] Nasution, *Tekhnologi Pendidikan* (Bandung: Bumi aksara, 2011), 1.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

materi PAI yang bersifat abstrak. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kurang maksimal. 4) guru PAI di sekolah tersebut belum menguasai IT sebagai media pembelajaran. 5) karakteristik belajar siswa berbeda, ada yang suka diskusi, mendengarkan, dan melihat objek materi, untuk itu diperlukan media pembelajaran demi memenuhi perbedaan karakteristik belajar siswa.

Pembelajaran PAI pada materi tertentu juga dibutuhkan praktek, untuk itu membutuhkan waktu belajar yang lama. Sementara waktu pembelajaran PAI di SD sangat terbatas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT.

Disamping itu ada beberapa penelitian terdahulu yang mencoba menerapkan beberapa metode dan media dalam pembelajaran yang membutuhkan pengembangan agar hasilnya lebih baik. Penelitian terdahulu yang menerapkan beberapa metode dan media dalam pembelajaran antara lain:

Pertama Imam Muadin,[11] *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP*, yang merupakan tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2009.

Kedua Mustafa Ali, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*, yang merupakan tesis di Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'yah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2011.

[11] Imam Muadin, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP*, tesis, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2009.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ketiga Mikhlil Ulil Kirom,[12] *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,* yang merupakan tesis Program Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010.

Keempat Martina Justina, *Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada materi Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses Pembentukan, dan dampaknya dalam kehidupan,* yang merupakan tesis di Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2008.[13]

Dari penelitian terdahulu belum ada pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT dengan program autoplay terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pemanfaatan media pembelajaran hanya untuk ilmu sosial murni dan bahasa, seperti bahasa arab.

Sedangkan fokus pada penelitian ini yaitu terdapat pada bagaimana pengaruh dari pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV Sekolah Dasar. ICT yang digunakan pada penelitian ini menggunakan program autoplay. Sedangkan materi yang digunakan yaitu Kisah Keteladanan Wali Songo.

Melihat beberapa penelitian terdahulu dan masalah dalam proses pembelajaran PAI di SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang, peneliti

[12] Mikhlil Ulil Kirom, *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,* tesis, Program Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010.

[13] Martina Justina, *Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada materi Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses Pembentukan, dan dampaknya dalam kehidupan,* tesis, Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2008.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menawarkan sebuah media pembelajaran, yakni autoplay dengan harapan dapat membantu guru dan juga siswa sekolah dasar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (autoplay) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus kajian dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar PAI pada siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar PAI pada siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan pengaruh pembelajaran berbasis ICT (kelebihan autoplay) terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Menjelaskan pengaruh pembelajaran berbasis ICT (kelebihan autoplay) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan berguna, baik secara teoritis maupun secara praktis kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. *Manfaat teoritis.* Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PAI, dan menambah khazanah ilmu tentang penggunaan media pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.
2. Manfaat praktis.
   a. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini sekolah mampu mengadopsi pembelajaran berbasis ICT sebagai media pembelajaran.
   b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pemanfaatan media pembelajaran dalam upaya optimalisasi hasil belajar siswa.
   c. Bagi siswa SDN 01 Landungsari, penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian.[14] Sedangkan menurut

[14] Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 48.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sugiono dalam bukunya *statistik untuk penelitian,* "hipotesis diartikan sebagai pernyataan statistik tentang parameter populasi. Dengan kata lain hipotesis adalah taksiran terhadap parameter populasi melalui data-data sampel".[15]

Menurut Irwanto Soeharto dalam bukunya metode penelitian menyatakan "hipotesis penelitian adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya harus diuji secara empiris".[16]

Hipotesis penelitian yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan autoplay terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

Ha: Ada pengaruh penggunaan autoplay terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Islam kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang dengan bukti adanya nilai yang baik dan memuaskan.
2. Nilai siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang pada hasil *pretest* dan *posttest* mewakili hasil belajar siswa.

[15] Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Al-Fabeta, 2003), 81.
[16] Irwanto Soeharto, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 26.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Membantu guru pada proses pembelajaran PAI di SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi lokasi dan subjek serta variabel penelitian. Penelitian dilakukan di SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-A dan B. Sedangkan variabel penelitian terdiri dari 1 variabel bebas *(independen)*, yaitu pembelajaran berbasis ICT dan 2 variabel terikat *(dependen)*, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Kedua variabel diatas selanjutnya dijabarkan kedalam beberapa indikator berdasarkan teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

Selanjutnya indikator-indikator di atas dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada sampel penelitian, dalam hal ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk menghindari adanya pengulangan kajian dan mencari posisi dari penelitian ini, berikut akan dipaparkan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti-peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai persamaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Imam Muadin. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP*. 2009. Tesis Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Mustafa Ali. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. 2011. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Mikhlil Ulil Kirom. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2010. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Martina Justina. *Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada materi Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses Pembentukan, dan dampaknya dalam kehidupan*. 2008. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari penelitian terdahulu. Fokus pada penelitian ini terletak pada bagaimana pengaruh dari pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV sekolah dasar. ICT yang digunakan pada penelitian ini menggunakan program autoplay, pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas Penelitian		
Penelitian terdahulu		Orisinalitas Penelitian
1. Imam Muadin. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP*. 2009. Tesis Universitas Negeri Yogyakarta. 2. Mustafa Ali. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. 2011. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 3. Mikhlil Ulil Kirom. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2010. Tesis. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. 4. Martina Justina. *Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada materi Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses*	▪ Dari penelitian terdahulu belum ada pemanfaatan pembelajaran berbasis ICT dengan program autoplay dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV Sekolah Dasar. ▪ Pemanfaatan media pembelajaran hanya untuk ilmu sosial murni dan bahasa, seperti bahasa arab.	Fokus penelitian yaitu menjelaskan pengaruh dari pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV sekolah dasar. ICT yang digunakan pada penelitian ini menggunakan program autoplay, pada materi Sikap Keteladanan Wali Songo.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pembentukan, dan dampaknya dalam kehidupan. 2008. Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.		

I. Definisi Operasional

Berkenaan dengan judul tesis ini adalah "Pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang", maka untuk memfokuskan penelitian serta menghindari kesalah pahaman bagi pembaca, maka penulis akan menjelaskan definisi operasional atau penegasan istilah yang terdapat pada variabel judul tersebut sebagai berikut:

1. ICT atau yang biasa disebut Tekhnologi Informasi dan Komunikasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan tekhnis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT yang digunakan disini menggunakan autoplay.
2. PAI yaitu usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam. Penelitian ini dilakukan untuk kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang, pada materi Kisah Keteladanan Wali Songo.
3. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu pembelajaran yang telah dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media autoplay yang diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar dengan indikator pengukurannya

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berupa perhatian (meliputi aspek rasa ingin tahu, rangsangan, dan pemusatan perhatian siswa), relevansi (meliputi aspek hubungan dengan kebutuhan dan kondisi siwa), kepercayaan diri (meliputi aspek kompetensi diri dan interaksi positif dengan lingkungan sekitar siswa), dan kepuasan (meliputi aspek rasa puas dan bangga terhadap keberhasilan yang dicapai).

4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang dapat diukur ketika proses belajar sudah mencapai periode tertentu. Nana Sudjana memaknai hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah tingkat penguasaan kognitif siswa setelah mengalami proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, terhadap materi pelajaran PAI pada standar kompetensi "Kisah Keteladanan Wali Songo". Hasil belajar ini dinyatakan dengan skor yang diperoleh siswa dalam menjawab tes prestasi belajar PAI pada ranah kognitif yang diberikan pada akhir penelitian.

Dengan demikian, maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI semester genap di kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang dengan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan program autoplay. Langkah peneliti untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan program autoplay dan mengetahui tingkat motivasi belajar adalah dengan menyebar angket, dan untuk mengetahui hasil belajar adalah dengan melakukan *pretest* dan *posttest.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran PAI

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar bisa berjalan secara efektif.[17] Dari pengertian tersebut guru, buku/LKS, dan lingkungan sekolah merupakan media. Definisi media tersebut adalah sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan pesan, membantu merangsang pola pikir, merangsang perasaan, dan memotivasi siswa untuk melakukan proses pembelajaran.

Secara umum, media dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk yaitu media cetak dan media non cetak, atau media elektronik dan non elektronik. Media cetak misalnya buku ajar, LKS, majalah, dan koran. Sedangkan media elektronik seperti komputer. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan juga bisa dikatakan sebagai media. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv,

[17] Sadiman Arief, *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 6.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

radio, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan siswa.

National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.[18] Media meliputi perangkat keras *(hardware)* dan perangkat lunak *(software). Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada buku dan cetakan-cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Dari berbagai pengertian tersebut, kita bisa memahami bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan siswa akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik lagi, serta terangsang untuk memahami sebuah subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

[18] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*....., 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari kata media dan pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[19]

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan *(message)* dan gagasan kepada penerima.

Sedangkan kata pembelajaran dalam bahasa Inggris *instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran juga bisa diartikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan memberikan pengetahuan dalam interaksi langsung yang terjadi antara guru dengan siswa. Media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan materi dari suatu materi pembelajaran.[20]

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Media pembelajaran merupakan alat atau metodik dan tekhnik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antar seorang guru dengan siswanya dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif, dalam proses pengajaran terencana.

---

[19] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 3.
[20] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), 6.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan bisa membantu proses pembelajaran seperti buku, koran, radio, televisi, majalah, dan lain-lain.[21] Media dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pemikiran siswa, dan juga dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Sanjaya berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan, seperti informasi yang terdapat pada buku-buku, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.[22]

Sedangkan menurut Scrhamm media pembelajaran adalah tekhnologi pembawa pesan atau informasi yang dapat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran. Briggs mendefinisikan media pembelajaran yaitu sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pembelajaran.[23]

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Jadi media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan

[21] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran (*Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 204.
[22] Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Alfabeta, 2012), 184-185.
[23] Suwarna, *Pengajaran Micro* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), 125.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.[24] Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Media dalam suatu pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang ikut menentukan keberhasilan proses belajar. Sebab adanya media pembelajaran secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik yaitu yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari sumber terencana sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana siswa mampu belajar secara efektif dan efisien.[25] Siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal, karena didukung media pembelajaran yang mampu membuat siswa semangat belajar.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan tekhnik yang digunakan dalam rangka lebih mengekefektifkan komunikasi

[24] Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 3.
[25] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru*" (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 8.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dan interaksi antara seorang guru dengan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya untuk meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar. Karena secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran yang lain diantaranya adalah mempermudah interaksi dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan dapat membantu meningkatkan kosentrasi perhatian belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru (sumber) menuju siswa (penerima). Media juga bisa membangkitkan keinginan, minat yang baru dan pengaruh-pengaruh psikologis yang lain pada siswa. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima informasi dan mengolahnya guna memenuhi tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, fungsi media dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat ditunjukkan sebagai berikut:[26]

[26] Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 8.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam lingkungan belajar yang diawasi oleh seorang guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Unsur-unsur tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah rumusan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami pengalaman belajar. Dimana media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang diciptakan oleh guru dalam satu lingkungan belajar. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang sudah dibuat oleh guru. Media pembelajaran juga bisa disebut alat bantu mengajar yang bisa memberikan pengalaman konkrit dalam membantu meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Siswa akan membangun kesimpulan dari pemahan konsep atau materi yang telah dipelajarinya. Untuk itu perlunya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Oleh sebab itu dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran diantaranya:[27]

a. Sumber informasi dalam proses pembelajaran.

b. Mengatasi keterbatasan pengalaman belajar.

[27] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan aplikasi* (Bandung: Refika aditama, 2011), 114.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Membangkitan minat dan motivasi belajar yang baru.

d. Memungkinkan adanya interaksi langsung.

e. Memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh.

Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien jika melibatkan media pembelajaran secara terencana. Karena media pembelajaran sebagai komponen penting, dan sangat besar manfaatnya. Secara umum manfaat media pembelajaran diantaranya:[28]

a. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.

b. Menyeragamkan penyampaian materi.

c. Efisiensi waktu dan tenaga.

d. Pembelajaran lebih interaktif.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.

f. Belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

h. Meningkatkan peran guru yang lebih produktif.

Dalam proses belajar mengajar biasanya sering terjadi hambatan dan gangguan. Misalnya kesalahan penafsiran, kurangnya perhatian peserta didik, tidak adanya interaksi aktif antara guru dengan peserta didik, dan juga pra-sarana yang menganggu (pengaturan tempat duduk peserta didik yang kurang tepat).

Timbulnya berbagai hambatan dan gangguan dalam proses belajar mengajar sebagaimana dijelaskan diatas, diharapkan media pembelajaran

[28] Zainal Aqib, *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)* (Jakarta: Yrama Widya, 2013), 51.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Karena secara umum media pembelajaran dapat berfungsi sebagai berikut:[29]

a. Alat bantu yang menciptakan suasana belajar yang efektif.
b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
c. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
d. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
e. Meningkatkan mutu belajar mengajar.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dari media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang paling utama diantaranya:

a. Melalui media pembelajaran peserta didik dapat menyaksikan benda/perantara gambar, potret, slide. Dari media tersebut peserta didik bisa memperoleh informasi yang nyata.
b. Melalui pemanfaatan media pembelajaran dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, jika digunakan dengan tepat dan bervariasi.
c. Melalui media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat mengamati benda/peristiwa yang belum pernah dikunjungi/ditemui karena tempatnya jauh.
d. Media dapat menunjukkan secara lambat gerakan-gerakan yang cepat.
e. Media pembelajaran memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengamati secara langsung objek yang terlalu komplek.

[29] Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009), 110.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang dugunakan untuk menerima dan mengolah informasi tersebut, maka informasi akan dapat bertahan dan tesimpan dalam ingatan.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale). Kerucut pengalaman tersebut terdiri dari sebelas macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yakni:[30]

a. Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
b. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
c. Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.

[30] Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 21.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses, misalnya cara membuat panganan, sabun, deterjen, dan sebagainya.

e. Pengalaman melalui karya wisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak siswa ke obyek diluar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa.

f. Pengalaman melalui pameran *(Study Display)*, pengalaman ini diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa perkembangan dan kemajuan sekolah.

g. Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan melalui televisi.

h. Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan kelayar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.

i. Pengalaman melalui radio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio, dalam bentuk ceramah, wawancara dan sandiwara.[31]

j. Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan dan bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa) lengkap dengan garis-garis gambar yang dijelmakan secara logis untuk meragakan antara fakta dan ide (bagan).

[31] Ibid., 22.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

k. Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dalam lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan atau informasi.

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak ataupun mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi psikologis prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang dapat memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.[32]

Diantara kelebihan media belajar adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandang, suara, dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat

[32] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), 23.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.[33]

Jadi penggunaan media belajar akan sangat membantu dalam pembelajaran dengan mengingat keuntungan dari media belajar tersebut.

4. Karakteristik Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI dalam kurikulumnya mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lainnya. [34] Kurikulum PAI mengarahkan kepada pembentukkan akhlak yang mulia, dan bersifat fungsional terpakai sepanjang masa. Berbeda dengan kurikulum pelajaran lain yang relatif berubah tergantung situasi dan kondisi tertentu.

Dari segi pembelajarannya kebanyakan pembelajaran PAI sering diberikan secara konvensional, namun tidak mungkin bisa dikembangkan dengan menggunakan metode, strategi, dan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti suara rekaman untuk pembelajaran al-quran, dan film dokumenter untuk praktek ibadah haji, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Namun penggunaan media pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh PAI itu sendiri baik dari segi konten maupun proses interaksinya. Diantara karakteristik PAI adalah:

---

[33] Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan bersaing* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003), 21.

[34] Abdullah Nashih Ulwan, *Pedoman Pendidikan anak dalam Islam* (Bandung: PT. Asy-syifa, 2006), 15.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Diberikannya mata pelajaran PAI tujuannya untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt, berbudi pekerti luhur, dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam.
b. Secara umum pelajaran PAI didasarkan kepada dua sumber pokok yaitu Al-Quran dan Sunnah. Pembelajaran PAI dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam, sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.
c. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek afektif dan psikomotornya. Jadi pembelajaran PAI selalu mempertimbangkan dua sisi kehidupan dunia dan akhirat dalam setiap langkah dan geraknya.
d. Program pembelajaran PAI diarahkan pada menjaga aqidah peserta didik, menjadi landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, mendorong peserta didik untuk kritis, kreatif, dan inovatif. [35]

5. Pemanfaatan Media Pembelajaran Perspektif Islam

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen integral dalam sebuah pembelajaran. Tanpa media komunikasi antara murid dengan guru tidak akan terjadi, dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung optimal. Dalam proses pembelajaran keberadaan media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran siswa akan merasa senang.

[35] KEMENAG RI, Modul Pengembangan Pendidikan Agama Islam pada Sekolah (tt:tp, 2010), 17-19.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media pembelajaran ini sangat dibutuhkan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar penyampaian Pendidikan agama Islam.[36]

Para Nabi dalam menyebarkan agama Islam kepada kaumnya atau kepada umat manusia bertindak sebagai guru-guru yang mengajarkan dan mencontohkan bagaimana pendidikan keagamaan yang agung dan benar. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh teladan yang baik. Sebagai contoh teladan yang bersifat *uswatun hasanah*, Nabi selalu menunujukkan sifat-sifat yang terpuji. Hal ini sesuai dengan al-quran surat al-ahzab ayat 21, yakni:[37]

لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ ٱللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُواْ ٱللَّهَ وَٱلْيَوْمَ ٱلْأٓخِرَ وَذَكَرَ ٱللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya*: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah."*

Nabi selalu memberikan contoh tauladan atau menjadikan dirinya sebagai model dalam mendakwahkan seruan Allah. Sebagai contoh; sewaktu meletakkan Hajarul Aswad ketika membangun kembali ka'bah, disaat Nabi mendirikan masjid Quba' diluar Madinah, atau sewaktu

[36] Muhaimin, *Strategi Belajar Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Islam* (Surabaya: Citra Media, 1996), 91.
[37] Q.S. Al- Ahzab ayat 21.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

membuat parit pertahanan dalam perang Tabuk, Nabi selalu memimpin langsung dan ikut serta bekerja dengan para sahabat. Contoh teladan yang baik tersebut sangat besar pengaruhnya dalam misi pendidikan Islam dan dapat menjadi faktor yang menentukan terhadap keberhasilan dan perkembangan tujuan pendidikan secara luas.[38]

Pentingnya media pembelajaran dalam Islam itu didasari oleh al-quran dan hadits nabi saw, yaitu:

ٱللَّهُ ٱلَّذِى خَلَقَ ٱلسَّمَـٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا فِى سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ ٱسْتَوَىٰ عَلَى ٱلْعَرْشِ ۖ مَا لَكُم مِّن دُونِهِۦ مِن وَلِىٍّ وَلَا شَفِيعٍ ۚ أَفَلَا تَتَذَكَّرُونَ ﴿٤﴾

Artinya: "*Allah lah yang menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada di antara keduanya dalam enam masa, kemudian Dia bersemayam di atas 'Arsy. tidak ada bagi kamu selain dari padanya seorang penolongpun dan tidak (pula) seorang pemberi syafa'at. Maka Apakah kamu tidak memperhatikan?" (Q.S. As-Sajadah ayat 4)*

Ayat ini menjelaskan tentang Allahlah yang menciptakan langit dan bumi dan segala yang ada di antara keduanya dalam enam hari. Kemudian Dia bersemayam di atas singgahsana-Nya dengan cara yang sesuai bagi diri-Nya. Tak ada seorang pun yang dapat menolong kalian selain Allah, juga tak seorang pun yang dapat memberikan syafaat kepada kalian. Maka, apakah kalian akan tetap berada dalam kekufuran, lalu kalian tidak dapat mengambil pelajaran-pelajaran Allah? Dalam penciptaan alam semesta ini Allah telah menunjukkan betapa maha tinggi Allah, dan tidak ada tandingan atau sekutu bagi-Nya.

[38] Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*....., 115

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Penjelasan M. Quraisy Shihab mengenai Allah yang duduk di *'Arsy* yang tertinggi itu dan pengaturan-Nya terhadap semua yang ada di alam raya. Allah mengetahui dan mengatur secara rinci apa yang ada di bawah kekuasaan pemilik *kursi-kursi* yang di bawahnya. Dia yang menciptakan dan Dia pula yang mengatur segala sesuatu.[39] Dengan adanya penciptaan alam ini, manusia disuruh untuk berfikir betapa maha kuasanya Allah, tidak ada satupun yang dapat menyekutukan-Nya.

Sedangkan hadits Nabi yang menjelaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran diantaranya:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ :قال رسول الله صلى الله عليه وسلم
مَنْ عَالَ جَارِيَتَيْنِ حَتَّى تَبْلُغَا، جَاءَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَنَا وَهُوَ" وَضَمَّ
أَصَابِعَه. (رواه مسلم).

Artinya: *Dari Anas bin Malik r.a, Rasulullah saw bersabda, "Barang siapa memelihara dua anak perempuan sampai baligh, maka pada hari kiamat dia datang bersamaku," beliau menggenggamkan jemarinya.* (H.R Imam Muslim).[40]

Dalam hadits di atas, nabi saw menjelaskan tentang keistimewaan orang yang menyantuni atau memelihara dua anak perempuan dengan menggunakan jari tangan beliau. Kemudian nabi saw menggenggamkan jemarinya untuk memberikan penekanan tertentu sehingga dapat dipahami bahwa jika orang yang memelihara dua anak perempuannya hingga ia

[39] M. Quraisy Shihab, *Tafsir al-Misbah* (Kairo: Lentera Hati, 2009), 116.
[40] An-Nawawi, *al Minhaj Syarh Shahih Muslim bin Hajjaj*, hadits ke- 2631.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dewasa atau sudah bisa menikah, maka kelak di hari akhir akan dekat dengan nabi saw.[41]

Dari penjelasan hadits tersebut, dapat dipahami bahwa ketika Nabi saw menjelaskan tentang ajarannya, beliau menggunakan media yang variatif dan komunikatif yang disesuaikan dengan kondisi pada saat itu. Pada saat itu Nabi saw menjelaskan dengan genggaman jemari beliau dengan maksud untuk lebih memudahkan para sahabat dalam memahami penjelasan Nabi saw. Maksud dari genggaman itu adalah suatu kedekatan antara Nabi dengan orang yang dijelaskan yaitu para sahabat.

6. Efektifitas Media pada Pembelajaran PAI

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi materi pelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga bisa membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran informasi pelajaran, dan memadatkan informasi.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu memenuhi tujuan dari pembelajaran tersebut. Aspek-aspek yang dapat menunjukkan efektivitas media dalam pembelajaran dapat ditunjukkan melalui pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri, antara lain: peningkatan pengetahuan,

[41] Shinqity Djamaluddin dan Mochtar Zoerni, *Ringkasan Shahih Muslim* (Bandung: Mizan, 2002), 125.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

peningkatan keterampilan, perubahan sikap, perilaku, kemampuan adaptasi, peningkatan partisipasi, dan peningkatan interaksi.[42]

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dalam pengertian lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan tekhnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Efektifitas penggunaan media pembelajaran adalah suatu usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan.

Pertimbangan yang harus dilakukan dalam memilih pemanfaatan media pembelajaran diantarnya adalah harus memperhatikan tujuan pembelajaran, siswa, ketersediaan, ketepatgunaan, biaya, mutu tekhnis, dan kemampuan SDM dalam memanfaatkan media.[43]

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan kondisi siswa, harus menjadi perhatian dan pertimbangan seorang guru untuk memilih dan menggunakan media dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak bisa berdiri sendiri, tetapi saling terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian alat-alat, sarana, atau

[42] Daryanto, *Media Pembelajaran*....., 57.
[43] Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka FKIP UNS, 2009), 80.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.[44]

Media pembelajaran dikatakan efektif jika dalam pemanfaatannya mempertimbangkan tujuan pengajaran, bahan materi pelajaran, ketersediaan alat yang dibutuhkan, dan minat belajar dari siswa.

B. Pembelajaran Berbasis ICT

1. Pengertian ICT

ICT berasal dari tiga kata yaitu *Information, Communication, and Technology*. ICT biasa disebut juga dengan TIK, yaitu tekhnologi informasi dan komunikasi. Teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional. Tekhnologi juga bisa dikatakan sebagai ilmu pengetahuan yang ditransformasikan di dalam produk, jasa, proses, dan struktur organisasi.[45]

Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam informasi tersebut, diantaranya: informasi harus bermakna, berguna, dan bermanfaaat.[46] Kemajuan tekhnologi membuat seseorang dengan mudah memperoleh informasi yang bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Sedangkan komunikasi adalah suatu proses penyampaian berita (ide, gagasan, materi pelajaran), dari satu pihak ke pihak yang lain agar terjadi

[44] Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*....., 6.
[45] Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 78.
[46] Ibid., 79.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

saling memengaruhi diantara keduanya. Dalam proses komunikasi ini biasanya menggunakan bahasa, gerakan yang memiliki makna khusus, dan juga menggunakan alat bantu media seperti telephon, HP, dan satelit.[47] Komunikasi disini melalui alat perantara.

Jadi ICT bisa diartikan sebagai seluruh peralatan tekhnis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek yaitu tekhnologi informasi dan tekhnologi komunikasi. Tekhnologi informasi mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengolahan informasi. Sedangkan tekhnologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis ICT

Seiring dengan kemajuan tekhnologi pendidikan, pembelajaran sekarang menuntut untuk memanfaatkan media pembelajaran agar pembelajan lebih efektif dan efisien. Boleh dikatakan sekarang ini pendidikan hidup di dalam media, artinya kegiatan pembelajaran sudah bergerak menuju perubahan dengan mengurangi pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah, dan diganti dengan metode pembelajaran yang lebih mengedepankan keaktifan siswa dan juga pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, jika dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Scrahmm melihat karakteristik

[47] Ibid., 80.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

media pembelajaran dari segi ekonomis, lingkup sasaran yang dituju, dan kemudahan penggunaannya. Karakteristik media pembelajaran juga bisa dilihat dari segi kemampuannya untuk bisa membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting untuk pengelompokkan dan pemilihan media untuk diterapkan dalam sebuah pembelajaran.[48]

Karakteristik pembelajaran berbasis ICT, yaitu pemanfaatan media sebagai bahan acuan dalam menyampaikan informasi (materi pelajaran) kepada siswa supaya kegiatan pembelajaran lebih efektif dan juga tujuan dari pembelajaran dapat terpenuhi. Pada karakteristik pembelajaran berbasis ICT, guru sebagai sumber informasi, dapat dengan mudah memanfaatkan media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan baik, sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

3. Manfaat ICT dalam Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

[48] Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006), 28.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ICT dalam pembelajaran dapat menjadi dua peran yaitu sebagai media presentasi pembelajaran misalnya *slide power point*, dan sebagai media pembelajaran, baik pembelajaran mandiri atau *E-Learning*. Dengan adanya ICT diharapkan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sedangkan manfaat penggunaan ICT dalam rangka mendukung pembelajaran adalah: [49]

a. meningkatkan kualitas pembelajaran,
b. memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran,
c. membantu memvisualisasikan ide-ide yang abstrak,
d. mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari,
e. menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik,
f. memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Pembelajaran berbasis ICT pada dasarnya adalah pemanfaatan tekhnologi dan informasi untuk menunjang proses pembelajaran dalam rangka untuk memenuhi rumusan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.[50] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan definisi pembelajaran berbasis tekhnologi informasi dan komunikasi secara konseptual sebagai pembelajaran tatap muka dengan dukungan tekhnologi.

---

[49] Masyudi Choiron, *Memanfaatkan Media ICT dalam Pembelajaran*, internet dalam http://www.kompasiana.com, diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 20.00 wib.
[50] Sri Giarti, *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis ICT*, Jurnal: Satya Widya Vol. 32 No. 2 Desember 2016, hlm. 121.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Jika memperhatikan manfaat dari penggunaan ICT dalam pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas, tentunya penggunaan ICT dalam pembelajaran tidak dapat dihindari lagi, dan sekolah harus berupaya menerapkannya agar pembelajaran lebih efektif lagi. Sekolah harus berupaya untuk memenuhi kebutuhan terhadap fasilitas ICT ini.

C. Motivasi dan Hasil Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak.[51] Motivasi juga berasal dari kata "motif" yang bisa diartikan sebagai daya penggerak sebagai upaya seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga bisa dikatakan sebagai upaya yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu demi memenuhi tujuan yang sudah ditentukan. Berawal dari kata "motif" tersebut, motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif akan aktif pada saat-saat tertentu, terutama saat akan memenuhi tujuan yang sudah ditentukan tersebut sangat terdesak untuk harus segera dipenuhi.[52]

Ngalim Purwanto berpendapat, bahwa setiap motif itu berkaitan erat dengan suatu tujuan dan cita-cita. Semakin berharga tujuan itu bagi yang bersangkutan, makin kuat pula motifnya sehingga motif itu sangat berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang.[53]

---

[51] Anastasia Sri Mendari, *aplikasi teori hierarki kebutuhan Maslow dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi*, Jurnal: Widya Warta No. 01 tahun 2010, hlm. 83.
[52] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 73.
[53] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 70.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Fungsi dari motif-motif itu diantaranya adalah mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif itu berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas. Motif juga dapat menentukan arah perbuatan yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula terbentang jalan yang harus ditempuh. Dan yang terakhir motif itu dapat menyeleksi perbuatan kita. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu.[54] Motivasi bisa menentukan seseorang untuk berbuat baik maupun berbuat buruk. Jika motivasinya positif maka cenderung berbuat baik. Sebaliknya jika motivasinya jelek maka perbuatannya akan cenderung negatif.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan dalam diri individu yang dapat mempengaruhi gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh adanya sebuah tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi didalam manusia, ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan,

[54] Ibid., 70-71.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Jadi dalam kegiatan belajar terjadinya adanya suatu usaha yang menghasilkan perubahan-perubahan itu dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.[55]

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar diharapkan mampu merubah keterampilan dan sikap sesorang setelah menerima pengalaman tertentu.

Motivasi dalam al-quran dijelaskan pada surat al-syams ayat 7-10 yaitu:

وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّىٰهَا ﴿٧﴾ فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَىٰهَا ﴿٨﴾ قَدْ أَفْلَحَ مَن زَكَّىٰهَا ﴿٩﴾ وَقَدْ خَابَ مَن دَسَّىٰهَا ﴿١٠﴾

Artinya: *"Dan jiwa serta penyempurnaannya (ciptaannya), Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya, Sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, dan Sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya."*

Maksud penjelasan ayat di atas, seperti diriwayatkan oleh Muhammad ibn Ka'ab: "Apabila Allah menghendaki kebaikan bagi seorang hamba-Nya, maka diilhamkan kebaikan baginya sehingga ia berbuat baik. Sebaliknya,

[55] Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), 16.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

jika Allah menghendaki keburukan terhadap seseorang, maka diilhamkanlah keburukan baginya sehingga ia berbuat jahat."[56]

Motivasi menurut Al-ghozali yaitu sebuah perilaku yang terjadi karena peran dari *Junud al-Qalb* atau tentara hati. Dalam diri manusia terdapat dua kelompok *Junud al-Qalb,* yaitu yang bersifat fisik dan psikis. Yang bersifat psikis mewujud dalam dua hal yaitu *syahwat* dan *ghadlab* yang berfungsi sebagai pendorong *(iradah). Syahwat* mendorong untuk melakukan sesuatu (motif mendekat), dan *ghadlab* mendorong untuk menghindar dari sesuatu (motif menjauh).[57]

Motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat mendorong, menggerakan dan mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar.[58] Motivasi belajar sangat erat sekali hubungannya dengan perilaku siswa di sekolah. Motivasi belajar dapat membangkitkan dan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Bila pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didik, maka meraka akan memperkuat respon yang telah dipelajari. Jadi guru harus mampu membangkitan motivasi belajar siswanya, agar pembelajaran bisa terjadi lebih efektif lagi.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Motivasi berperan sangat penting dalam keefektifan pembelajaran. Motivasi dapat mempengaruhi seluruh fase pembelajaran. Jadi motivasi belajar dapat diartikan sebagai faktor-faktor yang

[56] Mulyadi Nurdin, *Demi Jiwa (Penafsiran ayat 7-10 Surat al-Syams),* internet dalam http://www.zainalarifin.tk.com, diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 20.00 wib.
[57] Suprapto, *Teori Motivasi al-Ghazali,* internet dalam http://www.kajianislam.wordpress.com, diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 20.00 wib.
[58] Endang Sri Astuti, *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 67.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

membangkitkan, menggerakkan, dan mengarahkan pola perilaku siswa agar dapat terorganisir dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik untuk belajar. Sebaliknya jika siswa termotivasi maka pembelajaran akan bisa berlangsung, dan siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan lebih interaktif lagi jika siswa mempunyai motivasi sebelum belajar. Untuk itu tugas guru adalah bagaimana membangkitkan motivasi belajar siswa.

2. Macam-macam Motivasi

Macam-macam motivasi bisa dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi tersebut sangat bervariasi.[59] Dilihat dari segi pembentuknya motivasi dibagi menjadi dua yakni motivasi bawaan dan motivasi yang dipelajari. Motivasi bawaan yaitu motivasi yang dibawa sejak lahir tanpa harus dipelajari. Contohnya: dorongan untuk makan, dan minum. Sedangkan motivasi yang dipelajari yaitu motivasi yang timbul karena dipelajari. Contohnya: belajar ilmu pengetahuan, bahasa arab, bahasa Inggris, dan lain sebagainya.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan hal yang penting setidaknya yang harus ada pada para siswa memiliki motivasi untuk belajar, karena kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik dan memperoleh prestasi apabila anak yang bersangkutan mempunyai motivasi belajar yang kuat.

[59] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi*....., 86.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sedangkan dalam pembelajaran motivasi belajar dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang) dan motivasi ekstrinsik (motivasi yang berasal dari luar diri seseorang).

a. Motivasi Intrinsik

Menurut Syaiful Bahri motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri seseorang sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu.[60]

Sedangkan menurut Singgih motivasi intrinsik adalah merupakan dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang tanpa adanya pengaruh dari luar.[61] Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki, semakin memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Contohnya, siswa yang ingin belajar karena memang dia ingin mendapatkan pengetahuan, nilai ataupun keterampilan agar dapat mengubah tingkah lakunya, bukan untuk tujuan lain. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari dalam diri individu secara mutlak terkait aktivitas belajarnya.

Motivasi Intrinsik pada umumnya terkait dengan bakat dan faktor intelegensi dalam diri siswa. Motivasi intrinsik dapat muncul sebagai suatu karakter yang telah ada sejak seseorang dilahirkan, sehingga

[60] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2002), 115.
[61] Singgih, *Psikologi anak Psikologi Perkembangan anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), 50.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

motivasi tersebut merupakan bagian dari sifat yang didorong oleh faktor endogen, faktor dunia dalam, dan sesuatu bawaan.

Menurut Thursam seorang siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan lebih aktif belajar sendiri tanpa harus menunggu disuruh terlebih dahulu oleh guru maupun orang tua. Motivasi intrinsik yang dimiliki siswa dalam belajar akan lebik kuat lagi apabila dibarengi dengan memiliki motivasi eksrtrinsik.[62]

b. Motivasi Ekstrinsik

Menurut Sardiman motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya dorongan/rangsangan dari luar. Pengaruh dari luar tersebut bisa berupa ajakan, suruhan, atau bahkan paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan yang demikian seseorang mau melakukan sesuatu.[63]

Misalnya, siswa belajar karena tahu besok akan ada ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga siswa mendapat pujian dari guru, dari temannya, atau bahkan dijanjikan hadiah oleh orang tuanya jika mendapat nilai yang baik. Jadi tujuan belajar bukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, melainkan ingin memperoleh nilai yang baik, pujian dari guru dan teman, dan juga ingin mendapat hadiah dari orang tuanya. Siswa belajar karena takut mendapat hukuman dari guru jika mendapat nilai jelek. Waktu belajar yang tidak terjadwal juga bisa menjadi contoh bahwa siswa belajar karena dorongan motivasi ekstrinsik.

[62] Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadana Nusantara, 2008), 29.
[63] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi*....., 90.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sedangkan menurut Supandi motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul manakala terdapat rangsangan dari luar individu.[64] Motivasi ekstrinsik terjadi karena adanya faktor penggerak atau pendorong dari luar yang diberikan dari ketidak mampuan individu sendiri. Dengan kata lain motivasi ekstrinsik adalah keinginan mencapai sesuatu dengan tujuan untuk mendapatkan tujuan eksternal atau mendapatkan sebuah hukuman eksternal.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dua macam yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berkenaan dengan kegiatan belajar motivasi instrinsik mempunyai sifat yang lebih penting karena daya penggerak yang mendorong seseorang dalam belajar dari pada motivasi ekstrinsik. Keinginan dan usaha belajar atas dasar inisiatif dirinya sendiri akan membuahkan hasil belajar yang maksimal, sedang motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang mendorong belajar itu timbul dari luar dirinya. Apabila keinginan untuk belajar hanya dilandasi oleh dorongan dari luar dirinya maka keinginan untuk belajar tersebut akan mudah hilang.

3. Indikator Motivasi

Menurut Suciati dan Irawan mengatakan bahwa terdapat empat hal yang menunjukkan siswa termotivasi dalam belajar, diantaranya: [65]

[64] Supandi, *Menyiapkan Kesuksesan anak anda* (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2011), 61.
[65] Suciati dan Irawan Prasetya, *Teori Belajar dan Motivasi* (Jakarta: Depdiknas, Ditjen PT. PAU-UT, 2001), 53-54.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Perhatian; perhatian siswa tumbuh didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu tersebut tumbuh membutuhkan rangsangan. Jika siswa termotivasi, mereka akan memusatkan perhatiannya secara penuh terhadap proses pembelajaran.
b. Relevansi; relevansi menunjukkan adanya hubungan antara materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan kebutuhan dan juga kondisi yang sedang dialami siswa.
c. Percaya diri; siswa merasa percaya diri dan berkompeten untuk mengembangkan potensinya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
d. Kepuasan; keberhasilan dalam mencapai sebuah tujuan yang sudah ditentukan akan menghasilkan kebanggaan dan kepuasan sendiri bagi siswa.

Idealnya motivasi belajar memang harus intrinsik, yaitu dimiliki oleh setiap siswa. Sejak awal siswa disyaratkan memiliki sasaran dan tujuan untuk bisa sukses setelah menerima pengalaman belajarnya. Namun kenyataannya tidak semua siswa memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Maka dengan demikian guru harus mampu memotivasi siswa supaya rajin untuk belajar.[66]

Dengan demikian, motivasi sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk menanamkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran, rasa ingin berhasil, dan rasa kerja sama antar siswa. Sedangkan dalam pengelolaan kelas, motivasi dapat berpengaruh dalam mengatur

[66] Gavin Reid, *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan Strategi*, judul asli *Motivating Learners in the Classroom: Ideas and Strategies*, Penerjemah Hartati Widiastuti (Jakarta: PT. Indeks, 2009), 20.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran siswa di kelas agar lebih interaktif lagi, dan juga mengatur tingkah laku siswa di kelas. Dengan tujuan untuk menciptakan kondisi yang optimal dalam pembelajaran. Kegiatan belajar siswa dapat terjadi apabila siswa ada perhatian dan dorongan terhadap stimulus belajar. Untuk itu guru harus berupaya menumbuhkan dan menimbulkan perhatian dan dorongan belajar siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pada saat perhatian siswa dalam proses pembelajaran menurun, guru harus mampu membangkitkannya lagi misalnya melalui diskusi tanya jawab, permainan, dan media pembelajaran yang menyenangkan.

Ngalim purwanto berpendapat bahwa setiap motif itu bertalian erat dengan suatu tujuan dan cita-cita. Makin berharga tujuan itu bagi yang bersangkutan, makin kuat pula motifnya sehingga motif itu sangat berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang.[67]

4. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Yusuf ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yakni faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa sendiri) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa/dari lingkungan).[68]

a. Faktor internal; bisa dari faktor fisik dan juga faktor psikologis. Faktor fisik meliputi nutrisi makanan, kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera. Kekurangan makanan akan mengakibatkan siswa cepat lesu, mengantuk, dan lelah. Hal tersebut akan menganggu kosentrasi siswa dalam belajar. Sedangkan faktor psikologis bisa berupa

[67] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*....., 70-71.
[68] Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Bandung: Rizqi Press, 2009), 23.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

aspek-aspek yang mendorong atau menghambat belajar siswa. Misalnya adanya ganjaran atau hukuman pada akhir proses pembelajaran, tingkat kecerdasan yang lemah, dan gangguan psikis/emosional (rasa cemas, takut, dan gelisah). Faktor internal juga bisa dari cita-cita seorang siswa.[69]

b. Faktor eksternal; seperti sarana prasana atau fasilitas belajar. Ketika semua faktor sarana saling mendukung maka proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Dan juga faktor pengajar/guru. Proses belajar akan berjalan efektif jika guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian kepada siswa, dan juga menerapkan media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa.

Sedangkan menurut Sri Hapsari faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik pada umumnya terkait dengan faktor intelegensi dan bakat dalam diri siswa.[70] Ia berpendapat, bahwa motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor pribadi seperti kepuasan.

Singgih mengemukakan bahwa motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor endogen, faktor konstitusi, faktor dunia dalam, sesuatu bawaan, sesuatu yang telah ada yang diperoleh sejak seseorang dilahirkan. Selain itu juga, motivasi intrinsik dapat diperoleh dari proses belajar. Seseorang yang meniru tingkah orang lain, yang menghasilkan sesuatu yang menyenangkan secara bertahap, maka dari proses tersebut terjadi proses internalisasi dari

[69] Ria Kholifah, *Motivasi Belajar Seorang Slow Learner*, Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 11 Agustus 2015, hlm. 5.
[70] Sri Hapsari, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 74.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tingkah laku yang ditiru tersebut sehingga timbul menjadi sebuah kepribadian dari dirinya.[71]

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik antara lain keinginan diri, kepuasan, kebiasaan baik, dan kesadaran. Sedangkan motivasi ektrinsik dipengaruhi atau dirangsang dari luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik antara lain pujian, nasehat, semangat, hadiah, meniru sesuatu, dan hukuman.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam mendorong kesuksesan siswa. Pendidik perlu melakukan upaya untuk mendorong motivasi belajar siswa. Karena tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil menunjukkan perolehan setelah mengerjakan sesuatu, sedangkan belajar menunjukkan usaha untuk memperoleh perubahan. Jadi hasil belajar adalah kemampuan (perubahan) yang dimiliki siswa setelah proses belajar.[72] Perubahan perilaku itu yang menunjukkan hasil belajar setelah melalui beberapa tahapan dalam proses pembelajaran.

Menurut Winkel, seperti yang dikutip Purwanto, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan adanya sikap dan perilaku yang

[71] Singgih, *Psikologi anak Psikologi Perkembangan anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), 50-51.
[72] Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), 74.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menunjukkan adanya perbedaan setelah mengalami proses belajar. Aspek perubahan tersebut mengacu kepada tujuan pembelajaran yang harus mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.[73]

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha yang telah dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan suatu kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar bisa mencakup keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan juga pengarahan, dan juga perubahan yang signifikan pada siswa.

Aspek hasil belajar dijabarkan dalam penjelasan sebagai berikut:[74]

a. Kemampuan kognitif, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual yang bisa diukur secara nalar. Kawasan ini terdiri dari pengetahuan, dan pemahaman. Proses memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan atau gambar yang disampaikan melalui kegiatan pembelajaran. Siswa dikatakan memahami bila mampu mengkontruksi makna pesan yang diterimanya. Siswa memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama mereka. Proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, menyimpulkan, dan menjelaskan.
b. Kemampuan afektif, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, dan sikap. Ranah afektif lebih

[73] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 44.
[74] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 22-24.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai peran yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki sikap dan motivasi belajar yang tinggi memiliki peluang yang lebih untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik dari pada siswa yang memiliki sikap yang negatif. Kawasan ini terdiri dari kemampuan menerima, dan memberi respon.

c. Kemampuan Psikomotorik, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot, dan juga fungsi psikis. Dengan kata lain ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, seperti lari, melompat, melukis, menari, dan sebagainya. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam melaksanakan suatu tugas tertentu. Keterampilan atau psikomotor merupakan kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Kawasan ini terdiri dari persepsi, gerakan refleks dan kreatifitas. Hasil belajar dalam ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan *(skills)* dan kemampuan bertindak individu.

Dalam pembelajaran konstruktif, belajar adalah mengkonstruksi pengetahuan.[75] Siswa melakukan proses kognitif secara aktif, yakni memperhatikan informasi yang relevan, menata menjadi sebuah informasi

[75] Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 30.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang berharga, dan memadukan informasi tersebut dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Proses kognitif merupakan cara yang dipakai siswa secara aktif dalam proses mengkontruksi makna.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penilaian tes aspek kognitif pada standar kompetensi "Kisah Keteladanan Wali Songo".

6. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Seorang peserta didik dikatakan berhasil atau tidaknya dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang bisa mempengaruhinya dalam pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto yaitu faktor internal terdiri dari faktor jasmaniyah dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.[76]

[76] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 3.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi menjadi dua bagian, antara lain yaitu faktor internal dan faktor eksternal.[77]

a. Faktor internal siswa

1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
2) Faktor psikologis siswa, diantaranya misalnya seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berfikir, dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

b. Faktor eksternal siswa

1) Faktor lingkungan siswa

   Faktor ini terbagi dua yaitu pertama faktor lingkungan alam seperti keadaan suhu, kelembaban udara, letak sekolah dan sebagainya. Kedua faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

2) Faktor instrumental

   Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana media pembelajaran, fasilitas alat pembelajaran, guru, strategi pembelajaran, kurikulum, dan materi pembelajaran.

[77] M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010), 59-60.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Mardalis di dalam bukunya *Metode Penelitian Suatu Pendekatan proposal,"Metode* disini diartikan sebagai suatu cara atau tekhnik yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan *penelitian* itu sendiri diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan suatu kebenaran".[78]

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti mengambil jarak dengan yang diteliti, sehingga akan mendapatkan tingkat objektivitas yang tinggi. Berbeda dengan pendekatan kualitatif, peneliti tidak mengambil jarak dengan yang diteliti karena hubungan yang dibangun atas dasar saling percaya dan dilakukan secara intensif. Yaitu responden diperlakukan sebagai partner bukan sebagai objek penelitian.[79]

Jenis penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.[80] Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah untuk membangkitkan timbulya suatu keadaan

[78] Mardalis, *Metode Penelitian.....*, 24.
[79] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 149.
[80] Sugiono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2010), 72.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

atau kejadian. Eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk akibat dari suatu perlakuan yang diberikan.[81]

Dalam penelitian eksperimen ada tiga jenis rancangan penelitian yaitu rancangan pra eksperimen, eksperimen semu, dan eksperimen murni. Pra eksperimen adalah rancangan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat hanya dengan melibatkan satu kelompok subjek sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel terikat. Eksperimen semu *(quasi experimental)* adalah rancangan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat yang melibatkan satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen.[82] Sedangkan eksperimen murni adalah rancangan dengan melibatkan satu variabel eksperimen yang berkaitan dengan perlakuan khusus dan satu kelompok kontrol dengan perlakuan yang diberikan berbeda setelah itu menguji hasilnya.[83]

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen kuasi *(quasi eksperimental).* Hal ini dilakukan dengan tujuan agar penelitian memang benar-benar mampu menunjukkan adanya perubahan dari pemanfaatan media pembelajaran autoplay pada mata pelajaran PAI kelas IV. Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan *pretest, posttest,* dan angket untuk mengukur motivasi siswa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control-group pretest posttest Design* seperti pada tabel di bawah ini:

---

[81] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitan Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka cipta, 2010), 9.
[82] Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2007), 36.
[83] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 3.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 3.1

Rancangan penelitian Eksperimen 2 Kelompok[84]

Group	Pretest	Treatment	Posttest
KE (IV-A)	T1	X1	T2
KK (IV-B)	T1	X2	T2

Keterangan:

KE: Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran autoplay.

KK: Kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran autoplay.

T1: Pre-test untuk mengungkap kemampuan awal.

T2: Post-test untuk mengungkap kemampuan akhir.

X1: Proses belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran autoplay.

X2: Proses belajar PAI tanpa menggunakan media pembelajaran autoplay.

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat dua kelompok belajar yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan dua perlakuan yaitu pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas kontrol, dan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran autoplay pada kelas eksperimen.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat berupa apapun variasinya yang perlu kita perhatikan agar kita dapat mengambil kesimpulan mengenai fenomena yang

[84] Sugiono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2013), 12.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terjadi. Misalnya kesimpulan sebab-akibat, kesimpulan mengenai perbedaan, kesimpulan mengenai kaitan suatu hal dengan lainnya, kesimpulan mengenai kecenderungan, dan lain sebagainya.[85]

Menurut hubungannya antara satu variabel dengan variabel lainnya, maka variabel dapat dibedakan menjadi variabel bebas (independen), dan variabel dependen (terikat). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini:

a. Variabel Independen (bebas): Pembelajaran Berbasis ICT (program autoplay).
b. Variabel Dependen (terikat): Motivasi dan Hasil Belajar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[86] Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh elemen atau unit subjek atau objek untuk memperoleh informasi.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang tahun ajaran 2017-2018, yang terdiri dari 2 kelas masing-masing dengan jumlah 20 siswa. Jadi

[85] Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 32-33.
[86] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 80.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

populasinya berjumlah 40 siswa. Kelas sampel penelitian ditentukan dengan tekhnik *purpose random sampling* yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah direncanakan, dua kelas digunakan sebagai sampel penelitian. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi digunakan sebagai kelas kontrol.

2. **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[87] Karena penelitian ini menggunakan jenis pendekatan eksperimen yang mengharuskan adanya variabel kontrol dan variabel yang diberikan eksperimen, juga mengingat kemampuan peneliti baik dari segi waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti dengan demikian membagi kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan kelas. Disamping itu juga sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama. Sebab itu peneliti melakukan teknik sampling untuk memilih kelas yang akan diberi perlakuan/eksperimen.

Penentuan sampel untuk kelompok eksperimen dan untuk kelompok kontrol merujuk pada Sugiono dengan pelaksanaan eksperimen sederhana bahwa jumlah sampel minimal 10 sampai 20.[88]

D. Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data adalah bagian instrument pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidak suatu penelitian. Kesalahan penggunaan

[87] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 81.
[88] Ibid, 132.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tekhnik/metode pengumpulan data bisa berakibat fatal terhadap hasil-hasil penelitian yang dilakukan.[89]

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes, angket, dan dokumentasi.

1. Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik dalam bentuk tulis maupun lisan. Dalam penelitian ini, tes bertujuan untuk memperoleh data nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* pada salah satu kompetensi pada mata pelajaran PAI yakni "Kisah Keteladanan Wali Songo". Tekhnik tes digunakan dengan maksud untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa dengan pembelajaran berbasis ICT menggunakan program autoplay.
2. Angket disebut juga sebagai metode kuisioner atau dalam bahasa Inggris disebut *questionnaire* (daftar pertanyaan). Metode angket berbentuk rangkaian atau kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dalam sebuah daftar pertanyaan, kemudian dikirim kepada responden untuk diisi. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan ke peneliti.[90] Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah secara langsung, yakni membagikan angket secara langsung kepada siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Penyebaran angket bertujuan untuk memperoleh data mengenai respon siswa terhadap pembelajaran berbasis ICT menggunakan program autoplay sebagai media pembelajaran di SDN SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Pengukuran peningkatan motivasi

[89] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), 129.
[90] Ibid., 130.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

belajar didapat melalui skala Likert. Angket diberikan kepada kelas eksperimen setelah mendapatkan pengalaman belajar dengan memanfaatkan autoplay sebagai media pembelajaran.

3. Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, kenang-kenangan, laporan, dan lain-lain sebagainya.[91] Dokumentasi ini digunakan untuk mengamati dan mengabadikan aktifitas siswa dan aktifitas guru dalam pembelajaran, dan menganalisis data untuk mengambil kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Selain itu dokumentasi dijadikan sebagai bukti pelaksanaan dalam pembelajaran.

E. Instrumen Penelitian

Instrument merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Instrument yang baik akan menghasilkan penemuan yang tingkat akurasinya meyakinkan. Sebaliknya, jika instrument yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data adalah tidak baik, maka hasil temuannya juga demikan.[92]

Dalam penelitian ini, instrumen penelitiannya berupa tes dan non tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* dengan soal pada standar kompetensi "Kisah Keteladanan Wali Songo". Sedangkan instrumen non tes berupa angket sebanyak 36 pernyataan.

[91] Ibid., 152.
[92] Ibnu Hajar , *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), 160.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Setiap item pernyataan diberikan 4 alternatif jawaban, yakni sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Pernyataan tersebut terdiri dari 2 kategori, yaitu pernyataan positif (favourable), dan pernyataan negatif (unvavourable). Untuk pernyataan favourable, jika siswa menjawab "sangat sesuai", maka skor yang diperoleh adalah skor tertinggi yaitu empat dan mendapat skor satu apabila menjawab "sangat tidak sesuai". Namun berbeda dengan pernyataan unvavourable, jika siswa menjawab "sangat sesuai", justru skor yang diperoleh adalah skor terendah yakni satu, dan skor empat untuk pernyataan unfavourable bila menjawab "sangat tidak sesuai".

Adapun kisi-kisi instrument atau *blue print* dari soal tes dan angket motivasi belajar dan hasil belajar PAI pada standar kompetensi "Kisah Keteladanan Wali songo" adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen motivasi belajar dan hasil belajar PAI

Variabel	Indikator
Motivasi Belajar	1. Perhatian ▪ Siswa ingin tahu materi pelajaran yang akan dipelajari. ▪ Siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media autoplay. ▪ Siswa memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran. 2. Relevansi ▪ Siswa mengetahui hubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. ▪ Siswa dapat mengaitkan materi dengan kebutuhan dan kondisinya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	3. Percaya diri ▪ Siswa merasa berkompeten terhadap materi yang dipelajari. ▪ Siswa dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. 4. Kepuasan ▪ Siswa bangga dengan keberhasilan yang dicapai. ▪ Siswa merasa puas setelah berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
Hasil Belajar	1. Kemampuan kognitif ▪ Siswa mengetahui nama-nama wali songo. ▪ Siswa memahami sejarah wali songo dalam menyebarkan Islam di Jawa.

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini diukur dengan melihat hasil nilai dari pretest dan posttes yang kemudian dilakukan uji statistik. Respon siswa terhadap pemanfaatan autoplay sebagai media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar didapat dari angket melalui tabel kategori kecenderungan masing-masing variabel dan rerata skor dengan mengacu kepada skala likert.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Suatu penelitian baru dapat dipergunakan dalam penelitian apabila telah dinyatakan valid. Validitas adalah "indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu instrument betul-betul mengukur apa yang perlu diukur".[93] Uji validitas digunakan dengan mengukur korelasi antara butir-butir pertanyaan

[93] Ali Anwar, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (Kediri: IAIT Press, 2009), 8.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan skor pertanyaan secara keseluruhan. Jadi suatu instrument dikatakan valid jika memiliki validitas yang tinggi, yakni apabila instrument telah dapat mengukur apa yang diukur. Jika terdapat pertanyaan yang tidak valid harus dihapus atau diganti dengan pertanyaan yang lain.

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan tekhnik korelasi *product moment* kemudian membandingkan r hitung dari setiap item pertanyaan dengan r tabel dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika r hitung ≤ r tabel maka item tersebut adalah valid.

2. Uji Reliabilitas

Persyaratan lain yang perlu dipahami adalah reliabilitas. Reliabel adalah "indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat dikendalikan".[94] Instrument dikatakan reliabel apabila instrument tersebut konsisten dalam memberikan penilaian atas apa yang diukur. Jika hasil penilaian yang diberikan oleh instrument tersebut konsisten memberikan jaminan bahwa instrument tersebut dapat dipercaya. Reliabel pada penilitian ini menggunakan alpha cronbach, dimana suatu kuisioner nilai alpha cronbach lebih besar dari 0,60.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang disebut juga dengan pengolahan data. Analisis data merupakan proses menghubung-hubungkan dan memisah-misahkan serta dapat ditarik suatu kesimpulan. Pada analisis statistik ini

[94] Ibid., 13.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diharapkan hasil pengelolaan data tersebut dapat dipercaya kredibilitasnya (kebenarannya).[95]

Data yang diperoleh dari penelitian tentang ada atau tidak adanya pengaruh media pembelajaran autoplay terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa adalah sebagai berikut:

1. Pretest posttest

Dalam menilai hasil belajar individu, peneliti menggunakan penilaian standart 100.

Hasil perhitungan akan dikonversi kedalam nilai standard 100. Berikut tabelnya:

Kriteria	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
< 60	Kurang Baik

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data nilai yang diperoleh dari siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan program SPSS 17 *for windows*, yaitu dengan *One- Sample Kolmogorov-Smirnov Test.* Sebaran data dikatakan normal atau tidak dapat dilihat pada tabel output SPSS *Test of Normality* dengan melihat taraf signifikansinya. Kaidahnya jika nilai sig > 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

[95] M. Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), 97.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki homogenitas yang sama. Uji homogenitas varians menggunakan program SPSS 17 *for windows,* yaitu dengan *One- Way Anova.* Varians dari data dikatakan homogen atau tidak homogen dapat dilihat dari nilai sig. pada tabel output SPSS *Test of Homogenity of Variances.* Kaidahnya jika nilai sig > 0,05 maka varians dari data yang diuji adalah sama atau homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas data sebagai pra syarat uji hipotesis, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini untuk melihat ada atau tidak adanya perbedaan kedua kelompok sampel yang berasal dari populasi yang berbeda, maka digunakan uji t- test sampel berpasangan *(paired sample t- test),* dan uji t-test dua sampel bebas. Uji beda ini dilaksanakan setelah diketahui bahwa terjadi perbedaan rata-rata data posttest hasil belajar dan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang memanfaatkan program autoplay sebagai media pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dalam uji beda ini menggunakan uji t bahwa apakah ada perbedaan yang signifikan motivasi dan hasil belajar antara dua kelas tersebut. Analisis uji t ini menggunakan bantuan program SPSS 17 *for windows,* yaitu dengan *paired samples t- test.* Kaidah keputusannya, apabila nilai

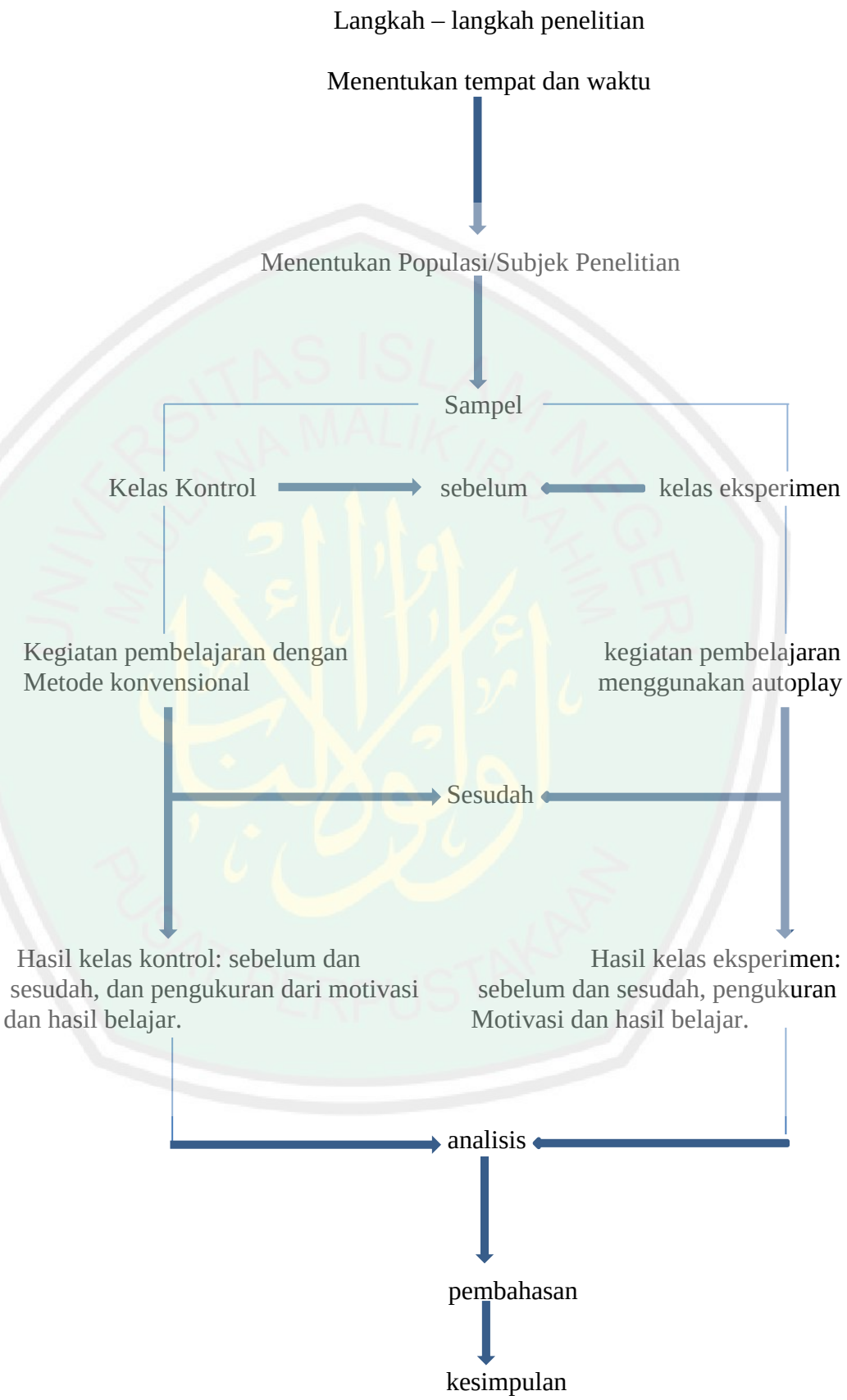
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sig pada tabel *paired samples t- test* ≤ 0,05, maka rata-rata motivasi dan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

H. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori yang sudah dipaparkan di atas, munculnya autoplay sebagai media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa. Autoplay sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi karakteristik belajar siswa yang berbeda. Sementara itu, untuk memperoleh hasil belajar yang baik, siswa dituntut untuk memperoleh proses pembelajaran yang maksimal. Disinilah guru dituntut aktif dan kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih termotivasi lagi dalam belajarnya dan juga lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Dari hal ini diharapkan siswa dapat mengambil manfaat dari autoplay sebagai media pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Skema berfikir dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

a.	Nama Sekolah	: SDN 01 Landungsari
b.	Alamat	: Jl. Tirtorahayu 72 Bendungan
c.	Desa	: Landungsari
d.	Kecamatan	: Dau
e.	Kabupaten	: Malang
f.	Propinsi	: Jawa Timur
g.	Nomor Telepon	: (0341) 468 661
h.	E- m@il	: sdnlandungsari01@gmail.com
i.	Status Sekolah	: Negeri
j.	NPSN	: 20518537
k.	Tahun Didirikan	: 1964
l.	Terakreditasi	: 2010 (A)

2. Visi, misi, dan tujuan sekolah

a. Visi Sekolah

"Visi SDN 01 Landungsari adalah mewujudkan peserta didik yang mulia, cerdas, terampil, serta berwawasan IPTEK dan IMTAQ."

b. Misi Sekolah

Misi SDN 01 Landungsari adalah :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Mewujudkan pendidikan yang menghasilkan lulusan cerdas, kompetitif, terampil, dan berbudi pekerti luhur serta penuh tanggung jawab.
2) Mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
3) Mewujudkan perangkat kurikulum yang lengkap, mutakhir, relevan dengan kebutuhan dan berwawasan ke depan.
4) Mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan berwawasan belajar.
5) Menumbuhkan motivasi sosial yang penuh rasa tanggung jawab.
6) Mewujudkan fasilitas sekolah yang relevan sesuai kondisi satuan pendidikan.
7) Mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman dalam bekerja dan belajar.
8) Mewujudkan manajemen berbasis sekolah yang sesuai dengan kondisi satuan pendidikan.

3. Kondisi Objektif Guru

Sesuai dengan data dokumentasi yang ada pada SDN 01 Landungsari, keadaan guru dan karyawan berjumlah 13 orang.

4. Kondisi Objektif Siswa

Sesuai dengan data dokumentasi yang ada pada SDN 01 Landungsari, keadaan siswa berjumlah 264 siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Prestasi yang pernah didapat siswa-siswi SDN 01 Landungsari, diantaranya :

a. Juara lomba PBB tingkat Jawa Timur (juara 3)
b. Juara 2 ASB (ayo siaga bencana)
c. Juara 3 Pertolongan Pertama (Lomba PMR)
d. Juara 1 try out kecamatan Dau
e. Juara 1 Puisi Islami Piala Rektor UMM
f. Juara 1 Mendongeng Piala Rektor UMM

5. Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana

NO	JENIS BANGUNAN	BANYAKNYA	
1	R. KELAS	8	RUANG
2	R. KEPALA	1	RUANG
3	R. TU	1	RUANG
4	R. GURU	2	RUANG
5	PERPUSTAKAAN	1	RUANG
6	LAB. KOMPUTER	1	RUANG
7	AULA	1	UNIT
8	R. SENI / R.KETERAMPILAN	1	RUANG
9	R. UKS	1	RUANG
10	MUSHOLA	1	UNIT
11	WC	4	RUANG
14	GUDANG	1	RUANG

6. Kegiatan Pengembangan Bakat dan Spiritual (EKSKUL)

Kegiatan Pengembangan Bakat dan Spiritual (EKSKUL) yang ada di SDN 01 Landungsari diantaranya:

a. Tari
b. Paduan suara

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Karate

d. Qosidah Modern

e. Sepak Bola

f. Pramuka

B. Paparan Data dan Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Setelah data diisi oleh responden, selanjutnya data ditabulasikan terlebih dahulu. Tabulasi ini dilakukan dengan memberi skor atas jawaban dari reponden. Tabulasi ini bertujuan untuk memudahkan membaca data.

Setelah data ditabulasikan langkah selanjutnya adalah uji validitas dan reliabilitas. Item pernyataan dikatakan valid dan reliabel jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ akan tetapi jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut dikatakan tidak valid dan harus dihapus. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan software SPSS versi 17.0.

Hasil pengujian validitas dan reliablitas dengan menggunakan software SPSS versi 17.0 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Pengujian Validitas Variabel Motivasi Belajar

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	126.3250	145.302	.503	.893
P2	126.2250	146.281	.425	.894
P3	126.6750	136.379	.747	.887

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

P4	126.2000	147.600	.229	.896
P5	126.2500	145.731	.455	.893
P6	126.3750	145.317	.373	.894
P7	126.6250	135.215	.717	.887
P8	126.2750	145.948	.364	.894
P9	126.5250	140.204	.433	.893
P10	126.1000	150.605	.000	.897
P11	126.7750	136.640	.464	.893
P12	126.4500	144.203	.314	.895
P13	126.7000	140.421	.424	.893
P14	126.6750	138.687	.472	.892
P15	126.3750	142.446	.507	.892
P16	126.3750	145.676	.346	.894
P17	126.1750	148.353	.175	.896
P18	126.4500	145.023	.323	.895
P19	126.8000	140.267	.440	.893
P20	126.3500	145.310	.349	.894
P21	126.1500	149.156	.260	.896
P22	126.5750	139.892	.520	.891
P23	126.6000	141.015	.423	.893
P24	126.5250	142.563	.503	.892
P25	126.6500	143.874	.343	.894
P26	126.6250	139.933	.518	.891
P27	126.3750	145.574	.391	.894
P28	126.1500	150.387	.015	.897
P29	126.1750	149.430	.082	.897
P30	126.6000	141.631	.470	.892
P31	127.6250	124.394	.768	.885
P32	126.4000	145.067	.288	.895
P33	126.4750	141.025	.543	.891
P34	126.7250	140.410	.398	.894
P35	126.5750	141.225	.521	.892
P36	126.5750	138.815	.534	.891

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dari tabel di atas, pada kolom *(corrected item-total correlation)* digunakan untuk menguji validitas instrument. Pengambilan keputusan untuk menentukan item yang valid digunakan r_{hitung} dibandingkan r_{tabel} dengan dk (derajat kebebasan) adalah jumlah sampel dikurangi jumlah variabel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item tersebut dikatakan valid. Akan tetapi jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut dikatakan tidak valid.

Berdasarkan r tabel dengan dk 38 dan taraf nyata (α) 5 % didapat skor tabel 0.312. Berdasarkan uji validitas didapat 29 item yang valid dan 7 item yang tidak valid. Secara keseluruhan item yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.3
Hasil Validitas Instrumen

No Item	Korelasi skor item terhadap skor item total	R tabel (0,05;38)	Keterangan	Keputusan
P1	.503	0.312	Valid	Tetap
P2	.425	0.312	Valid	Tetap
P3	.747	0.312	Valid	Tetap
P 4	.229	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 5	.455	0.312	Valid	Tetap
P 6	.373	0.312	Valid	Tetap
P 7	.717	0.312	Valid	Tetap
P 8	.364	0.312	Valid	Tetap
P 9	.433	0.312	Valid	Tetap
P 10	.000	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 11	.464	0.312	Valid	Tetap

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

P 12	.314	0.312	Valid	Tetap
P 13	.424	0.312	Valid	Tetap
P 14	.472	0.312	Valid	Tetap
P 15	.507	0.312	Valid	Tetap
P 16	.346	0.312	Valid	Tetap
P 17	.175	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 18	.323	0.312	Valid	Tetap
P 19	.440	0.312	Valid	Tetap
P 20	.349	0.312	Valid	Tetap
P 21	.260	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 22	.520	0.312	Valid	Tetap
P 23	.423	0.312	Valid	Tetap
P 24	.503	0.312	Valid	Tetap
P 25	.343	0.312	Valid	Tetap
P 26	.518	0.312	Valid	Tetap
P 27	.391	0.312	Valid	Tetap
P 28	.015	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 29	.082	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 30	.470	0.312	Valid	Tetap
P 31	.768	0.312	Valid	Tetap
P 32	.288	0.312	Tidak Valid	Dihapus
P 33	.543	0.312	Valid	Tetap
P 34	.398	0.312	Valid	Tetap
P 35	.521	0.312	Valid	Tetap

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

P 36	.534	0.312	Valid	Tetap

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 7 pernyataan yang tidak valid karena nilai r hitungnya ≤ r tabel, yang mana r tabelnya 0.312. Dan pernyataan yang tidak valid tersebut antara lain terdapat pada nomor 4, 10, 17, 21, 28, 29, dan 32. Maka item pertanyaan tersebut harus dihapus.

Kemudian, untuk mengetahui item instrument tersebut reliabel atau tidak, maka harus dibandingkan dengan nilai *Cronbach's Alpha.* Apabila koefisien alpha keseluruhan kurang dari 0.6 maka dinyatakan tidak reliabel, namun apabila koefisien alpha keseluruhan lebih besar dari 0.6 maka dinyatakan reliabel. Koefisien alpha diatas secara keseluruhan didapatkan 0.899 yaitu lebih besar dari nilai *Cronbach's Alpha* 0.6, maka seluruh item instrument tersebut reliabel.

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics
Sebelum validitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	36

Reliability Statistics
Sesudah validitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	29

2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT (autoplay) terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang

Untuk mengetahui lebih jelas tentang perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka berikut akan disajikan hasil kuisioner yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.5

Perbedaan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Eksperimen	Kontrol
1	110	92
2	115	90
3	111	99
4	116	98
5	114	96
6	113	101
7	115	73
8	116	89
9	116	90
10	115	94
11	116	89
12	116	92
13	112	87
14	113	88
15	113	87
16	112	93
17	112	101
18	110	99
19	111	90
20	113	96
Rata-rata	113,3	92,2

Pada tabel di atas terlihat jelas bahwa rata-rata nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen yaitu 113,3, sedangkan pada kelas kontrol 92,2. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 116, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yaitu 101. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan motivasi belajar kelas kontrol.

a. Uji Hipotesis

Setelah data motivasi belajar sudah diketahui, maka untuk meyakinkan adanya pengaruh tersebut harus diuji. Uji hipotesis

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dilakukan untuk memastikan ada atau tidak adanya pengaruh pembelajaran berbasis ICT (autoplay) terhadap motivasi belajar siswa. Uji hipotesis digunakan untuk memperoleh kebenaran ilmiah dalam suatu penelitian. Namun sebelum uji hipotesis tersebut dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar maka terlebih dahulu harus dilakukan uji pra syarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan dua kelas tersebut.

1) Uji Normalitas

Dari hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen mempunyai signifikansi 0,099 > 0,05, artinya data yang diperoleh merupakan data berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol mempunyai signifikansi 0,194 > 0,05, artinya data yang diperoleh merupakan data berdistribusi normal.

Tabel 4.6

Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.177	20	.099	.889	20	.026
Kontrol	.160	20	.194	.896	20	.035

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Uji Homogenitas

Hasil homogenitas motivasi belajar dari kedua kelas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,286 > taraf nyata (α) : 0,05, maka keberadaan dua kelas dikatakan homogen. Apabila sudah homogen maka sudah bisa dilanjutkan langkah berikutnya yaitu uji hipotesis.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.403	5	13	.286

3) Uji Hipotesis

Setelah uji pra syarat dilakukan, langkah selanjutnya adalah uji analisis. Adapun yang digunakan dalam uji analisis pada penelitian ini ini adalah uji - t *(t-test)* sampel berpasangan *(Paired Sample t test).* Berdasarkan hasil analisis statisik dengan bantuan SPSS 17, terlihat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil analisis uji t diperoleh t hitung sebesar 12.918 yang mempunyai arti ada selisih derajad perbedaan sebesar 12.918.

Nilai signifikansi @ = 0.05 dan derajad bebas (df: degree of freedom) = n- 1 dan @ yang digunakan adalah nilai @/2, sehingga nilai yang digunakan adalah 0.05/2 = 0.025 dan df = 18 (19 – 1) maka besarnya t tabel 2.101.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Karena t hitung > t tabel (12.918 > 2.101) maka H0 ditolak dan H1 diterima, artinya ada pengaruh penggunaan autoplay terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4.8 Uji Paired Samples Motivasi Belajar

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Eksperimen – Kontrol	21.100	7.305	1.633	17.681	24.519	12.918	19	.000

3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT (autoplay) terhadap Hasil Belajar PAI siswa Kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang

a. Distribusi Frekuensi Pretes dan Posttes Kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil belajar yang diambil dari pretest dan posttest pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDN 01 Landungsari dengan memanfaatkan media pembelajaran autoplay dengan jumlah siswa sebanyak 20, didapatkan nilai sebagai berikut:

Tabel 4.9

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Pretest	Postest
1	Bagus	56	82
2	Abshar	78	80

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3	Haris	62	89
4	Arifin	56	76
5	Akbar	64	79
6	Basma	72	82
7	Desta	72	79
8	Fawaid	80	82
9	Mukhlis	60	82
10	Marcell	68	90
11	Novita	72	86
12	Noval	56	76
13	Mafaza	60	79
14	Salsabila	72	83
15	Saffira	56	87
16	Talitha	60	70
17	Ummu	86	96
18	Yuliana	56	70
19	Yolanda	62	76
20	Rizky	80	87

Dari daftar tabel tersebut, maka hasil belajar PAI dengan memanfaatkan media pembelajaran autoplay dapat dianalisis secara deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.10

Deskripsi Nilai Pretest Postest Kelas Eksperimen

Deskripsi	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	86	96
Nilai Terendah	56	70
Rentang Nilai	30	26
Rata-rata	66,4	81,5
Tuntas KKM (%)	20%	90%
Tidak Tuntas KKM (%)	80%	10%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar pretest siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran autoplay dari 20 siswa menunjukkan nilai rata-rata 66,4, hasil nilai tertinggi jatuh pada angka 86, sedangkan angka terendah yaitu 56, rentang nilai dari keduanya adalah 30. Dari 20 siswa kelas eksperimen sebelum diberikan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

perlakuan didapatkan angka 80% yang belum tuntas KKM, sedangkan yang sudah lulus KKM yaitu didapatkan angka 20%. KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 sebagai standart minimalnya.

Berdasarkan klasifikasi nilai pretest dan postest kelas eksperimen, dapat dikategorikan sebaga berikut:

Tabel 4. 11

Deskripsi Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen

NO	Kategori	Kriteria	Kelas Eksperimen			
			Pretest		Postes	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	80 – 100	3	15%	12	60%
2	Baik	70 – 79	5	25%	8	40%
3	Cukup	60 – 69	7	35%	-	-
4	Kurang Baik	< 60	5	25%	-	-
Jumlah			20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik pada kelas eksperimen pada tahap awal (pretest) berjumlah 3 siswa atau 15%, pada tahap postest siswa yang mendapat nilai sangat baik berjumlah 12 siswa atau 60%. Siswa yang mendapat nilai baik pada tahap pretest 5 siswa atau 25%, sedangkan pada tahap postest ada 8 siswa atau 40%. Siswa yang mendapat nilai cukup pada pretest ada 7 siswa atau 35%, sedangkan pada postest tidak ada. Siswa yang mendapat nilai kurang baik pada tahap pretest ada 5 siswa atau 25%, sedangkan pada tahap posttest tidak ada.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dari presentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Sebelum diberi perlakuan, nilai siswa terlihat lebih rendah dibandingkan dengan nilai siswa yang sudah mendapatkan perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan media autoplay mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

b. Distribusi Pretest Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil belajar yang diambil dari pretest dan posttest pada mata pelajaran PAI kelas IV di SDN 01 Landungsari pada kelas kontrol tanpa memanfaatkan media pembelajaran autoplay dengan jumlah siswa sebanyak 20, didapatkan nilai sebagai berikut:

Tabel 4.12
Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

NO	NAMA	Pretest	Postest
1	Gerry	70	88
2	Rahman	40	77
3	Alvinza	46	73
4	Aditya	66	56
5	Barri	60	53
6	Aqdam	46	78
7	Fauzan	78	66
8	Fajar	78	64
9	Amalia	26	76
10	Geby	30	50
11	Hexa	72	86
12	Himawan	26	54
13	Iwan	78	47
14	Wahyu	46	44
15	Daffa	62	67
16	Zaskia	32	63
17	Kayla	54	67
18	Elsa	24	43

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

19	Rochman	50	73
20	Kamelia	36	50

Dari daftar tabel tersebut, maka hasil belajar PAI dengan memanfaatkan media pembelajaran autoplay dapat dianalisis secara deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4. 13

Deskripsi Nilai Pretest Postest Kelas Kontrol

Deskripsi	Pretest	Postest
Nilai Tertinggi	78	88
Nilai Terendah	24	43
Rentang Nilai	54	45
Rata-rata	51	63,75
Tuntas KKM (%)	15%	25%
Tidak Tuntas KKM (%)	85%	75%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar pretest siswa kelas kontrol nilai tertinggi yaitu 78, sedangkan pada posttest nilai tertinggi yaitu 88. Nilai terendah pada pretest yaitu 24, sedangkan pada posttest nilai terendah yaitu 43. Nilai rata – rata pada pretest yaitu 51. Sedangkan pada posttest yaitu 63,75. Dari 20 siswa kelas kontrol pada pretest didapatkan angka 85% yang belum tuntas KKM, sedangkan yang sudah lulus KKM yaitu didapatkan angka 15%. KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 sebagai standart minimalnya.

Berdasarkan klasifikasi nilai pretest dan postest kelas kontrol, dapat dikategorikan sebaga berikut:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4. 14

Deskripsi Nilai Pretest Postest Kelas Kontrol

NO	Kategori	Kriteria	Kelas Kontrol			
			Pretest		Postes	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	80 – 100	-	-	2	10%
2	Baik	70 – 79	5	25%	5	25%
3	Cukup	60 – 69	3	15%	5	25%
4	Kurang Baik	< 60	12	60%	8	40%
Jumlah			20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik pada kelas kontrol pada tahap awal (pretest) tidak ada, sedangkan pada posttest ada 2 siswa atau 10%. Siswa yang mendapat nilai baik pada tahap pretest dan posttest sama yaitu berjumlah 5 siswa atau 25%. Siswa yang mendapat nilai cukup pada pretest ada 3 siswa atau 15%, sedangkan pada postest berjumlah 5 siswa atau 25%. Siswa yang mendapat nilai kurang baik pada tahap pretest ada 12 siswa atau 60%, sedangkan pada tahap posttest ada 8 siswa atau 40%.

c. Perbedaan Hasil Belajar antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada tahap Pretest dan Posttest

Dari hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan autoplay berpengaruh sangat nyata (signifikan)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada perolehan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas tersebut, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Perbedaan rata-rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

	Nilai Min Pretest	Nilai Mak posttest	Nilai Min Pretest	Nilai Mak Posttest	Rerata Pre dan Post	Selisih
Eksperimen	56	86	70	96	147,95	33, 2
Kontrol	24	78	43	88	114,75	

Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sangat baik digunakan dalam pembelajaran PAI di SD khususnya kelas IV dibanding dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.

d. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini ada dua yaitu H0 : tidak ada pengaruh penggunaan autoplay terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang, dan Ha: ada pengaruh penggunaan autoplay terhadap hasil belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik non parametrik, dengan uji bertanda wilxocon. Uji ini seperti uji t dalam statistik parametrik tetapi berdasarkan sistem peringkat.

Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah skor hasil belajar PAI siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest), dan yang sudah diberikan perlakuan (posttest). Data yang terkumpul berasal dari 20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

subjek siswa pada kelas kontrol, dan 20 siswa pada kelas eksperimen. Pengujian statistik dilakukan dengan uji statistik non parametik, yaitu dengan uji wilcoxon dan α = 5%. Hasil dari uji wilcoxon adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Npar Test Bab Kisah Keteladanan Wali Songo

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre-Test Kelas Eksperimen	20	66.4000	9.52780	56.00	86.00
Post-Test Kelas Eksperimen	20	81.5500	6.48460	70.00	96.00
Pre-Test Kelas Kontrol	20	51.0000	19.00028	24.00	78.00
Post-Test Kelas Kontrol	20	63.7500	13.68778	43.00	88.00

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PAI siswa pada kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Mean yang diperoleh pada kelas eksperimen yakni 66.4, sedangkan pada kelas kontrol yakni 51. Dan setelah diberikan perlakuan hasil posttest kelas eksperimen yakni 82,25, sedangkan pada kelas kontrol yakni 63,7.

Peningkatan yang terjadi antara pretest eksperimen dengan posttest eksperimen sebesar 15,1 dan peningkatan yang terjadi antara pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 12,9.

Nilai minimum pretest pada kelas eksperimen sebesar 56, sedangkan nilai maksimum sebesar 86. Pada kelas kontrol nilai minimum sebesar 24, sedangkan nilai maksimum sebesar 78. Nilai minimum posttest pada kelas eksperimen sebesar 70, sedangkan nilai

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

maksimum sebesar 96. Pada kelas kontrol nilai minimum posttest sebesar 43, dan nilai maksimum sebesar 88.

Tabel 4. 17

Wilcoxon Signed Test Bab Kisah Keteladanan Wali Songo

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen – Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	20[b]	10.50	210.00
	Ties	0[c]		
	Total	20		

a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen

b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen

c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen

Tabel 4. 18 Tes Statistik

	sesud4h - sebelum
Z	-3.924[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Dari tabel diatas didapat statistik uji t nilai posttest dan pretest kelas eksperimen terdapat Z sebesar -3,924 atau sig (0,000) < 0,005 artinya valid.

Jadi kaidah keputusannya tolak H0 dan terima Ha, artinya ada pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terhadap hasil belajar PAI kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam bab ini, penulis akan membahas hasil-hasil penelitian yang berhasil didapat dari lapangan dan menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Peneliti akan mencoba membuktikan ada atau tidak adanya pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini pembelajaran dieksperimenkan pada kelas IV, dengan rincian kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas pembanding (kelas kontrol). Sehingga dengan desain penelitian tersebut diharapkan mampu menjawab dari hipotesis dalam penelitian ini.

A. Pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar PAI siswa

Dalam dunia pendidikan, permasalahan motivasi belajar siswa sangatlah kompleks dan hal itu menjadi perhatian serius dari guru. Dengan tidak adanya motivasi, belajar siswa akan kurang menarik minatnya, dan menjadikan masalah terbesar dalam belajar. Padahal motivasi menurut Ngalim purwanto sangat berkaitan erat dengan suatu tujuan dan cita-cita dari perbuatan yang dilakukan oleh peserta didik.[96]

Masalah belajar ini yang mengharuskan seorang guru berfikir kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, agar siswa dapat tertarik mengikutinya, dan tumbuhlah minat untuk belajar. Akan tetapi fakta yang terjadi di lapangan

[96] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*....., 70.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

sangatlah berbeda. Motivasi belajar siswa sangatlah rendah. Guru harus pandai menumbuhkan minat belajar siswa.

Problem rendahnya motivasi belajar siswa banyak terjadi pada materi PAI. Materi PAI dianggap tidak menarik oleh siswa karena banyak mempelajari hal-hal yang kadang berada di luar nalar yang pemahamannya sangat sulit ditangkap oleh siswa. Selain itu juga, banyaknya guru PAI yang masih menerapkan pembelajaran konvensional, seperti ceramah. Metode tersebut akan membuat siswa jenuh karena hanya mendengarkan penjelasan guru yang lama tanpa adanya interaksi antara siswa dengan guru di kelas. Setelah menyampaikan materi dengan metode ceramah guru langsung member tugas kepada siswa, tanpa nenghiraukan pemahaman siswa yang masih abstrak.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menawarkan sebuah proses pembelajaran, khususnya materi PAI dengan memanfaatkan media ICT dalam hal ini menggunakan software autoplay. Ada beberapa alasan mengapa pada pembelajaran PAI dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Diantaranya banyak materi yang masih bersifat abstrak, dan hal itu membuat sulit pemahaman dari siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu memenuhi dari tujuan pembelajaran tersebut. Aspek-aspek yang dapat menunjukkan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran diantaranya peningkatan pengetahuan siswa, peningkatan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan peningkatan interaksi siswa dengan guru pada proses kegiatan pembelajaran.[97]

[97] Daryanto, *Media Pembelajaran*....., 57.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Setelah dilakukan penelitian, analisis pertama diperoleh adanya pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa. Terbukti dari motivasi kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata motivasi belajarnya sebesar 113,3. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata motivasi belajarnya sebesar 92,2. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis (H0) ditolak, dan hipotesis (Ha) diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis ICT (autoplay) terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Menurut Sanjaya pengaruh media pembelajaran sangat dominan untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Artinya jika ada media pembelajaran motivasi belajar siswa akan bertambah, dan prestasi siswa akan meningkat.[98]

Dalam proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan software autoplay, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Suasana di kelas lebih hidup lagi dengan adanya interaksi yang aktif antara siswa dengan guru. Untuk menyempurnakan pemahaman materi yang didapat siswa dari melihat materi yang disajikan dalam software autoplay, siswa bertanya kepada guru, dan guru menjelaskan kepada siswa tentang materi apa yang sudah dilihat oleh siswa tersebut.

[98] Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2002), 89.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dengan adanya pembelajaran berbasis ICT akan memudahkan dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Pembelajaran berbasis ICT bisa membuat proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Siswa sangat antusias mengikuti setiap materi pelajaran yang disajikan dalam software autoplay. Berbeda dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Terkadang guru harus menggunakan nada tinggi untuk mendisiplinkan siswa yang rame, ngobrol sendiri dengan temannya, dan juga siswa yang coret-coret kertas sebagai rasa kejenuhannya dalam mendengarkan penjelasan guru.

Pada kegiatan pembelajaran diatas menunjukkan bahwa ada perbedaan suasana belajar antara guru yang menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan guru yang menerapkan pembelajaran konvensional. Guru yang menerapkan pembelajaran berbasis ICT cenderung lebih menikmati proses pembelajaran, karena adanya interaksi aktif dari siswa. Siswa sangat antusias dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa sangat tinggi dengan adanya pembelajaran berbasis ICT. Karena fungi dari media pembelajaran diantaranya bisa membangkitkan minat dan motivasi belajar yang baru. [99]

Berbeda dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional, suasana pembelajaran cenderung pasif. Guru harus mengeluarkan tenaga yang ekstra untuk menyampaikan materi sampai siswa bisa memahaminya. Banyak

[99] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual*....., 114.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

juga siswa yang rame mengobrol sendiri dengan temannya untuk mengatasi rasa jenuhnya dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu pembelajaran berbasis ICT sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, dan juga untuk menjadi solusi dari problem belajar siswa. Pembelajaran berbasis ICT juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan juga bisa memudahkan pemahaman siswa. Karena dengan pembelajaran berbasis ICT dengan software autoplay bisa membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit, yang jauh menjadi dekat, dan juga menyeragamkan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa.

Setiap manusia dalam melakukan perbuatan apapun pasti didasari dengan suatu motif yang melatarbelakanginya. Motivasi merupakan unsur utama yang membuat seseorang mau melakukan perbuatan apapun. Kuat dan tidaknya seseorang dalam melakukan suatu perbuatan akan bergantung pada manusia itu sendiri, seberapa besar motivasi yang dimiliki manusia tersebut dalam melakukan suatu perbuatan. Hal itu juga yang terjadi pada seorang siswa dalam belajar. Jika motivasi belajar siswa itu tinggi maka semangat untuk belajar akan tinggi pula. Sebaliknya jika motivasi belajar siswa itu rendah, maka semangat belajarnya pun juga akan menurun.

Media pembelajaran berbasis ICT diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar yang baik pada siswa maka bisa meningkatkan prestasi yang baik juga bagi siswa tersebut.[100] Dengan

[100] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 38.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

adanya pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay siswa tidak akan merasa bosan belajar dengan adanya media pembelajaran yang bisa membuat suasana belajar di kelas lebih interaktif. Kegiatan belajar mengajar tidak akan terpusat hanya kepada seorang guru, tetapi semua siswa aktif dalam memaparkan informasi yang diterimanya. Faktor utama yang bisa menjadikan siswa berprestasi karena memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar biasanya bisa berawal dari faktor motivasi instrinsik siswa itu sendiri. Motivasi intrinsik ini biasanya berkaitan dengan faktor intelegensi dan bakat yang ada dalam diri siswa itu sendiri. Kurangnya motivasi intrinsik siswa kebanyakan dipengaruhi oleh faktor pribadi siswa itu sendiri seperti kepuasan.[101]

Motivasi intrinsik bisa juga dipengaruhi oleh faktor bawaan yaitu sesuatu yang sudah melekat dibawanya sejak lahir. Proses pembelajaran juga bisa mempengaruhi tingkat motivasi intrinsik seorang siswa. Seseorang yang meniru tingkah laku orang lain, yang menghasilkan sesuatu yang menyenangkan secara bertahap, maka dari proses tersebut terjadi sebuah proses internalisasi dari tingkah laku yang ditirunya tersebut sehingga timbul menjadi sebuah kepribadian dari dalam dirinya.

Media dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendapat Azhar mengatakan bahwa media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara seorang murid dengan guru, bahkan dengan sesama murid lainnya. Media juga dapat mengatasi keterbatasan

[101] Sri Hapsari, *Psikologi Pendidikan*....., 74.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Media juga bisa menanamkan konsep dari sebuah informasi dengan tepat, dan nyata. Serta media dapat membangkitkan keinginan belajar siswa, karena dengan media bisa merubah informasi materi pelajaran dari pemahaman yang bersifat abstrak menjadi ke dalam sebuah informasi yang lebih konkrit. Jadi pembelajaran yang dirancang dengan mengikut sertakan media pembelajaran berbasis ICT dapat merubah sikap belajar siswa menjadi lebih giat lagi untuk memperoleh hasil belajar ataupun prestasi yang baik.[102]

Perubahan sikap yang ditimbulkan oleh penggunaan media pada pembelajaran dapat mempermudah siswa mengingat kembali tentang materi pelajaran yang sudah pernah dilihatnya pada media tersebut. Dengan demikian ketepatan penggunaan media sangatlah berarti untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari sumber terencana sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana siswa mampu belajar secara efektif dan efisien.[103] Jika siswa belajar dengan suasana yang tenang dan menyenangkan, maka hasil belajar yang diraih oleh siswa akan baik juga.

Perbedaan nilai motivasi pada kedua perlakuan memiliki kelinieran dengan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dimana motivasi belajar siswa cukup berarti dalam mendorong kenaikan hasil belajar siswa. Media diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

[102] Azhar, *Media Pembelajaran*....., 124.
[103] Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran*....., 8.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Menurut Suciati dan Irawan mengatakan bahwa ada beberapa hal yang menunjukkan siswa termotivasi dalam belajar diantarnya perhatian.[104] Perhatian siswa tumbuh didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu tersebut membutuhkan rangsangan. Jika siswa termotivasi dalam belajarnya, maka mereka akan memusatkan perhatiannya secara penuh terhadap proses pembelajaran. Untuk itu fungsi media pembelajaran diharapkan mampu menjadi pusat perhatian siswa dalam belajar, disamping guru sebagai sumber informasi utama dalam belajar.

Untuk itu seorang guru harus memiliki kreativitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswanya, karena dengan motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar yang baik pula. Guru yang mampu menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan kondusif bagi siswanya, maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan tingkat motivasi tinggi dari siswanya, dan juga akan meningkatkan hasil belajar.

B. Pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar PAI siswa

Dalam proses pembelajaran hasil belajar menjadi salah satu bagian terpenting, karena untuk mengetahui berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar.

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil menunjukkan perolehan setelah mengerjakan sesuatu, sedangkan belajar menunjukkan usaha untuk memperoleh perubahan. Jadi hasil belajar adalah

[104] Suciati dan Irawan Prasetya, *Teori Belajar*....., 53.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

kemampuan (perubahan) yang dimiliki siswa setelah proses belajar.[105] Perubahan perilaku itu yang menunjukkan hasil belajar setelah melalui beberapa tahapan dalam proses pembelajaran.

Seorang peserta didik dikatakan berhasil atau tidaknya dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang bisa mempengaruhinya dalam pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto ada dua faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu pertama faktor internal terdiri dari faktor jasmaniyah dan faktor psikologis. Sedangkan yang kedua faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.[106]

Faktor kelengkapan sarana di sekolah juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kurang lengkapnya alat peraga dan media pembelajaran bisa menghambat seorang guru untuk menerapkan inovasi strategi pembelajaran, diantaranya pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan software autoplay. Pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya akan linier dengan hasil belajar siswa. Jika minat belajar siswa tinggi maka tidak menutup kemungkinan hasil belajar yang diperoleh siswa baik juga.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan software autoplay pada materi PAI, ada beberapa hal yang harus

[105] Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal.....*, 74.
[106] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor.....*, 3.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menjadi perhatian guru ketika di kelas, yaitu itu apakah strategi yang diterapkan mampu memenuhi tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Materi pembelajaran didesign sebaik mungkin sesuai dengan RPP yang ada. Pertimbangan lain diantaranya tujuan pembelajaran, ketersediaan media, dan juga kemampuan SDM dalam memanfaatkan media itu yang harus benar-benar disesuaikan dengan kondisi yang ada.[107]

Akan tetapi sebelum menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan software autoplay, dilaksanakan pretest terlebih dahulu pada kedua kelas tersebut. Tujuannya adalah untuk mengukur seberapa besar hasil belajar kedua kelas tersebut antara sebelum menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan sesudah menerapkan pembelajaran berbasis ICT. Setelah dilakukan pretest langkah selanjutnya yaitu penerapan pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah. Kemudian langkah terakhir yaitu dilakukan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.

Dari hasil analisis yang kedua diperoleh adanya pengaruh pembelajaran berbasis ICT (autoplay) terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan adanya peningkatan. Hasil pretest kelas eksperimen diperoleh

[107] Sri Anitah, *Media Pembelajaran*....., 80.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

nilai rata-rata 66,4. Sedangkan hasil posttestnya diperoleh nilai rata-rata 81,5. Berbeda dengan kelas kontrol yang hasil pretestnya diperoleh nilai rata-rata 51, sedangkan nilai posttestnya mendapatkan nilai rata-rata 63,7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan software autoplay pada mata pelajaran PAI.

Dari kategorisasi hasil posttest pada kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis ICT (autopay) diperoleh nilai tertinggi 96, dan nilai terendah 70, dengan rentang nilai sebesar 26. 90% siswa yang tuntas KKM, dan hanya 10% siswa yang tidak tuntas KKM. Berbeda dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran berbasis ICT (autoplay), hasil posttestnya didapatkan nilai tertinggi sebesar 88, nilai terendahnya 43, dengan rentang nilai sebesar 45. Hanya 25% siswa yang tuntas KKM, sedangkan 75% siswa tidak tuntas KKM. Rendahnya pencapaian hasil belajar bisa dimaklumi, karena selama ini khususnya pembelajaran pada materi PAI masih banyak yang menerapkan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Kurang adanya inovasi dari guru yang bisa membuat hasil belajar siswa juga menurun.

Nilai tes merupakan salah satu instrumen untuk mengukur keberhasilan belajar siswa.[108] Tetapi masih banyak instrumen lain yang lebih penting dari pada hanya sekedar nilai. Misalnya nilai aktivitas belajar siswa, sikap siswa, tidak bisa dipandang sebelah mata. Untuk itu guru harus bisa menyesuaikan strategi pembelajaran agar siswa tetap antusias dalam belajar.

[108] Syaifudin Azwar, *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), 13.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Banyaknya keterbatasan yang dimiliki guru PAI telah membuat metode ceramah tetap menjadi favorit untuk diterapkan dalam sebuah pembelajaran. Masih banyak guru PAI yang belum bisa memanfaatkan tekhnologi. Keterbatasan sarana di sekolah juga bisa mempengaruhi guru dalam menerapkan inovasi metode pembelajaran. Padahal materi PAI lebih menarik jika disajikan dengan menggunakan media pembelajaran. Karena kebanyakan materi PAI itu bersifat doktrinal, dan memang harus disampaikan dengan metode ceramah yang cocok. Akan tetapi faktor kosentrasi dan perhatian siswa yang tidak bisa bertahan lama membuat metode ceramah kurang maksimal jika tetap diterapkan tanpa diselingi dengan metode lain.

Pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay pada materi PAI didesign untuk mengatasi problem permasalahan diatas. Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay juga bisa mengatasi kejenuhan belajar siswa yang selama ini banyak menerima informasi materi PAI melalui metode ceramah. Untuk itu perlunya guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis ICT. Karena fungsi dari adanya pembelajaran berbasis ICT diantaranya adalah untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar yang baru. Karena dengan adanya media pembelajaran bisa meningkatkan perhatian belajar siswa.[109]

Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay akan mengatasi kejenuhan belajar siswa. Siswa akan tertarik melihat dan

[109] Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 160.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mendengarkan materi PAI yang dikemas dan disajikan dari biasanya. Karena kebanyakan materi PAI disampaikan oleh guru hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Akan tetapi dengan adanya pembelajaran berbasis ICT materi PAI bisa disampaikan melalui media pembelajaran salah satunya menggunakan autoplay. Dengan adanya pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay siswa akan tertarik semangat lagi untuk belajarnya.

Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu untuk merangsang minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi dari sumber yang terpilih, merangsang pikiran, dan dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.[110]

Keberhasilan pembelajaran PAI dengan menerapkan pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat dari hasil nilai pada tahap posttest. Pada tahap posttest nilai tertinggi 96, sedangkan nilai terendah 70, dengan rentang nilai 26. Adapun yang tuntas KKM sebanyak 90%, dan siswa yang tidak tuntas KKM hanya 10%.

Hasil posttest berbeda jauh dengan yang dicapai sebelum menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay yaitu nilai tertingginya adalah 86, dan nilai terendahnya adalah 56. Hanya 20% yang tuntas KKM, sedangkan yang tidak tuntas KKM ada 80%.

Pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay sangat antusias dalam setiap mengikuti proses

[110] Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2009), 160.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran. Siswa memusatkan seluruh perhatiannya pada materi PAI yang disampaikan melalui media autoplay. Berbeda dengan kelas kontrol, siswa yang tidak memperoleh pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay semangat belajarnya kurang. Siswa mudah merasa jenuh dengan metode ceramah yang diterapkan oleh guru.

Semangat belajar yang ada pada siswa di kelas eksperimen inilah yang membuat pembelajaran PAI lebih menarik. Siswa dengan mudah menangkap informasi materi PAI yang disajikan lewat media pembelajaran autoplay. Pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay merupakan salah satu upaya inovasi dari guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa, yang pada akhirnya akan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan termotivasi belajar PAI dengan penyajian materi yang menarik perhatian dan juga yang paling penting mudah dipahami.

Dengan adanya semangat belajar PAI diharapkan mampu merubah akhlak dari siswa menjadi lebih baik. Karena pada kurikulum PAI lebih banyak mengarahkan kepada pembentukan akhlak yang mulia.[111] Dan juga bersifat fungsional artinya terpakai sepanjang masa. Berbeda dengan kurikulum pelajaran lain yang hanya bersifat relatif yang bisa berubah disesuaikan dengan kondisi dan situasi tertentu.

Pada kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay, suasana pembelajaran di kelas terlihat hening tanpa adanya interaksi dari siswa. Berbeda dengan yang terjadi pada kelas eksperimen yang

[111] Abdullah Nashib Ulwan, *Pedoman Pendidikan*....., 15.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menerapkan pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay, suana belajar di kelas terlihat hidup dengan adanya banyak interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru. Pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional ceramah, guru terlihat sangat mendominasi pada proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak ada interaksi kalau tidak ditanya guru. Setelah selesai menyampaikan materi dengan metode ceramah, guru langsung memberi tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal yang ada pada LKS, dan siswa pun mulai fokus untuk mengerjakan soal tersebut. Setelah selesai mengerjakan soal, guru dan siswa mencocokkan jawaban dan menjawab secara bersama-sama.

Dengan demikian pada proses pembelajaran konvensional dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran hanya satu arah dengan guru sebagai sumber utamanya. Model pembelajaran seperti ini kurang bisa membuat otak untuk kreatif berfikir, karena hanya monoton mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru. Tugas dan soal yang diberikan guru masih menjadi ancaman sehingga harus dijawab tuntas oleh siswa. Dampaknya siswa tidak bergairah masuk kelas dan tidak ada motivasi semangat untuk belajar. Berbeda pada kelas eksperimen yang terlihat siswa sangat bergairah dan semangat untuk mengikuti setiap proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis ICT (autoplay) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan juga prestasi siswa. Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa merupakan suatu tuntutan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Segala cara dan usaha telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswanya. Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berbasis ICT diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan dalam Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT (autoplay) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *paired sample t test* menghasilkan data sig. 0,00 < 0,05 maka sesuai kriteria H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran autoplay lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran autoplay.
2. Pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan metode eksperimen (media pembelajaran autoplay) mengalami peningkatan yaitu, dalam uji wilcoxon dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 66,4 dan rata-rata nilai pretest kelas kontrol yaitu 51. Setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 81,5 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 63,7. Peningkatan yang terjadi antara pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 15,1. Sedangkan peningkatan yang terjadi antara pretest dan posttest kelas kontrol yaitu 12,7. Nilai pretest minimum pada kelas eksperimen sebesar 56 dan nilai maksimum 86. Pada kelas kontrol nilai pretest minimum sebesar 24 dan nilai maksimumnya 78. Sedangkan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

nilai minimum posttest kelas eksperimen sebesar 70 dan nilai maksimumnya 96. Sedangkan pada kelas kontrol nilai minimum posttestnya sebesar 43 dan nilai maksimumnya sebesar 88.

B. SARAN

Dalam rangka keberhasilan dan kemajuan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Agar lebih banyak memfasilitasi perlengkapan media pembelajaran seperti LCD, Proyektor pada semua ruang kelas.

2. Bagi Guru

   Agar siswa tetap termotivasi dan semangat dalam belajar, guru harus menerapkan berbagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan autoplay.

3. Bagi Siswa

   Demi masa depan yang gemilang, hendaknya siswa meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal dengan banyak membaca buku dan juga disiplin dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Agar dapat mengembangkan penelitian sejenis tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda. Sehingga dapat dilihat bahwa pemanfaatan media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pembelajaran berbasis ICT benar-benar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran demi meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka FKIP UNS.

Anwar, Ali. 2009. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Kediri: IAIT Press.

Arief, Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arief, S. Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitan Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Jakarta: Yrama Widya.

Azwar, Saifuddin. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

---------, 2007. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.

Darajhad, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamaluddin, Shinqity dan Mochtar Zoerni. 2002. *Ringkasan Shahih Muslim*. Bandung: Mizan.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dimyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Gunawan, Adi W. 2003. *Genius Learning Strategy Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelarated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gunawan, Heri. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Alfabeta.

Hajar, Ibnu. 1996. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hakim, Thursan. 2008. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadana Nusantara.

Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru algesindo.

Hapsari, Sri. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Hasan, M. Iqbal. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika aditama.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Mardalis. 2010. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.

Moleong, J. Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mufarokah, Annisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.

Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Penerapan dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. Surabaya: Citra Media.

---------, 2002. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru*". Jakarta: Gaung Persada Press.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

M. Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.

Nashih Ulwan, Abdullah. 2006. *Pedoman Pendidikan anak dalam Islam.* Bandung: PT. Asy-syifa.

Nasution. 2011. *Tekhnologi Pendidikan*. Bandung: Bumi aksara.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putra Daulay, Haidar. 2004. *Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.

Purwanto, Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Reid, Gavin. 2009. *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan Strategi*. Judul asli *Motivating Learners in the Classroom: Ideas and Strategies.* Penerjemah Hartati Widiastuti. Jakarta: PT. Indeks.

Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sabri, M. Alisuf. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya. 2002. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shihab, M. Quraisy. 2009. *Tafsir al-Misbah*. Kairo: Lentera Hati.

Singgih. 2008. *Psikologi anak Psikologi Perkembangan anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soeharto, Irwanto. 1995. *Metodologi Penelitian.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Sri Astuti, Endang. 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling*. Jakarta: PT Grasindo.

Suciati dan Irawan Prasetya. 2001. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen PT. PAU-UT.

Sudana Degeng, I Nyoman. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud irjen Peguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiono. 2010. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.

---------, 2003. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Saodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Supandi. 2011. *Menyiapkan Kesuksesan anak anda*. Jakarta: Gramedia Pusaka Utama.

Suwarna. 2005. *Pengajaran Micro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yusuf, Syamsu. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.

Jurnal dan Internet

Anastasia Sri Mendari. *aplikasi teori hierarki kebutuhan Maslow dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi*. Jurnal: Widya Warta No. 01 tahun 2010.

Ria Kholifah. *Motivasi Belajar Seorang Slow Learner*. Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 11 Agustus 2015.

Sri Giarti. *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis ICT*. Jurnal: Satya Widya Vol. 32 No. 2 Desember 2016.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Masyudi Choiron. *Memanfaatkan Media ICT dalam Pembelajaran.* Internet dalam http://www.kompasiana.com. Diakses pada tanggal 14 Maret 2018 pukul 20.00 wib.

Mulyadi Nurdin. *Demi Jiwa (Penafsiran ayat 7-10 Surat al-Syams).* Internet dalam http://www.zainalarifin.tk.com. Diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 20.00 wib.

Suprapto. *Teori Motivasi al-Ghazali.* Internet dalam http://www.kajianislam.wordpress.com. Diakses pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 20.00 wib.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: http://pasca.uin-malang.ac.id , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-196/Ps/HM.01/04/2018 — 20 April 2018
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDN 01 Landungsari

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berkenaan dengan adanya tugas akhir, kami menganjurkan mahasiswa dibawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa kami:

Nama	:	Shofi Hudaya
NIM	:	16770032
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Semester	:	IV (Empat)
Dosen Pembimbing	:	1. Dr. H. M. Mujab, M.A. 2. Dr. H. Ahmad Barizi, M.Ag.
Judul Penelitian	:	Pengaruh Pembelajaran ICT (autoplay) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Direktur,

Mudjadi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 LANDUNGSARI
Jl. Tirto Rahayu No. 72 Landungsari Kec. Dau – Malang Telp. (0341) 468661
Email: sdnlandungsari01@gmail.com NSS : 101051808021 NPSN : 20518537

SURAT KETERANGAN

Nomor 800/114/35.07.101.433.15/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. KHOIRI
NIP	: 19620303 198504 1 004
Pangkat/Golongan Ruang	: Pembina Tk. I / IV B
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Landungsari Kecamatan Dau Kabupaten Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswi dibawah ini :

Nama	: SHOFI HUDAYA
NIM	: 16770032
Program Studi/Fakultas	: Magister Pendidikan Agama Islam/ Agama Islam

Bahwa Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan Penelitian kepada Siswa Kelas 4A-4B Sejumlah 40 anak, dari tanggal 10 April sampai dengan 10 Mei 2018. Dengan judul Penelitiannya yaitu " Pengaruh Pembelajaran ICT (Autoplay) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN 1 Landungsari Kec. Dau Kabupaten Malang"..

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 Mei 2018
Kepala SDN 1 Landungsari

Drs. KHOIRI
NIP. 19620303 198504 1 002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR RESPONDEN

NO	NAMA	KELAS
1	Dhimas Bagus Budi Wijaya	IV – A
2	Abshar	IV – A
3	Lazuardi abdi Haris	IV – A
4	Mohammad arifin	IV – A
5	M. ali akbar	IV – A
6	M. Basma Sastra W	IV – A
7	M. Desta Wijaya	IV – A
8	Mohammad Fawaid	IV – A
9	Mukhlison Fatha	IV – A
10	Nazriel Casey Marcell	IV – A
11	Novita aulia	IV – A
12	Noval Ragil Saputra	IV – A
13	Qoirum Mafaza	IV – A
14	Salsabila Putri Rohman	IV – A
15	Saffira Tri Neza R	IV – A
16	Talitha aulia anisa	IV – A
17	Ummu Kulsum	IV – A
18	Yuliana Dwi Kharismawati	IV – A
19	Yolanda Keisya anindhita	IV – A
20	Zannuar Rizky Nugraha Saputra	IV – A
21	Akhben Gerry M	IV – B
22	Abdul Rahman Salampessy	IV – B
23	Alvinza Prasetya Utama	IV – B
24	Aditya agus Pranata	IV – B
25	Barri Zalu Fisabil	IV – B
26	Fafirru aqdam	IV – B
27	Fauzan awwabin	IV – B
28	Fajar adi Firmansyah	IV – B
29	Gustin Rizqibad amalia	IV – B
30	Geby Eka aprilia	IV – B
31	Hexa aldino	IV – B
32	Himawan Nur Muhammad	IV – B
33	Iwan Ramadhani	IV – B
34	Jibril Wahyu Ilahi	IV – B
35	Junior Daffa Ramadhan	IV – B
36	Khatrin Zaskia amalia	IV – B
37	Kayla audia Zaskia Dewi	IV – B
38	Maysilla Elsa Novelita	IV – B
39	M. Rochman Hakim	IV – B
40	Kamelia J. Kedang	IV – B

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel Kisi-kisi Instrumen motivasi belajar dan hasil belajar PAI

Variabel	Indikator
Motivasi Belajar	1. Perhatian ▪ Siswa ingin tahu materi pelajaran yang akan dipelajari. ▪ Siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media (autoplay). ▪ Siswa memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran. 2. Relevansi ▪ Siswa mengetahui hubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. ▪ Siswa dapat mengaitkan materi dengan kebutuhan dan kondisinya. 3. Percaya diri ▪ Siswa merasa berkompeten terhadap materi yang dipelajari. ▪ Siswa dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. 4. Kepuasan ▪ Siswa bangga dengan keberhasilan yang dicapai. ▪ Siswa merasa puas setelah berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
Hasil Belajar	1. Kemampuan kognitif ▪ Siswa mengetahui nama-nama wali songo. ▪ Siswa memahami sejarah wali songo dalam menyebarkan Islam di Jawa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel *Blue Print* Skala Motivasi Belajar

Perhatian	Jumlah Pernyataan/Item		Jumlah
	Favourable	Unfavourable	
Siswa ingin tahu materi pelajaran yang akan dipelajari.	10, 18	8, 13	4
Siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media autoplay.	9, 11	19, 22	4
Siswa memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran.	4, 12	6, 20	4
Relevansi :			
Siswa mengetahui hubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	21, 24	5, 7	4
Siswa dapat mengaitkan materi dengan kebutuhan dan kondisinya.	23, 27	16, 33	4
Percaya diri :			
Siswa merasa berkompeten terhadap materi yang dipelajari.	1, 3	14, 25	4
Siswa dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan.	30, 35	15, 34	4
Kepuasan :			
Siswa bangga dengan keberhasilan yang dicapai.	2, 28	17, 31	4
Siswa merasa puas setelah berhasil mencapai tujuan pembelajaran.	26, 29	32, 36	4
Jumlah	18	18	36

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ANGKET MOTIVASI

Identitas diri siswa.

NAMA :

No absen :

Petunjuk Pengisian Angket!

Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama, kemudian kerjakanlah dengan sungguh-sungguh sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
1	Saya selalu berusaha sendiri mengerjakan soal atau tugas sesulit apapun				
2	Saya bertambah semangat belajar jika mendapat nilai bagus				
3	Saya mengerjakan soal-soal di buku, walau tidak disuruh				
4	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru				
5	Saya malas belajar karena sebenarnya saya tidak tahu manfaat dari pelajaran tersebut.				
6	Saya mengobrol dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan materi pelajaran				
7	Meski nilai pelajaran saya di rapot cukup baik, namun saya tidak tahu manfaat mempelajari pelajaran tersebut.				
8	Saya cuek jika ada pelajaran yang belum saya pahami				
9	Saya semangat belajar karena guru menerapkan media pembelajaran (autoplay)				
10	Saya mendengarkan penjelasan guru karena ingin tahu manfaat materi pelajaran yang diajarkan				

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

11	Belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran (autoplay) membuat saya mudah memahami pelajaran				
12	Saya selalu memusatkan perhatian pada penjelasan guru				
13	Jika saya menemui kesukaran dalam belajar, saya tidak pernah bertanya pada guru atau teman.				
14	Saya tidak mampu mengerjakan PR sendiri				
15	Saya tidak mampu jika disuruh berdiskusi				
16	Saya tidak tahu gunanya materi pelajaran yang sedang dipelajari				
17	Saya tidak pernah peduli dengan hasil ulangan saya.				
18	Saya membaca buku pelajaran di rumah sebelum belajar di sekolah.				
19	Saya merasa bosan jika belajar hanya melihat pada media pembelajaran yang diterapkan oleh guru				
20	Saya selalu ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi pelajaran				
21	Dengan memahami materi pelajaran membuat saya lebih baik lagi dalam berperilaku				
22	Saya malas belajar jika guru menerapkan media pembelajaran (autoplay).				
23	Dari penjelasan materi yang disampaikan oleh guru membuat saya lebih berhati-hati dalam berteman				
24	Saya dapat mempraktekkan materi pelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru				
25	Saya belum memahami materi yang disampaikan oleh guru				
26	Saya tahu penyebab kegagalan saya ketika nilai di rapor tidak sesuai dengan yang saya inginkan.				
27	Saya selalu mengingat materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru di kelas				
28	Saya merasa senang jika mendapat nilai tertinggi				

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

29	Saya merasa senang jika mendapat hasil ujian yang bagus dan tidak remidi				
30	Saya aktif bertanya pada guru dalam proses pembelajaran				
31	Saya tidak sedih jika nilai ujian saya jelek				
32	Saya tidak peduli jika mendapat nilai jelek				
33	Saya tidak tahu manfaat materi pelajaran bagi kehidupan sehari-hari				
34	Saya selalu pasif dalam proses pembelajaran				
35	Saya senang jika disuruh memimpin diskusi belajar				
36	Saya tidak tahu ingin menjadi apa nanti setelah lulus sekolah				

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Soal Pretest

A. Pilihlah salah satu jawaban yang benar

1. Maulana Malik Ibrahim atau Sunan Gresik dikenal juga dengan nama Maulana Maghribi (Syeh Maghribi) yang berasal dari maghribi yang berada di negara :
   a. Palestina b. Afrika Selatan c. Irak d. Afrika Utara
2. Sunan Giri mendidik anak-anak melalui permainan yang bernafaskan keagamaan. Dibawah ini yang tidak termasuk ciptaan Sunan Giri adalah:
   a. Jamuran b. Tembang Sinom c. Ilir-ilir d. Jelungan
3. Sunan Kalijaga adalah seorang bangsawan, yakni putra bupati.....
   a. Demak b. Pajang c. Tuban d. Mataram
4. Berasal dari suku manakah Sunan Kalijaga.....
   a. Sunda b. Jawa c. Batak d. Asmat
5. Dimanakah Sunan Giri ditugaskan menyiarkan agama Islam oleh Sunan Ampel.....
   a. Blambangan b. Aceh c. Sumatera d. Jawa Barat
6. Siapakah yang menciptakan aneka cerita wayang yang bernafaskan Islam.....
   a. Sunan Giri b. Sunan Bonang c. Sunan Muria d. Sunan Kalijaga
7. Sunan Giri adalah putra dari.....
   a. Maulana Malik b. Maulana Ishak
   c. Maulana Maghribi d. Maulana Makhdum
8. Dalam stategi dakwahnya, Sunan Drajat menciptakan tembang sebagai salah satu medianya. Tembang yang dimaksud adalah.....
   a. Sinom b. Kinanti c. Pangkur d. Dunma
9. Sunan Ampel wafat pada tahun 1948 dan dimakamkan di.....
   a. Tuban b. Gresik c. Demak d. Masjid Ampel Surabaya
10. Siapa pendiri dinasti kesultanan Banten.....
    a. Sunan Ampel b. Sunan Bonang c. Sunan Gunung Jati d. Sunan Giri

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan singkat!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan wali songo!
2. Kenapa Sunan Ampel tidak setuju terhadap adat istiadat jawa?
3. Apa tujuan Sunan Gresik berdakwah secara intensif dan bijaksana?
4. Sebutkan dua tembang yang diciptakan Sunan Muria sebagai sarana berdakwah !
5. Apa yang menyebabkan Sunan Kudus digelari wali Al-ilmi oleh para wali songo?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Soal Posttest

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar

1. Keimanan para wali Allah tidak sekedar pengakuan, tetapi keimanan mereka menghasilkan.....
   a. Uang b. Kedudukan c. Keuntungan d. Ketaqwaan
2. Maulana Malik Ibrahim disebut juga .....
   a. Sunan Gresik b. Sunan Kudus c. Sunan Muria d. Sunan Kalijaga
3. Wali Allah adalah orang yang beriman dan .....
   a. Berbudi b. Berharta c. Bertakwa d. Bertahta
4. Disamping melakukan hal-hal yang wajib, para wali Allah senantiasa melakukan hal-hal yang .....
   a. Sunah b. Mubah c. Makruh d. Haram
5. Keimanan yang dimiliki wali Allah tidak dicampuri oleh .....
   a. Kesyirikan b. Kemuliaan c. Kejelekan d. Kesunahan
6. Sunan Ampel mengajarkan falsafah .....
   a. Pancasila b. Moh Limo (5M) c. Bhineka d. Limo Werno
7. Sunan Kudus pada pemerintahan Demak menduduki posisi sebagai .....
   a. Panglima perang b. Raja c. Bupati d. Pegawai
8. Sunan Gresik juga mengajarkan cara-cara baru dalam .....
   a. Berdagang b. Bercocok tanam c. Berwira usaha d. Berternak
9. Raden Rahmat dianggap sebagai sesepuh oleh .....
   a. Pemerintah b. Para wali lainnya c. Para bangsawan d. Masyarakat
10. Makam Sunan Ampel terletak di dekat masjid Ampel .....
    a. Malang b. Surabaya c. Pekalongan d. Jakarta

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat !

1. Sunan Kudus banyak berdakwah di kalangan kaum penguasa dan .....
2. Salah satu peninggalannya Sunan Kudus yang terkenal adalah Masjid.....
3. Sunan Giri pernah menjadi hakim dalam perkara.....
4. Sunan Giri menciptakan tembang dolanan anak-anak diantaranya.....
5. Lir ilir merupakan buah karya dari.....

C. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Jelaskan pengertian wali !
2. Sebutkan nama-nama wali songo !
3. Tuliskan dan jelaskan ajaran falsafah MOHLIMO !
4. Sebutkan nama asli dari Sunan Ampel !
5. Tuliskan hal-hal yang harus diteladani dari cerita wali songo !

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HASIL TABULASI KUISIONER (Uji Validitas dan Reliabilitas)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	138
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	142
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	1	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	130
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	138
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	139
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	141
21	3	3	4	4	4	4	3	4	1	4	1	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	120
22	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	1	3	4	3	4	4	4	4	1	4	3	1	3	3	3	3	4	4	4	3	1	4	3	4	2	4	117
23	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	127
24	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	1	4	3	3	4	123
25	3	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2	1	4	3	4	4	121
26	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	3	1	4	4	4	3	3	127
27	4	2	2	4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	1	2	4	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	4	4	3	1	3	3	2	2	1	3	100
28	3	4	2	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	1	3	3	3	3	3	116
29	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	1	3	3	2	3	3	117
30	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	1	3	3	1	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	121
31	4	4	3	4	3	3	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	114

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

32	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	1	4	3	2	3	2	120
33	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	1	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	1	4	2	2	3	2	115
34	3	4	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	2	4	4	1	4	4	115
35	4	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	1	4	2	3	4	4	115
36	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	1	3	3	4	3	2	120
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	1	4	3	4	4	4	129
38	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	2	1	4	4	2	4	4	127
39	3	4	3	1	4	4	4	4	2	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	4	1	4	4	4	1	4	114
40	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	4	4	121

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HASIL TABULASI KUISIONER KELAS EKSPERIMEN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	138
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	142
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	1	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	130
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	141
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	138
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	139
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	141

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HASIL TABULASI KUISIONER KELAS KONTROL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	3	3	4	4	4	4	3	4	1	4	1	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	120
2	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	1	3	4	3	4	4	4	4	1	4	3	1	3	3	3	3	4	4	4	3	1	4	3	4	2	4	117
3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	127
4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	1	4	3	3	4	123
5	3	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2	1	4	3	4	4	121
6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	3	1	4	4	4	3	3	127
7	4	2	2	4	3	4	1	4	4	4	4	4	3	3	1	2	4	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	4	4	3	1	3	1	2	2	1	100
8	3	4	2	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	1	3	3	3	3	3	116
9	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	1	3	3	2	3	3	117
10	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	1	3	3	1	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	121
11	4	4	3	4	3	3	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	114
12	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	1	4	3	2	3	2	120
13	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	1	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	1	4	2	2	3	2	115
14	3	4	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	115
15	4	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	1	4	2	3	4	4	115
16	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	1	3	3	4	3	2	120
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	1	4	3	4	4	4	129
18	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	2	1	4	4	2	4	4	127
19	3	4	3	1	4	4	4	4	2	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	4	1	4	4	4	1	4	114
20	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	3	4	4	121

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HASIL TABULASI KUISIONER KELAS EKSPERIMEN SESUDAH VALIDITAS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	110
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	111
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	114
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	113
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	112
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	110
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	113
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	112
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	112
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	110
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	111
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	113

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HASIL TABULASI KUISIONER KELAS KONTROL SESUDAH VALIDITAS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
1	3	3	4	4	4	3	4	1	1	1	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	2	4	3	1	4	4	4	4	92
2	3	4	3	4	4	4	4	2	1	3	4	3	4	4	4	1	4	1	3	3	3	3	4	3	1	3	4	2	4	90
3	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	4	3	2	99
4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	88
5	3	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	96
6	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	1	4	4	3	3	101
7	4	2	2	3	4	1	4	4	4	4	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	1	2	2	1	73
8	3	4	2	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	1	3	3	3	3	89
9	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	1	3	2	3	3	90
10	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	1	3	3	1	3	2	3	4	4	3	3	94
11	4	4	3	3	3	1	4	1	1	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	89
12	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	3	2	3	2	92
13	4	4	3	4	2	2	4	3	1	3	4	1	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	2	2	3	2	87
14	3	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	4	3	4	2	4	3	4	4	1	4	4	4	2	2	4	1	4	4	88
15	4	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	4	4	2	2	4	4	1	2	3	4	4	87
16	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	1	3	4	3	2	93
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	1	3	4	4	4	101
18	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	3	2	4	2	1	4	2	4	4	99
19	3	4	3	4	4	4	4	2	1	4	1	4	4	4	4	1	3	1	4	3	3	4	3	4	1	4	4	1	4	90
20	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	1	4	4	96

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Analisis Pretest Kelas Eksperimen

NO	Nama Siswa	Nomor Soal															Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	8	8	
1	Bagus	0	0	6	0	6	0	0	0	6	6	8	8	8	0	8	56
2	Abshar	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	8	8	0	0	8	78
3	Haris	0	6	6	6	6	0	0	6	0	0	8	8	8	0	8	62
4	Arifin	0	6	6	6	6	6	0	6	6	6	8	0	0	0	0	56
5	Akbar	6	6	6	6	6	6	0	6	6	0	8	8	0	0	0	64
6	Basma	6	0	6	6	6	0	6	6	6	6	8	8	0	0	8	72
7	Desta	6	0	6	6	6	0	6	6	6	6	8	8	0	0	8	72
8	Fawaid	6	6	0	6	6	6	6	0	6	6	8	0	8	8	8	80
9	Mukhlis	6	0	6	6	0	6	0	6	6	0	8	8	8	0	0	60
10	Marcell	0	0	6	6	6	6	0	6	6	0	8	8	8	0	8	68
11	Novita	6	6	6	6	6	6	0	6	6	0	8	8	0	8	0	72
12	Noval	6	6	6	6	0	0	6	6	6	6	8	0	0	0	0	56
13	Mafaza	0	6	6	6	6	6	0	0	6	0	8	8	8	0	0	60
14	Salsabila	6	6	6	6	6	6	0	6	6	0	8	0	8	0	8	72
15	Saffira	6	6	6	0	6	6	6	0	6	6	8	0	0	0	0	56
16	Talitha	6	0	6	6	0	0	6	6	0	6	8	0	0	8	8	60
17	Ummu	6	6	6	6	6	6	0	6	6	6	8	8	8	0	8	86
18	Yuliana	6	0	6	6	6	6	6	0	6	6	0	0	8	0	0	56
19	Yolanda	0	6	6	6	0	0	0	0	6	6	8	8	8	8	0	62
20	Rizky	6	0	6	6	6	6	0	6	6	6	8	8	8	8	0	80

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Analisis Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nomor Soal															Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8	8	8	8	8	
1	Gerry	6	6	6	6	6	0	6	6	6	6	0	0	0	8	8	70
2	Rahman	0	6	0	6	0	6	0	0	6	0	8	0	8	0	0	40
3	Alvinza	0	6	0	6	0	0	6	0	6	6	8	0	0	0	8	46
4	Aditya	0	0	6	6	6	6	6	0	6	6	8	8	0	8	0	66
5	Barri	6	6	6	6	0	0	6	0	6	0	8	0	0	8	8	60
6	Aqdam	0	6	6	0	6	0	0	0	6	6	8	0	0	8	0	46
7	Fauzan	6	6	6	6	6	0	6	6	6	6	8	0	0	8	8	78
8	Fajar	6	6	6	6	6	6	6	6	6	0	8	0	8	0	8	78
9	Amalia	0	0	0	6	0	0	0	0	6	6	8	0	0	0	0	26
10	Geby	6	0	0	6	6	0	0	0	6	6	0	0	0	0	0	30
11	Hexa	6	6	6	6	6	0	6	0	6	6	8	0	0	8	8	72
12	Himawan	0	0	0	6	6	6	0	0	0	0	8	0	0	0	0	26
13	Iwan	6	6	6	0	6	6	6	6	6	6	8	0	0	8	8	78
14	Wahyu	0	0	0	6	6	0	6	0	6	6	0	8	0	8	0	46
15	Daffa	0	0	0	6	6	6	0	0	6	6	8	8	8	8	0	62
16	Zaskia	0	0	6	6	0	0	0	0	6	6	8	0	0	0	0	32
17	Kayla	0	0	0	6	0	0	6	6	6	6	8	0	0	8	8	54
18	Elsa	0	6	6	6	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	0	24
19	Rochman	6	6	6	6	0	6	0	0	6	6	8	0	0	0	0	50
20	Kamelia	0	0	6	6	0	0	0	0	0	0	8	0	8	0	8	36

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Analisis Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nomor Soal																				Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	7	7	7	7	7	
1	Bagus	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	0	5	5	5	0	7	7	7	7	7	82
2	Abshar	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	5	5	5	0	5	7	7	0	7	7	80
3	Haris	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	5	5	5	5	5	7	7	7	0	7	89
4	Arifin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	5	5	0	5	7	7	0	0	7	76
5	Akbar	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	5	5	5	0	0	7	7	7	0	7	79
6	Basma	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	5	5	5	0	0	7	7	7	7	7	82
7	Desta	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	5	5	5	0	7	7	0	7	7	79
8	Fawaid	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	5	5	5	0	0	7	7	7	7	7	82
9	Mukhlis	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	0	5	5	5	0	7	7	7	7	7	82
10	Marcell	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	0	0	7	7	7	7	7	90
11	Novita	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	5	5	0	5	0	7	7	7	7	7	86
12	Noval	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	0	5	0	5	7	7	0	0	7	76
13	Mafaza	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	5	5	0	0	5	7	7	0	7	7	79
14	Salsabila	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	0	5	0	5	7	7	7	0	7	83
15	Saffira	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	5	5	5	0	5	7	7	7	7	7	87
16	Talitha	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	5	5	5	5	7	7	0	0	0	70
17	Ummu	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	5	5	5	5	5	7	7	7	7	7	96
18	Yuliana	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	5	5	5	0	5	7	7	0	0	0	70
19	Yolanda	4	0	4	4	4	4	0	4	0	4	5	5	5	5	0	7	7	0	7	7	76
20	Rizky	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	5	5	5	5	0	7	7	7	7	7	87

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Analisis Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Nomor Soal																				Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	7	7	7	7	7	
1	Gerry	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	0	5	5	5	7	0	7	7	7	88
2	Rahman	0	4	4	0	4	4	0	4	0	4	5	5	5	5	5	7	0	7	7	7	77
3	Alvinza	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	0	5	5	5	5	0	0	7	7	7	73
4	Aditya	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	0	5	5	5	0	7	0	7	7	0	56
5	Barri	4	4	4	0	4	4	0	0	4	0	0	5	0	5	5	0	0	7	7	0	53
6	Aqdam	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	5	5	5	5	5	0	0	7	7	7	78
7	Fauzan	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	5	5	5	0	5	7	0	0	7	0	66
8	Fajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	5	5	0	7	0	0	7	0	64
9	Amalia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	5	5	5	0	0	7	7	7	76
10	Geby	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	0	0	0	0	7	0	0	7	50
11	Hexa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	0	7	7	7	0	86
12	Himawan	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	5	0	0	0	0	7	0	7	7	0	54
13	Iwan	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	7	7	47
14	Wahyu	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	0	5	0	0	0	7	0	0	0	0	44
15	Daffa	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	5	5	0	0	7	0	7	7	0	67
16	Zaskia	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	5	5	5	0	5	7	0	0	0	0	63
17	Kayla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	5	0	0	5	7	0	7	7	0	67
18	Elsa	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	43
19	Rochman	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	0	5	5	5	5	7	0	7	7	0	73
20	Kamelia	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	7	0	0	7	0	50

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SDN 01 Landungsari
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : IV / Genap
Tema Pokok : **10. KISAH KETELADANAN WALI SONGO**
Subtema : a. Siapakah Wali Allah itu
b. Kisah Teladan Wali Songo

A. Materi Pokok

KISAH KETELADANAN WALI SONGO

B. Alokasi Waktu

4 x 4 jam pelajaran (4 kali pertemuan)

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode *inquary learning* peserta didik dapat:

a. Meyakini keimanan Wali Songo kepada Allah Swt.
b. Menunjukkan perilaku peduli dan rendah hati sebagai implementasi dari pemahaman kisah
\ keteladanan Wali Songo
c. Memahami kisah keteladanan Wali Songo.
d. Menceritakan kisah keteladanan Wali Songo.

D. Kompetensi Dasar

1.21 Meyakini keimanan Wali Songo kepada Allah Swt.
2.21 Menunjukkan perilaku peduli dan rendah hati sebagai implementasi dari pemahaman kisah
keteladanan Wali Songo
3.21 Memahami kisah keteladanan Wali Songo.
4.21 Menceritakan kisah keteladanan Wali Songo .

E. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.21.1. Meyakini keimanan Wali Songo kepada Allah Swt
2.21.1. Menunjukkan perilaku peduli dan rendah hati
3.21.1. Menyebutkan pengertian Wali Songo.
3.21.2. Menyebutkan Nama –nama Wali Songo
3.21.3.Menyebutkan Keteladanan Wali Songo dapat di contoh
4.21.1. Menceritakan kisah teladan *Wali Songo.*

F. Materi Pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

A Siapakah Wali Allah itu?

Amati dan ceritakan gambar berikut!

Al-Qur'ān menjelaskan bahwa wali Allah adalah orang yang beriman dan bertakwa. Di samping melakukan hal-hal yang wajib, para wali Allah senantiasa melakukan hal-hal yang sunah serta menjauhi hal-hal yang makruh. Allah Swt. berfirman,

أَلَآ إِنَّ أَوْلِيَآءَ ٱللَّهِ لَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ﴿٦٢﴾
ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ وَكَانُوا۟ يَتَّقُونَ ﴿٦٣﴾

B Kisah Teladan Wali Songo

ILUSTRASI MASJID MENARA KUDUS

Anak-anak, gambar masjid di atas merupakan salah satu peninggalan yang terkenal dari salah seorang Wali Songo, yaitu Sunan Kudus. Oleh karena itu, masjid tersebut dinamai "Masjid Menara Kudus." untuk lebih mengenal tentang siapa Wali Songo itu dan kisah teladan apa yang dapat diambil dari mereka, kalian dapat mempelajari penjelasan berikut

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

G. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scintific
2. Metode : Cooperatitive Learning
3. Tehnik/Model : Small Group Discussion

H. Media Pembelajaran

Audio Visual, Media Cetak

I. Sumber Pembelajaran

1. Alat:
   LCD, Gambar.
2. Sumber Pembelajaran:
   a. Buku Guru
   b. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD/MI Kls IV.

J. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pertemuan Pertama

No.	Kegiatan	Waktu
1.	**Pendahuluan** a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dengan penuh *khidmat;* b. Memulai pembelajaran dengan membaca Al-Qur'an surah pendek pilihan dengan lancar dan benar (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya); c. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; d. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi kisah keteladanan wali songo; e. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai; f. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dijalani; Mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis/whiteboard, gambar.	20 menit
2.	**Kegiatan Inti** **a. Mengamati** 1. Menyimak kisah keteladanan wali songo secara klasikal maupun individual. 2. Mengamati gambar wali songo baik secara klasikal atau individual **b. Menanya** 1. Mengajukan pertanyaan tentang kisah keteladanan Wali Songo. 2. Mengajukan pertanyaan tentang ajaran falsafah Sunan Ampel. **c. Mengeksperimen** 1.Mendiskusikan kisah keteladanan Wali Songo, baik secara klasikal maupun kelompok 2. Mendiskusikan isi gambar tentang keteladanan Wali Songo, baik secara klasikal maupun kelompok. **d. Mengasosiasi** 1. Membuat rumusan hasil diskusi tentang keteladanan Wali Songo	100 menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

No.	Kegiatan	Waktu
	2. Mengidentifikasi falsafah Sunan Ampel **e. Mengkomunikasikan** 1. Menyampaikan hasil diskusi tentang kisah keteladanan Wali Songo secara kelompok 2. Menanggapi hasil presentasi (melengkapi, mengkonfirmasi, menyanggah	
3.	**Penutup** a. Membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru b. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya; c. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok; d. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	20 menit

b. Pertemuan Kedua

No.	Kegiatan	Waktu
1.	**Pendahuluan** a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'abersamadengan penuh *khidmat;* b. Memulai pembelajaran dengan membaca Al-Qur'ansurahpendek pilihan dengan lancar dan benar (nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya); c. Memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadirandan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran; d. Mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi kisah keteladanan walisongo; e. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai. f. Menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dijalani; Mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis/whiteboard, gambar.	20 menit
2.	**Kegiatan Inti** **a. Mengamati** **1.** Menyimak kisah keteladanan wali songo secara klasikal maupun individual. **2.** Mengamati gambar wali songo baik secara klasikal atau individual **b. Menanya** 1. Mengajukan pertanyaan tentang kisah keteladanan Wali Songo. 2. Mengajukan pertanyaan tentang ajaran falsafah Sunan Ampel. **c. Mengeksperimen** 1.Mendiskusikan kisah keteladanan Wali Songo, baik secara klasikal maupun kelompok 2. Mendiskusikan isi gambar tentang keteladanan Wali Songo, baik secara klasikal maupun kelompok.	100 menit

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

No.	Kegiatan	Waktu
	d. Mengasosiasi 1. Membuat rumusan hasil diskusi tentang keteladanan Wali Songo 2. Mengidentifikasi falsafah Sunan Ampel **e. Mengkomunikasikan** **1.** Menyampaikan hasil diskusi tentang kisah keteladanan Wali Songo secara kelompok **2.** Menanggapi hasil presentasi (melengkapi, mengkonfirmasi, Menyanggah	
3.	**Penutup** **a.** Membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru b. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik c. dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya; **d.** Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok; e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	20 menit

K. Penilaian Hasil Belajar

a. Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan

1. Penilaian Pengetahuan.

No	Indikator		Instrumen
	3.14.1. Menyebutkan pengertian Wali Songo.	1	Sebutkan pengertian Wali Songo ?
	3.14.2. Menyebutkan Nama –nama Wali Songo	2	Sebutkan nama-nama Wali Songo ?
	3.14.3. Menyebutkan Keteladanan Wali Songo yang dapat di contoh	3	Sebutkan Keteladanan Wali Songo yang dapat di contoh ?

2. Penilaian Ketrampilan

a. Format Penilaian Bercerita

(Menggunakan Skala Penilaian)

Nama Peserta didik: …… Kelas: ……

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Berdiri tegak				
2	Memandang ke arah hadirin				
3	Kelancaran dalam berbicara				
4	Sistematika				
5	Ekspresi				
6	Intonasi				
7	Kejelasan gagasan				
Jumlah					
Skor maksimum					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kriteria Penskoran nomor 1 dan 2:

1 = bila tidak pernah melakukan
2 = bila jarang melakukan
3 = bila kadang-kadang melakukan
4 = bila selalu melakukan

Petunjuk Penskoran :

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{Skor}{Skor\ Tertinggi}\ x\ 4 = skor\ akhi$$

3. Pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, bagi peserta didik yang sudah menguasai materi, diminta mengerjakan materi pengayaan yang sudah disiapkan berupa buku bacaan tentang para tokoh pejuang muslim Nusantara selain yang disebutkan dalam buku teks. Peserta didik diminta mencermati dan mencatat sikap keteladan oleh para tokoh tersebut. (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai atau pujian bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan)

4. Remedial

Bagi peserta didik yang belum menguasai materi, guru dapat memberikan bimbingan baik dengan cara menjelaskan kembali materi pembelajaran atau dengan memberikan tugas yang relevan dan melakukan penilaian kembali (lihat point 5). Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam belajar selesai.

L. SumberBelajar

1. Buku PAI dan Budi Pekerti PAI Kls IV SD
2. Buku Belajar / Lembar kerja
3. Poster tulisan
4. Multimedia Interaktif/CD Interaktif /Video

Malang, 06 April 2018

Mengetahui,
Kepala SDN 01 Landungsari

Guru Mata Pelajaran PAI

SHOFI HUDAYA, S.Pd.I
NIP. .....

Drs. KHOIRI
NIP. 19620303 198504 1 002

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DOKUMENTASI

Kegiatan belajar dengan menggunakan autoplay sebagai media pembelajaran

Kegiatan belajar dengan menggunakan metode konvensional

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kegiatan siswa mengerjakan soal tes

Kegiatan siswa mengerjakan angket motivasi belajar

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Wilcoxon Signed Test Bab Kisah Keteladanan Wali Songo

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen – Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	20[b]	10.50	210.00
	Ties	0[c]		
	Total	20		

a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen

b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen

c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen

Tes Statistik

	sesud4h – sebelum
Z	-3.924[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : SHOFI HUDAYA

TTL : Lamongan, 08 April 1992

Anak ke : 3

Alamat : Ds. Kebalandano, Kec. Babat, Kab. Lamongan

Orang tua :

- Ayah : Gatot Mudjianto
- Ibu : Nur Ziak

Riwayat Pendidikan :

- MI Maarif Kebalandono : tahun 1998 - 2004
- MTsN Model Babat : tahun 2004 - 2007
- MAN Denanyar Jombang : tahun 2007 – 2010
- STAIN Kediri : tahun 2010 – 2014

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG