

**PENGARUH PENGGUNAAN MACROMEDIA FLASH DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VI
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI MALANG 1**

Tesis

Oleh
M.IKSAN
NIM: 13761016



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2015**



**PENGARUH PENGGUNAAN MACROMEDIA FLASH DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VI
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI MALANG 1**

Diajukan Kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Beban Studi Pada
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2015/2016

Oleh
M.Iksan
NIM: 13761016

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2015

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MIN Malang I ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 17 Desember 2015

Pembimbing I

Dr. H. Moh. Padil, M.Ag
NIP. 196512051994031003

Malang, 17 Desember 2015

Pembimbing II

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.
NIP. 196511121994032002

Malang, 17 Desember 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 195712311986031028

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI MIN Malang I ini telah dipertahankan di depan sidang penguji

Pada tanggal 17 Desember 2015.

Dewan Penguji,

Ketua Sidang

Dr. Marno, M.Ag,

NIP. 197208222002121001

:

Penguji Utama

Dr. H. Rahmat Aziz. M.Si

NIP. 197008132001121001

:

Anggota

Dr. H. Moh. Padil, M.Ag

NIP. 196512051994031003

:

Anggota

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

NIP. 196511121994032002

:

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Baharudin, M.Pd.I

NIP. 195612311983031032

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Iksan, S.Ag
NIM : 12761016
Program Studi : PGMI
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 15 Desember 2015

Hormat saya

M. Iksan
NIM. 13761016

MOTTO



5. karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(QS: Al-Insyirah/94: 5-6)

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk:

Ahmad Busri (almarhum) dan Khotimah, kedua orang tuatercinta,
yang telah mendidik, berkorban serta senantiasa selalu memanjatkan doa,
dan mencurahkan cinta, dan kasih sayangnya

Umi Latifah, istri tercinta yang telah mendampingi,
mendukung dan memotivasi dengan sepenuh hati

Ainun Zakiyah, Isa Maulana Abdullah, Mohammad Atho' Robbani,
serta Rayhan Mohammad Bisri, keempat permata kami yang keberadaannya
selalu menjadi penyemangat dan penghibur diri

H. Nur Cholis, Mohammad Khory, H. Asnawi Bisri, Hj. Romlah,
Siti Nahlah, dan Nur Azizah keenam saudara kami yang selalu mensupot
Dengan do'a dan dukungan untuk keberhasilan kami

Sahabat-sahabatku, S2-PGMI, yang telah berjuang bersama
dan Saling bahu membahu dalam setiap tugas yang diberikan. Kebersamaan kita
adalah kenangan yang tak akan pernah terlupakan.

ABSTRAK

M.Iksan. 2015. *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI Di MIN Malang 1*, Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pembimbing (1) Dr. H. Moh. Fadil, M.Ag, (2) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Kata Kunci : Pengaruh, penggunaan macromedia flash, motivasi, prestasi

Proses pembelajaran yang baik dituntut untuk selalu kreatif dan menarik minat belajar siswa. Pembelajaran SKI selama ini kurang menarik sehingga motivasi dan prestasi belajar siswa menjadi rendah, bahkan paling rendah diantara pelajaran agama lainnya. Inovasi dalam pembelajaran SKI sangat diperlukan guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan *macromedia flash*. Penelitian ini dilakukan di MIN Malang I, karena sekolah ini merupakan pilihan utama masyarakat Malang dan sekitarnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini, *Pertama*, mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. *Kedua*, mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi, dan pengumpulan datanya dilakukan dengan metode observasi, angket pengukuran motivasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Data-data yang diperoleh dari berbagai metode tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis uji t menggunakan program SPSS 16.

Hasil penelitian ini, dapat dipaparkan bahwa penggunaan *macromedia flash* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Sebelum eksperimen berlangsung, motivasi dan prestasi belajar siswa rendah. Siswa kurang perhatian, kurang percaya diri, dan kurang puas dengan pembelajaran yang ada. Nilai rata-ratanya hanya sebesar 51.13. Setelah adanya eksperimen, baik motivasi maupun prestasi belajar siswa meningkat. Siswa sudah menunjukkan hal yang baik dalam perhatian, kepercayaan diri, dan siswa juga puas terhadap pembelajaran SKI yang berlangsung. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 93.06.

ABSTRACT

Iksan, M. 2015. The effect of *Macromedia Flash in Improving Student Motivation and Learning Achievement in sixth grade at MIN Malang 1*. Thesis, Magister Program of Teacher Education of Madrasah Ibtidaiyah, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang (UIN). Advisor: (1) Dr. H. Moh. Fadil, M.Ag, (2) Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Keyword : the effect of the use of macromedia flash, motivation, achievement

A good learning process required to always be creative and attractive in interesting of student learning. Recently, SKI learning has been less attractive so the motivation and student learning achievement is low. Even though it can be the lowest score than others Islamic lesson. The innovation in SKI learning is needed to increase the motivation and students learning achievement. One of them is using *macromedia flash*. This research is doing at MIN Malang I because this school is interested by the citizen of Malang City .

The purpose of this study are: *First*, determine the effect of using Macromedia Flash in improving students' motivation on the subjects of the Islamic Cultural History for Islamic Elementary School sixth grade at MIN Malang I. *Second*, determine the effect of using Macromedia Flash in improving student achievement in the subject of Islamic Cultural History Islamic Elementary School sixth grade at MIN Malang I.

This study uses a quasi experimental research, and data collection is done by the method of observation, measurement motivation questionnaire, documentation, interviews, and tests. The data obtained from the various methods were analyzed using descriptive analysis and t test analysis using SPSS 16.

In these results, it can be explained that using of Macromedia Flash influent in increasing the motivation and student achievement. Before the experiment progresses, the motivation and student achievement is low. Students are less attentive, confident, and less satisfied with existing learning. The average value of student only 51.13. After the experiment, both the motivation and student achievement increases. Students have shown a good thing in the attention, confidence, and students are also satisfied with the SKI learning that takes place. The average value of students increased to 93.06.

مستخلص البحث

إحسان، محمد، ٢٠١٥. تأثير استخدام ماكروميديا فلاش في ترقية حافزية الطلاب وإنجاز تعلّمهم لمادّة تعليم التاريخ الثقافي الإسلامي (SKI) للصف السادس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مالانج ١. رسالة الماجستير، قسم التعليم لمعلّم المدرسة الابتدائية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: (1) الدكتور الحاج محمّد فاضل الماجستير. (2) الدكتور الحاجّة سلالّة الماجستير.

الكلمة الأساسية: التأثير، استخدام ماكروميديا فلاش، الحافزية، الانجاز التعلّمي.

إنّ عمليّة التعلّم الجيدة متطلّبة بأن تكون ابداعية وجذّابة لرغبة تعلّم الطلاب. وتعليم التاريخ الثقافي الإسلامي إلى يومنا هذا لم يكن جذّابا فانخفضت حافزية الطلاب وإنجاز تعلّمهم بل أكثر انخفاضاً من التعاليم الدينيّة الأخرى. وتعليم التاريخ الثقافي الإسلامي قد احتاج كثيرا إلى ابتكار تعليمي لترقيّة حافزية الطلاب وإنجاز تعلّمهم وذلك باستخدام ماكروميديا فلاش. يعقد هذا البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مالانج ١، لأنّها من أوائل المدارس التي يختارها معظم المجتمع في مالانج.

وأما الأهداف لهذا البحث منها: الأول معرفة تأثير استخدام ماكروميديا فلاش في ترقية حافزية الطلاب لمادّة تعليم التاريخ الثقافي الإسلامي في الصف السادس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مالانج ١. والثاني معرفة تأثير استخدام ماكروميديا فلاش في ترقية إنجاز تعلّم الطلاب لمادّة تعليم التاريخ الثقافي الإسلامي في الصف السادس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مالانج ١.

يستخدم هذا البحث منهج تجربة الشبه (eksperimen kuasi) وأما طرق جمع البيانات بالملاحظة والاستبانة لقياس الحافزية والتوثيق والمقابلة والاختبار. والبيانات المحصولة من تلك المناهج تحلّل باستخدام التحليل الوصفي وتحليل اختبار t – بوسيلة منهج SPSS.

ونتيجة هذا البحث هي أنّ استخدام ماكروميديا فلاش تؤثر إلى ترقية حافزية الطلاب وإنجاز تعلّمهم. إذ أنّ حافزيتهم وإنجاز تعلّمهم منخفضة قبل المعاملة بها بالنظر إلى اهتمام الطلاب

النّاقص وثقّة نفسهم المنخفضة وعدم اقتناعهم للتعلم المتوافر. فيبلغ متوسط النتيجة إلى 51,13. وأما بعد المعاملة فحافزية الطّلاب وانجاز تعلم ترقّي كثيرة بالنّظر إلى اهتمام الطّلاب وثقّة نفسهم واقتناعهم للتعلم المتوافر كلّها تدلّ على أنّ فيها تطوّرا. فمتوسط النتيجة يرقّي إلى 93,06.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya dengan judul **Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI DI MIN Malang 1** ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Tujuan umum dari penulisan tesis ini adalah sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar magister pendidikan (M.PdI). Sedangkan tujuan khusus dari penulisan tesis ini adalah sebagai bahan wacana pendidikan bahwa masih banyak hal dan bagian dari sebuah pendidikan yang harus terus dikaji dan diberikan pembaharuan bersama.

Selama proses penyelesaian tesis ini, penulis menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan, dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu, selayaknya penulis ingin mengucapkan terma kasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si. dan para Pembantu Rektor yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.
2. Direktur Pascasarjana, (Alm) Bapak Prof. Dr. H. Muhaimin, MA. beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan selama menempuh studi. Semoga beliau mendapat tempat yang layak disisi-Nya.
3. Ketua Program Studi PGMI, Bapak Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag., atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama studi.
4. Sekretaris Program Studi PGMI, Bapak Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si., atas motivasi dan kemudahan pelayanan selama studi.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Ag. yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, motivasi, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
6. Dosen Pembimbing II, Ibu Dr. H. Sulalah, M.Ag., yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, motivasi, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
7. Semua staf pengajar atau dosen yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan. Terima kasih atas ilmu dan hikmah yang telah banyak diberikan.
8. Semua civitas MIN MALANG 1, khususnya kepada Bapak Abdul Mughni, M.Pd, selaku kepala madrasah MIN MALANG 1 yang telah membantu

kelancaran penulis selama uji coba di lapangan, yang memberikan motivasi dan pengarahannya dalam penyelesaian laporan tesis ini.

9. Terima kasih untuk segenap pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Terakhir, semoga tesis ini dapat ikut ambil bagian dalam pembaharuan wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua, yang menulis, yang membaca, yang membimbing, yang menguji, yang mendengar, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, 10 Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR LOGO

HALAMAN JUDUL	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Tulisan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	xi
Daftar Isi.....	xiv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar.....	xix
Daftar Lampiran	xx

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian.....	9
F. Asumsi dan Batasan Penelitian	9

G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
H. Orisinilitas Penelitian.....	11
I. Definisi Operasional.....	20
J. Sistematika Penulisan	20

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran	25
3. Macam-macamMedia Pembelajaran	29
4. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran.....	31
5. Media Pembelajaran dalam Persepektif Islam.....	33
6. Hubungan Media dengan Perkembangan Psikologi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah.....	36
7. Macromedia Flash	38
B. Motivasi Belajar	43
1. Pengertian Motivasi Belajar	43
2. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar	45
3. Peranan Motivasi dalam Belajar.....	46
4. Standar Pengukuran Motivasi Belajar	47
C. Prestasi Belajar.....	49
1. Pengertian Prestasi Belajar	49
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	51

D. Materi SKI Kelas VI	52
1. Riwayat Hidup Abu Bakar	53
2. Abu Bakar Menjadi Khalifah	55
3. Langkah-langkah Kebajikan Abu Bakar	57
4. Abu Bakar Wafat	62
E. Karakteristik Siswa Kelas VI	63
F. SKI dengan Macromedia Flash	65
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	67
B. Variabel Penelitian	68
C. Populasi dan Sampel	68
D. Pengumpulan Data	70
E. Instrumen Penelitian	73
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	74
G. Prosedur Penelitian	75
H. Analisis Data	78
 BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	
A. Profil MIN Malang 1	80
B. Desain Penelitian	91
C. Pengaruh Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1	91

D. Pengaruh Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1	125
---	-----

BAB V : PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1	132
---	-----

B. Pengaruh Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1	137
---	-----

BAB VI : PENUTUP

A. Kesimpulan	139
B. Saran.....	141

DAFTAR RUJUKAN	143
-----------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Ini dengan Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 4.1 Prestasi MIN Malang 1	90
Tabel 4.2 Observasi Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Macromedia Flash	92
Tabel 4.3 Observasi Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Macromedia Flash	93
Tabel 4.4 Angket Pengukuran Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Macromedia Flash	94
Tabel 4.5 Angket Pengukuran Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Sesudah Menggunakan Macromedia Flash	103
Tabel 4.6 Observasi Motivasi Siswa Kelas Kontrol	114
Tabel 4.7 Angket Pengukuran Motivasi Siswa Kelas Kontrol	115
Tabel 4.8 Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Menggunakan Macromedia Flash	125
Tabel 4.9 Prestasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Materi Eksperimen Pada Kelas Kontrol.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Suasana Pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	113
Gambar 5.1 Kondisi siswa selama eksperimen berlangsung	150



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Program Pembelajaran Kelas Kontrol	146
2. Rencana Program Pembelajaran Kelas Eksperimen	151
3. Soal Pre Test	158
4. Soal Post Test.....	160
5. Angket Motivasi Belajar Model Acrs	162
6. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba	165
7. Curriculum Vitae Penulis.....	166
8. Daftar Nama Siswa Kelas 6 B (Kelas Ekspiremen).....	167
9. Daftar Nama Siswa Kelas 6 C (Kelas Kontrol)	169
10. Materi Khalifah Abu Bakar Dalam Macromedia Flash	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional Indonesia yang ada dalam UU RI No 20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹Tujuan pendidikan ialah perubahan yang diharapkan pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya dimana individu itu hidup. Adapun tujuan atau cita-cita pendidikan antara satu negara dengan negara lain itu berbeda. Hal ini disebabkan karena sumber-sumber yang dianut sebagai dasar penentuan cita-cita itu berbeda.²

Keberhasilan anak dalam belajar merupakan harapan setiap guru dan orang tua. Dalam hal ini keberhasilan suatu pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasainya tujuan pembelajaran oleh siswa. Banyak cara untuk memperoleh keberhasilan pembelajaran antara lain dengan menerapkan metode yang cocok dan media yang sesuai. Terlebih lagi satu hal yang bisa kita akui bahwa salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah faktor kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah

¹Tim Redaksi Fokusmedia, *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Fokusmedia, 2006), h. 6.

²Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 29.

merupakan tanggungjawab bersama; pendidik masyarakat, orang tua maupun pemerintah.

Di dalam proses belajar mengajar, semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, salah satu caranya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Disini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan.³ Media berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi belajar yang mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.⁴ Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku peserta didik kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu, tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri.⁵

Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sehingga guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran.⁶ Pendidikan merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan

³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 37.

⁴Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 3

⁵Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 8

⁶M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Perss, 2002), h. 19

erat. Banyak hal yang menjadi permasalahan dan tantangan dalam dunia pendidikan, misalnya tantangan bagi lembaga pendidikan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, adanya beberapa mata pelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadi momok bagi sebagian siswa, kurang efektifnya metode pembelajaran yang selama ini dipakai oleh guru, kurang tersedianya media dan sarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, serta gaya belajar dan tipe-tipe yang berbeda dari setiap peserta didik. Semua tantangan dan permasalahan yang dihadapi ini menuntut pemecahan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan memberi dampak yang efektif dan efisien. Untuk itulah diperlukan adanya inovasi dalam dunia pembelajaran, yang dapat memberikan jawaban bagi permasalahan yang ada.

Salah satu contoh permasalahan yang ada dalam pembelajaran adalah kurangnya media ajar yang interaktif, menarik, dan inovatif khususnya untuk materi-materi yang memerlukan hafalan. Sering kali materi pelajaran yang berupa sejarah, ceritamasa lalu, atau uraian hafalan yang panjang disampaikan dengan model dan gaya belajar yang monoton, sehingga membuat siswa bosan dan jenuh. Materi disampaikan secara klasikal, tidak menggunakan media interaktif dan menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar. Permasalahan ini muncul pula pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Hal ini karena materi SKI umumnya adalah sejarah masa lalu yang bahan kajiannya cukup jauh dari bayangan siswa karena ia belum pernah melihatnya. Disamping itu, tempat terjadinya di negeri Timur Tengah yang sama sekali belum pernah dikunjungi atau dilihat oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Mata pelajaran SKI sering kali menjadi pelajaran yang menjenuhkan, terlalu banyak materi yang dihafal, sehingga jarang ada anak yang benar-benar memahami SKI, yang membuat ia mempunyai kecintaan yang luar biasa terhadap agama dan rasulnya. Berdasarkan pengamatan, biasanya jumlah anak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang banyak adalah pada mata pelajaran SKI, atau dengan kata lain siswa yang harus mengikuti remedial yang paling banyak adalah mata pelajaran SKI. Hal ini karena materi SKI cenderung berupa uraian yang harus dihafalkan.

Bukan hanya itu, bahkan sampai ujian akhir madrasah yang biasa disebut Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional (UAMBN), yang mengevaluasi khusus mata pelajaran agama Islam, nilai SKI selalu jauh dari harapan. Nilai mata pelajaran SKI selalu paling rendah, bahkan dari 209 siswa kelas VI pada tahun pelajaran 2014-2015 MIN Malang I tidak ada yang meraih nilai sempurna. Hal itu berbeda dengan mata pelajaran agama Islam lainnya, puluhan siswa MIN Malang I mampu meraih nilai sempurna.

Data yang diperoleh peneliti, menunjukkan bahwa peraih nilai 10 untuk mata pelajaran Quran Hadits 55 anak, untuk mata pelajaran Aqidah Akhlaq 11 anak, mata pelajaran fiqih 21 anak, dan pelajaran Bahasa Arab 27 anak. Sedang untuk mata pelajaran SKI kosong. Peraih nilai 9,8, mata pelajaran Quran Hadits 40 anak, Aqidah Akhlaq 23 anak, Fiqih 31 anak, dan Bahasa Arab 25 anak. Sedang untuk mata pelajaran SKI kosong. Peraih nilai 9.50, untuk mata pelajaran Quran Hadits 32 anak, mata pelajaran Aqidah Akhlaq 27 anak, mata pelajaran Fiqih 23 anak, dan mata pelajaran Bahasa Arab 18 anak. Sedang untuk mata

pelajaran SKI kosong. Peraih nilai 9,00 – 9,49, untuk mata pelajaran Quran Hadits 53 anak, mata pelajaran Aqidah Akhlaq 95 anak, mata pelajaran Fiqih 73 anak, mata pelajaran SKI 16 anak dan mata pelajaran Bahasa Arab 18 anak. Untuk peraih nilai 8,50 – 8,99, mata pelajaran Quran Hadits 12 anak, Aqidah Akhlaq 28 anak, fiqih 26 anak, SKI 39 anak, dan Bahasa Arab 25 anak.⁷

Mata pelajaran SKI paling banyak diraih oleh siswa MIN Malang I pada interval nilai 8,00-8,49 yaitu 63 anak, sementara mata pelajaran Quran Hadits hanya 11 anak, mata pelajaran Aqidah Akhlaq hanya 15 anak, mata pelajaran Fiqih 26 anak, dan mata pelajaran Bahasa Arab 20 anak.⁸ Dari data di atas jelas bahwa mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang sulit bagi siswa MIN Malang I. Sehingga nilai yang diperoleh juga paling rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berinisiatif untuk melakukan terobosan pembaharuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga motivasi dan prestasi belajarnya meningkat, khususnya pada mata pelajaran SKI.

Dengan melihat kondisi yang ada, peneliti merasa perlu melakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik sehingga pembelajaran SKI tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan. Oleh sebab itu, peneliti membuat media baru berupa macromedia flash untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI dengan asumsi bahwa semangat dan prestasi belajar siswa akan meningkat dengan adanya penggunaan media tersebut. Dengan demikian, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan

⁷ Dokumen nilai Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional MIN Malang I Tapel 2014-2015

⁸ Dokumen nilai Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional MIN Malang I Tapel 2014-2015

Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI Di MIN Malang I.

MIN Malang 1 dipilih sebagai tempat penelitian ini, karena MIN Malang 1 merupakan lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (setingkat Sekolah Dasar) yang selalu menjadi pilihan masyarakat kota Malang dan sekitarnya, sebagai sekolah tempat putra-putrinya belajar. Hal ini bisa dilihat dari waktu pendaftaran yang dibuka hanya lima jam saja, sudah mampu menjaring calon siswa baru hingga mencapai 700 orang lebih.

Data penerimaan murid baru MIN Malang I menunjukkan betapa MIN Malang I mampu menarik perhatian masyarakat. Pada tahun pelajaran 2013-2014 dibuka pendaftaran murid baru pada tanggal 31 maret 2013 hanya 5 jam yaitu dari 07.00 – 12.00 WIB. Jumlah pendaftar sudah mencapai 825 orang dan yang diterima hanya 256 orang. Pada tahun pelajaran 2014 – 2015 dibuka pendaftaran murid baru pada tanggal 13 April 2014, jumlah pendaftar mencapai 719 orang, sedang yang diterima hanya 256 orang. Demikian pula pada tahun pelajaran yang terbaru yaitu 2015 – 2016, dibuka pendaftaran murid baru pada tanggal 05 April 2015, jumlah pendaftar mencapai 776 orang, sedang yang diterima sama yaitu 256 orang.⁹

Dari data tersebut di atas, dapat dilihat bahwa siswa MIN Malang 1 adalah anak-anak yang pintar, karena mereka masuk ke MIN Malang 1 melalui seleksi yang super ketat. Dengan demikian berdasarkan kemampuan akademik, sesungguhnya tidak ada kendala bagi siswa MIN Malang 1, bahkan mereka

⁹ Dokumen Panitia Penerimaan Peserta Didik Baru MIN Malang 1

memiliki fasilitas belajar yang memadai karena mereka berangkat dari keluarga yang berada, dan tidak sedikit dari mereka yang mengikuti lembaga bimbingan belajar maupun les privat. Tetapi mengapa nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran SKI tidak bisa maksimal dan tidak sesuai yang diharapkan, dari sini tentu ada permasalahan yang diketahui untuk selanjutnya dicarikan jalan keluarnya. maka dari itulah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di lembaga ini, khususnya tentang pembelajaran SKI.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, dapat dikaji bahwa ada beberapa permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

2. Mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

D. Manfaat penelitian

Penelitian eksperimen tentang penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini diharapkan berguna:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan terkait upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah sebagai acuan untuk mewujudkan penerapan penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana pengaruh penerapan penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sehingga pembelajaran yang berkualitas dapat terwujud, dan dapat membentuk anak didik atau siswa sebagai

penggunanya minimal sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang telah ditetapkan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Inggris *Hypo* (di bawah) dan *thesa* (kebenaran). Jadi secara termologi hipotesis dapat didefinisikan sebagai kebenaran yang ada di bawah, kebenaran sementara, kebenaran yang masih perlu diuji.¹⁰ Menurut Sukmadinata hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diteliti.¹¹ Singkatnya lagi yang diungkapkan oleh Nasution bahwa hipotesis itu adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau rekaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.¹²

Secara umum hipotesis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1). Berdasarkan pembagian tersebut, hipotesis nol (H_0) penelitian ini adalah: tidak ada pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) dari penelitian ini adalah: ada pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Untuk itu

¹⁰Sukidan dan Munir, *Metodologi penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian* (Surabaya: Insan Cendekia, 2005), h. 123.

¹¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 305.

¹²Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 39.

asumsi yang dipakai dalam penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa kelas VI MIN Malang I ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan macromedia flash dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam proses belajar setiap siswa dengan bukti adanya nilai yang baik dan memuaskan.
2. Penggunaan macromedia flash dapat meningkatkan motivasi dan prestasisiswa. Hal ini dapat diukur dengan menggunakan regresi sederhana.
3. Siswa sebagai responden mengerti dan memahami isi angket serta memberikan jawaban yang jujur terhadap pernyataan yang diajukan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Membantu guru pada proses pembelajaran SKI di MIN Malang I. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Untuk menjaga agar tidak terjadi penafsiran yang bermacam-macam serta menghindari perluasan masalah, maka dalam pembahasan laporan penelitian ini perlu diberikan batasan-batasan yaitu:

1. Objek penelitian ini di fokuskan pada satu sekolah dengan mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas VI di MINMalang I.
2. Dengan menggunakan macromedia flash yaitu *software* yang mampu menghasilkan presentasi, *game*, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs *web* yang interaktif, menarik

dan dinamis. Pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

3. Materi SKI penulis membatasi hanya pada materi kelas VI semester 1 yaitu tentang Khalifah Abu Bakar As-Shiddiq.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada macromedia flash dengan motivasi dan prestasi siswa pada mata pelajaran SKI. Ruang lingkup penelitian ini meliputi dua variabel dalam penelitian, yakni: (1) Variabel Independen (variabel bebas) yaitu Macromedia Flash, dan (2) Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu motivasi dan prestasi belajar siswa. Kedua variabel di atas selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa indikator berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Selanjutnya indikator-indikator penelitian di atas dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada sampel penelitian, dalam hal ini adalah siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

H. Orisinilitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitasnya peneliti ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (literature review), dengan tujuan untuk mengetahui adanya relevansi dengan penelitian ini, di samping itu untuk menghindari pengulangan atau persamaan terhadap media, metode atau kajian data yang telah ditemukan oleh penelitian terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Tesis yang di tulis oleh Azharur Rofiqi yang berjudul *Penggunaan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas X C di MAN Malang 1*, yang merupakan jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Malang tahun 2008.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *Media Audio-Visual* dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas X C di MAN Malang 1. Indikator meningkatkan motivasi, memahami dan prestasi belajar siswa terlihat dari meningkatnya semangat, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pelajaran. Pemahaman siswa meningkat terlihat dari besarnya rasa ingin tahu dan tidak merasa takut salah dalam menyampaikan pendapat. Penggunaan media audio-visual yang meningkatkan motivasi, pemahaman dan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas XC di MAN Malang 1 yaitu menggunakan media audio visual secara kreatif dengan menggunakan animasi-animasi yang menarik, memotivasi siswa dalam melakukan diskusi secara kelompok, serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

2. Tesis yang berjudul *Penggunaan Macromedia Flash Yang Diintegrasikan Dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa* yang di tulis Arif Budiman program Magister Pendidikan Kimia Universitas Negeri Medan tahun 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajar dengan macromedia flash yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis masalah. Disamping itu untuk mengetahui berapa besar efektifitas hasil belajar siswa yang diajar dengan macromedia flash yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Laboratorium IAIN SU Medan pada kelas XI IPA semester II Tahun Pelajaran 2011/2012. Populasi dalam penelitian ini ada sebanyak 2 kelas yaitu kelas XI IPA1 dan kelas XI IPA2 dan seluruhnya diambil sebagai sampel. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t 1 pihak dengan terlebih dahulu menganalisis uji prasyaratan berupa uji normalitas dan homogenitas pada taraf signifikansi 0,05 dengan menggunakan program SPSS 15.00 for windows. Hasil pengujian hipotesis mengindikasikan bahwa : (1) Aktivitas belajar siswa yang diajar dengan macromedia flash yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis masalah. (2) Hasil belajar siswa yang diajar dengan macromedia flash yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah secara signifikan lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis masalah. (3) Besar efektifitas hasil belajar siswa yang diajar dengan macromedia flash yang diintegrasikan

dengan pembelajaran berbasis masalah adalah 60% yang berarti pembelajaran dengan macromedia flash yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah berjalan lebih efektif dibandingkan pembelajaran berbasis masalah.

3. Tesis yang berjudul *Penerapan Pendekatan Active Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto* yang ditulis oleh Mahrita Magester Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013.

Penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian lapangan (field research). Peneliti mengadakan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengamati setiap perubahan dari suatu keadaan dan juga mengadakan pencatatan keadaan di lapangan secara ekstensif. Sampel diambil seluruh jumlah siswa kelas XII Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto. Sumber data yang digunakan informan, dokumen, dan arsip. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, interview, questioner (angket). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptis kualitatif dengan metode induktif.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Penerapan pendekatan Active Learning metode Guided Teaching, True or False dan Active Debate dalam pembelajaran SKI I Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Gondang berjalan dengan sesuai rencana.

Penerapan pendekatan ini dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif dari pembelajaran yang biasanya tanpa menerapkan pendekatan Active Learning. Sisi positif yang terlihat pada siswa adalah berubahnya cara belajar dan berpikir serta meningkatkan keberanian, motivasi, kreatifitas dan rasa percaya diri siswa saat mengemukakan pendapatnya dalam kegiatan diskusi dan saat berbicara. Siswa menjadi lebih mandiri dalam segala aktifitasnya.

Penerapan pendekatan Active Learning mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Ini bisa dilihat dari rata-rata post test siswa kelompok eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan post test siswa kelompok kontrol yaitu 23.1333 untuk kelompok eksperimen dan 18.4211 untuk kelompok kontrol. Selain itu juga lebih banyak jumlah siswa kelompok eksperimen yang memberikan tanggapan baik terhadap penerapan pendekatan Active Learning yaitu sebanyak 24 siswa dari 30 siswa.

4. Tesis yang ditulis oleh Ali Mustapa 2011 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2. Tesis, Program Pascasarjana, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab dan pengaruh

penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab kelas V MIN Malang 2. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa Kelas V A MIN Malang 2 sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan 34 siswa kelas V B sebagai kelas kontrol, adapun instrument penelitian ini adalah dengan menggunakan angket dan dianalisis dengan teknik regresi sederhana.

Hasil analisis data membuktikan bahwa : (1) Uji hipotesis secara simultan, yaitu menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan uji F. Dengan hasil $F_{hitung} 38.215 \geq F_{tabel} 4,15$. Sehingga H_a yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa VA MIN Malang 2 diterima. (2) Untuk menguji hipotesis secara parsial digunakan uji t yaitu dapat dilihat bahwa t_{hitung} Multimedia interaktif (X) dengan nilai, $t_{Tabel} = 6.182 \geq t_{hitung} \geq t_{tabel} = 2,04$. maka H_a diterima dan H_o ditolak, itu berarti terdapat pengaruh yang signifikan oleh variabel X terhadap motivasi belajar siswa (Y).

5. Tesis yang ditulis oleh Mikhlil Ulil Kirom yang berjudul *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.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan jenis Penelitian R&D. Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media ICT pada pembelajaran di kelas memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada jenjang Sekolah Dasar. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian di atas pada hal peningkatan proses dan hasil belajar melalui perancangan dan penggunaan media ICT untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Tabel. 1.1 Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Azharur Rofiqi, <i>penggunaan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas X C di MAN Malang 1, 2008</i>	- Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar	- Menggunakan macromedia flash	Kajian difokuskan pada
2	Arif Budiman, <i>Penggunaan Macromedia Flash Yang Diintegrasikan Dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah</i>	- Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	- Objek penelitian dilakukan di Madrasyah Aliyah Laboratorium IAIN SU	

	<i>Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa, 2012</i>		Medan pada kelas XI IPA semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 - Menggunakan studi Komparatif	pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I
3	<i>Mahrita, Penerapan Pendekatan Active Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto, 2013</i>	- Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	- Penelitian lapangan (field research) - Objek penelitian dilakukan di Kelas XII Madrasah Aliyah Miftahul Ulum Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto. - Variabel terikatnya: Motivasi Belajar saja	
4	<i>Ali Mustapa, Pengaruh Penggunaan</i>	- Menggunakan media berbasis <i>Multimedia</i>	- Objek penelitian dilakukan di	

	<i>Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2, 2011</i>	<i>Interaktif</i>	<i>Kelas V A MIN Malang 2</i> - Variabel terikatnya: Motivasi Belajar - Mata pelajaran Bahasa Arab	
5	<i>Mikhilil Ulil Kirom, Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, 2010</i>	- Motivasi belajar	- Menggunakan macromedia flash - Penelitian eksperimen kuasi - Prestasi belajar	

Berdasarkan paparan dalam tabel di atas, penelitian eksperimen ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi seperti beberapa penelitian sebelumnya, akan tetapi yang diuji cobakan kali ini menggunakan macromedia flash untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa mata pelajaran SKI. Penelitian ini merupakan penelitian penguat bagi penelitian sebelumnya terkait dengan penerapan macromedia

flash untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Hal yang baru dan yang membedakan dalam penelitian ini adalah penerapan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

I. Definisi operasional

1. Macromedia flash

Flash merupakan salah satu produk andalan *macromedia*. Flash sebagai software pendukung, atau bahkan juga sebagai software utama dalam pembuatan web, selain sebagai software pembuat animasi.

2. Motivasi

Motivasi adalah perubahan energi dalam siswa yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran

3. Prestasi

Prestasi adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Proposal Tesis yang berjudul Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I ini adalah terdiri dari tiga bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang; Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Hipotesis Penelitian, Asumsi Penelitian, RuangLingkup Penelitian, Originalitas Penelitian, Devinisi Operasional, dan SistematikaPenulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang A. Media Pembelajaran yang meliputi: Pengertian Media Pembelajaran, Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran, Macam-Macam Media, Landasan teoritis Penggunaan Media, Media dalam Perspektif Islam, Hubungan Media Dengan Perkembangan Psikologi Belajar, dan Macromedia Flash. B. Motivasi Belajar yang meliputi: Pengertian Motivasi Belajar, Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar, Peranan Motivasi Dalam Belajar, dan Standar Pengukuran Motivasi. C. Prestasi Belajar yang terdiri dari: Pengertian Prestasi Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar. D. Materi Sejarah Kebudayaan Kelas VI, E. Karakteristik Siswa Kelas VI. Dan F. Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Macromedia Flash.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang; Pendekatan dan jenis penelitian, Variabel penelitian, Populasi dan sampel, Pengumpulan data, Instrumen penelitian, Uji validitas dan reliabilitas, Prosedur penelitian, dan Analisis data.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab yang keempat ini berisi tentang; A. Profil MIN Malang I, B. Data pengaruh penggunaan Macromedia Flash dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang I, dan C. Data pengaruh penggunaan Macromedia flash dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang I.

BAB. V. PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang; A. Pengaruh penggunaan Macromedia flash dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VI MIN Malang I, dan B. Pengaruh penggunaan Macromedia flash dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang I.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang A. Kesimpulan dan B. Sara



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau pengantara. Dalam bahasa Arab media adalah (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

- 1) Gerlach dan Ely (1972) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap
- 2) Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.¹
- 3) Heinich, Molenda, dan Russel (1990) diungkapkan bahwa media is a channel of communication.
- 4) AECT (Association for Education and Communication Technology) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. .3

- 5) NEA (Educations Association) mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.²

Jadi menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.³

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat (belajar sepanjang hayat). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula tugas dan peran guru. Hal ini sesuai dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan, walaupun harus diakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Setiap siswa memiliki sifat yang unik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, akan tetapi kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus mengatasinya sendiri.

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 11

³Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 204

Briggs dalam wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuannya dalam: (a) sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama; (b) mempersamakan pengalaman kongkret; (c) menimbulkan persepsi yang sama; (d) mempertinggi daya serap; dan (e) meningkatkan motivasi belajar.⁴

Perkembangan ICT juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thomson dalam Wijaya media computer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat, yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karena para siswa akan menikmati kerja computer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar, animasi gerak, suara dan sebagainya (Media interaktif).⁵Bower dan Hilgard dalam sardiman menegaskan bahwa media komputer(interaktif) bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan presentasi materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajran dalam waktu yang sama.⁶

2. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering kali media

⁴Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 294

⁵Dedi, Wijaya, Kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 296

⁶Sardiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakart: PT. Raja grafindo Persada 2006), h. 145

dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Contohnya, oleh karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media OHT, dan oleh sebab OHT digunakan untuk kepentingan guru, maka transparansi tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin disampaikan dituliskan pada transparan hingga menyerupai Koran. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar-mengajar dan mengurangi waktu belajar.⁷

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran dengan harapan dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu:⁸

1. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran.

⁷Alim Sumarno, *Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Online)blog.tp.ac.id, 2011.Kutip 12 Des 2014

⁸Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: LogungPustaka, 2010), h. 83-84

Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi apakah sasarannya siswa TK, SD/MI, SLTP, SMU, atau SLB.

2. Karakteristik media pembelajaran.

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.

3. Alternatif pilihan media

yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru dapat menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.

Dalam *Education Technology for Teacher* (2010),⁹ Alen berpendapat bahwa pendekatan yang dapat digunakan untuk pemilihan media adalah dengan menggunakan pendekatan matrik, yaitu pendekatan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih media yang sesuai dengan jenis tujuan pembelajaran tertentu. Matrik menggambarkan tinggi rendahnya kemampuan setiap jenis media bagi pencapaian berbagai tujuan dengan kemampuan setiap jenis media dalam mempengaruhi berbagai jenis belajar.

⁹Education Technology for Teacher, 2010."prinsip-prinsip dan pemilihan media pembelajaran, (Online)sumber dan media pembelajaran.blogspot.com, 2010I. Kutip 12 Des 2014

Hal ini dapat diwujudkan dengan mendahulukan mana yang harus dipelajari/dikuasai siswa, apakah informasi faktual, konsep, keterampilan, dan seterusnya.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu: Suatu media hanya sesuai untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak sesuai untuk pembelajaran yang lain. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Penetapan suatu media harus sesuai dengan komponen lain dalam perencanaan pembelajaran. Tanpa alat bantu mengajar, pembelajaran tetap dapat bertahan, tetapi pembelajaran tanpa media, itu tidak akan terjadi.¹⁰

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya meningkatkan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaan Media pembelajaran yang antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.¹¹

¹⁰Admin, *Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran*, (Online)blog.tp.ac.id, 2011. Kutip, 12 Des 2014

¹¹Basyiruddin Usman, 201, *Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran* (Online)id.shvoong.com, 2011. Kutip, 12 Des 2014

2. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
3. Guru seharusnya memperhitungkan untung-ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
5. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.¹²

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran hendaknya merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.¹³

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.

¹²Saiful Arif, *Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran* (Online) id.shvoong.com/social-sciences/Education, 2011. Kutip, 12 Des 2014

¹³Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: LogungPustaka, 2010), h. 84

1. *Dilihat dari Jenisnya, Media Dibagi Dalam:*

a) *Media Auditif*

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b) *Media Visual*

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun.

c) *Media Audiovisual*

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

2. *Dilihat Dari Daya Liputnya, Media Dibagi Dalam:*

a) *Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak*

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio, televisi.

b) *Media dengan daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat*

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c) *Media untuk Pengajaran Individual*

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

3. *Dilihat dari Bahan Pembuatannya, Media Dibagi Dalam:*

a) *Media Sederhana*

Media bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) *Media Kompleks*

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan ketrampilan yang memadai.

4. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Kajian ini akan membahas landasan teoritis penggunaan media pembelajaran. Pemerolehan-pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya oleh siswa. Mengenai tingkatan modus belajar yang terkait dengan penggunaan media Bruner menjelaskan sebagai berikut:

“Ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enavtive), pengalaman piktorial/gambar (iconic), dan

pengalaman abstrak (symbolic). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' difahami langsung dengan membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar), kata simpul difahami dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengarkan kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.”¹⁴

Uraian tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dapat berhasil jika ada yang membuat siswa berprestasi dalam belajar. Dalam hal ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Selain dari itu, ada juga konsep yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan penggunaan dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience*.¹⁵ Prinsip ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Bahwa hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kemudian melalui benda tiruan sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak krucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam gagasan itu, oleh karena ia melibatkan indera pengelihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan verba, hal ini yang akan membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar.

¹⁴Bruner, Jeromes.S. *Tward a Theory of Instruction*, (Cambridge: HarvardUnivercity, 1966), h. 10

¹⁵Dale, E. *Audiovisual Methos in Teaching*, (New York: The Draydenpress. 1969), h. 12

Arsyad mengungkapkan bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pelajaran atau informasi/pesan itu hanya dalam bentuk lambang-lambang kata saja tanpa menggunakan media, akan tetapi sebaliknya, pesan akan menjadi kongkrit dan lebih lama dalam ingatan jika pesan itu diterima dengan indra yang lebih banyak, yakni penyampaian pelajaran atau pesan dengan menggunakan media.¹⁶

5. Media Pembelajaran dalam Prespektif Islam

Dalam pandangan Islam, terkait dengan media pembelajaran, bahwa media itu sangat penting dalam penyampaian pengetahuan atau pembelajaran. Maknanya adalah tanpa media, pelajaran yang disampaikan akan terasa sulit dicerna. Terkait dengan pentingnya media dalam pembelajaran, Allah SWT telah memberikan penjelasan dalam surat Al-'Alaq ayat 4-5 sebagai berikut:

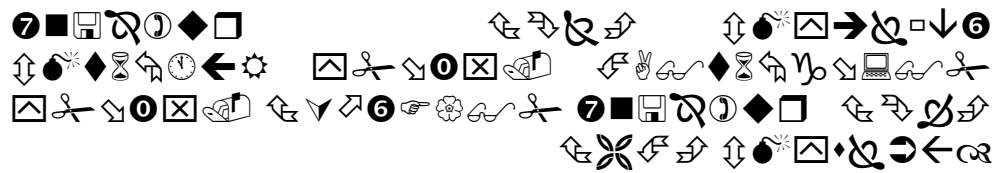


Artinya; Yang mengajarkan dengan Qalam. Mengajarkan manusia apa yang belum diketahuinya. (QS. Al-'Alaq; ayat: 4-5).

Bukan itu saja dalil yang menunjukkan pentingnya media dalam pembelajaran. Di ayat yang lain Allah memberikan isyarat bahwa untuk memahami tentang keagungan Tuhan yang Maha besar, Allah memberikan gambaran lewat alam yang kongkrit, ini tersebut dalam surat Al-Ghaasyiyah ayat 17-20:



¹⁶Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h. 172



Artinya; *tidakkah engkau melihat bagaimana unta diciptakan, dan bagaimana gunung ditegakkan dan bagaimana langit ditinggikan dan bagaimana bumi dilapangkan” (QS. Al-Ghaasyiyah : 18-20)*

Ayat tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam menerima pelajaran yang mana awalnya belum mampu memahami hal yang abstrak, oleh karena itu harus menggunakan contoh-contoh yang kongkrit sehingga peserta didik mudah mengerti dan lama dalam ingatan. Lebih jelasnya lagi akan dibahas bagaimana keterkaitan Ayat di atas dengan beberapa teori yang menjadi landasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁷

Pendidikan Agama Islam mempunyai fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT, serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran.

¹⁷ Azhar Rasyad, *Media Pengajaran*, n (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 26-27.

Usaha Nabi Muhammad SAW 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 menunjukkan sifat-sifat yang terpuji, hal ini diungkapkan dalam Al- Qur'an surat al-Ahzab 21:



Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharapkan (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah*” (QS: Al-Ahzab: 21)

Zakiah Daradjad berpendapat dalambukunya bahwa : Sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pengajaran agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama, menumbuh kembangkan rasa keimanan yang kuat, kedua, menumbuh kembangkan kebiasaan (habit vorming) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia, dan ketiga, menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugerah Allah SWT kepada manusia.¹⁸

¹⁸Zakiah Daradjad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), h. 174

6. Hubungan Media dengan Perkembangan Psikologi Belajar Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah

Kesiapan untuk belajar sangat erat hubungannya dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Hal tersebut ditegaskan oleh *J. Bruner* dalam Nasution bahwa setiap mata pelajaran dapat diajarkan dengan efektif dalam bentuk yang sesuai secara intelektual kepada setiap anak dalam setiap tingkat perkembangannya.¹⁹

Belajar dalam tahap ini oleh Winkel diistilahkan dengan “ *belajar perceptual*.”²⁰ Belajar perspektual memegang peranan besar di TK dan di kelas-kelas rendah Sekolah Dasar. Anak-anak di TK harus belajar untuk menemukan perbedaan-perbedaan antar benda menurut ciri-ciri fisik, seperti bentuk, ukuran, warna, panjang-lebar, kasar - halus, bunyi dan lain sebagainya. Sedangkan anak-anak SD harus mampu membedakan antara bentuk-bentuk huruf dan bentuk-bentuk angka, namun selama belajar di Sekolah Menengah akan belajar sejumlah diskriminasi baru, misalnya mampu membedakan warna kuning dan merah dan sebagainya. Tahap belajar ini dipengaruhi juga oleh kondisi intern seperti peralatan indra yang normal, dan kondisi ekstern yang terkait dengan penyampaian materi dengan media, misalnya media menonjolkan ciri-ciri khas benda.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat umur siswa, maka akan berpengaruh pada cara belajar dan materi

¹⁹Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah...* h. 6

²⁰Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 1991), h. 215

yang akan dipelajari dan ketergantungannya terhadap media yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut agar mudah difahami.

Terkait dengan intelektual dan tingkat perkembangan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, menurut J. Piaget dalam Nasution, perkembangan intelektual anak dapat dibagi tiga fase yaitu: (1) fase pra-operasional; (2) fase operasi konkrit; dan (3) fase operasi formal.²¹

Fase *pra-operasional* pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini anak belum mampu membedakan yang tegas antara perasaan dan motif pribadinya dengan realitas dunia luar dan belum mampu menyampaikan konsep tertentu. Dengan demikian, anak sangat membutuhkan media dalam belajarnya agar mereka termotivasi dan cepat faham. Sedangkan pada fase *operasi konkrit* pada usia 10-14 tahun, dimaksudkan usaha untuk memperoleh pengetahuan tentang dunia realitas dan mengubahnya dalam pikiran sedemikian rupa, dislektif dalam pemecahan masalah sehingga menjadi sebuah pemahaman. Akan tetapi, dalam usia ini anak hanya mampu memahami hal yang dilihatnya secara nyata. Artinya adalah tingkat ketergantungannya terhadap media masih besar, dan belum sanggup mengantisipasi hal yang tidak ada atau belum pernah dialaminya.

Adapun pada fase *operasi formal*, pada usia 15 sampai seterusnya. Pada taraf ini, anak telah sanggup berfikir dan menerima pesan yang tidak lagi dibatasi dengan hal-hal yang langsung dihadapi atau yang telah dialami sebelumnya. Dalam masa ini anak dapat memberikan pernyataan formal

²¹Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah...* h. 7-8

tentang ide-ide yang konkrit. Artinya adalah anak tidak lagi bergantung dengan media dalam proses pembelajaran.

Keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pelajaran dan penggunaan media dalam penyampaian pesan disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual anak. Semakin tinggi usia anak, maka akan semakin jauh dari ketergantungan dengan benda-benda nyata (pembelajaran dengan perantara media).

7. Macromedia Flash

a. Pengertian Macromedia Flash

Flash merupakan salah satu produk andalan *macromedia* yang cukup banyak digunakan saat ini. Banyak sekali situs yang menggunakan *Flash* sebagai *software* pendukung, atau bahkan juga sebagai *software* utama dalam pembuatan *web*, selain sebagai *software* pembuat animasi. Kemampuan *Flash* cukup populer di kalangan para pembuat animasi dan aplikasi *web* yang menarik.

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

b. Karakteristik Macromedia Flash

Versi yang akan digunakan untuk membuat media dalam penelitian ini adalah *Macromedia Flash 8*. Beberapa fitur baru pada *Macromedia Flash 8* adalah sebagai berikut:

- 1) *Object drawing model*, setiap objek gambar yang berada pada layer yang sama tidak akan saling mempengaruhi.
- 2) *Gradient enhancement*, merupakan controler baru yang mampu menangani gradiasi warna yang lebih kompleks.
- 3) *Flash type*, penulis teks memiliki tampilan yang lebih konsisten.
- 4) *Script assist mode*, memberikan bantuan yang sangat memudahkan dalam penggunaan *Action Script*.
- 5) *Expanded stage work area*, memberikan ruang yang luas untuk menyimpan objek-objek animasi dan menampilkan animasi saat animasi dijalankan.
- 6) *Improved preferences dialog box*, desain kotak dialog *preference* diperbaharui sehingga lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.
- 7) *Single library panel*, panel tunggal yang menyimpan berbagai pustaka objek.
- 8) *Object-level undo move*, pembatalan terakhir kini tersedia per-objek.

Menurut Anggra Yuda Ramadianto *Macromedia flash* sebagai program multimedia dan animasi memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:²²

- 1) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi.
- 2) Penggunaan program *Macromedia flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan luwes sesuai dengan yang dikehendaki.
- 3) *Macromedia flash* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash* menggunakan animasi dengan basis vector, dan juga ukuran file flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.
- 4) *Macromedia flash* menghasilkan file bertipe *ekstensi*. FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe, *.mov, sehingga memungkinkan untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

Sedangkan kekurangan *macromedia flash* hampir tidak ada, karena software sudah menggabungkan audio, visual, dan gambar bahkan game menarik. Hanya saja dalam pembuatannya lebih rumit dan mendetail. Bahasa pemrogramannya pun cukup sulit dan untuk pembuatan

²²Anggra Yuda Ramadianto, *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*, (Bandung: Yrama Widya, 2008), h. 10

animasi 3D membutuhkan keahlian dan kemampuan lebih karena tingkat kerumitannya tinggi. Tampilan hasil olahan macromedia flash memang sangat menarik, akan tetapi proses pembuatannya membutuhkan ide, waktu, dan kemampuan ekstra, terutama bagi pemula. Oleh karena itu, sebagian orang menilai macromedia flash bukan media yang simpel untuk dibuat.

c. Langkah Penggunaan Macromedia Flash

Macromedia Flash yang akan dibuat dan diuji-cobakan dalam penelitian ini berisi materi SKI kelas VI khususnya bab Khalifah Abu Bakar. Secara umum, penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran SKI sama dengan penggunaan dalam pembelajaran lain yang pernah menggunakan macromedia flash. Tahap pra-penggunaan tentunya peneliti mendesain dan memproduksi terlebih dahulu macromedia flash yang berisi materi Khalifah Abu Bakar dengan segala animasi dan pendukung lainnya. Masuk pada tahap penggunaan media, saat pembelajaran SKI, siswa tidak lagi menggunakan media buku cetak saja di kelas, akan tetapi juga menggunakan media tampilan macromedia flash. File macromedia flash ditayangkan melalui LCD agar siswa dapat mengamati dengan jelas. Siswa belajar melalui penjelasan guru dan bantuan media yang ditayangkan. Karena macromedia bersifat interaktif, maka diharapkan siswa akan lebih semangat dan tertarik dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja diharapkan dapat berimbas pada kenaikan prestasi belajarnya.

Setelah siswa belajar materi menggunakan macromedia flash, siswa mengerjakan latihan-latihan terkait dengan materi untuk melihat sejauh mana pemahamannya terhadap materi melalui macromedia flash juga. Dengan demikian diharapkan siswa tidak merasa bosan dengan soal-soal yang berupa uraian tulisan dengan adanya gaya baru dalam penyampaian tugas atau pun latihan. antusiasme dan hasil kerja siswa dinilai dan digunakan sebagai patokan keberhasilan pembelajaran. Dari hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran dapat diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran sehingga guru dapat mengambil langkah tepat apakah harus melakukan pengulangan atau pengayaan atau pengembangan materi.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Ada beberapa definisi tentang motivasi belajar. Clayton Alderfer dalam Nashar mengatakan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.²³ Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁴ Menurut Djaali bahwa motivasi kondisi fisiologis dan psikologis dalam diri seseorang yang

²³Nashar. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004), h. 42

²⁴Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2007), h. 158

2. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Ada beberapa prinsip motivasi belajar sebagai landasan untuk memotivasi siswa:

- a. Prinsip kompetisi, yaitu persaingan secara sehat baik internal maupun antar siswa itu sendiri. White dalam Nasution mengungkapkan bahwa konsep
- b. kompetisi adalah kegiatan anak (keterlibatan diri) secara efektif dengan lingkungannya yang memberikan rasa mampu.²⁶
- c. Prinsip pemacu, yaitu prinsip yang membuat siswa memberikan perhatian terhadap pelajaran seperti guru memberikan informasi, nasehat, amanat, peringatan dan teladan. Prinsip ini sesuai dengan teori behavioristik yang memandang bahwa segala sesuatu di dunia ini telah teratur dan terstruktur, maka siswa harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar.
- d. Prinsip ganjaran dan hukuman. Menurut Edwin Guthrie yang juga menganut teori behavioristik menjelaskan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam belajar. Namun Skinner tidak sependapat dengan Guthrie dengan beberapa alasan yaitu pengaruh hukuman terhadap tingkah laku bersifat sementara, berdampak psikologis yang kurang baik, dan hukuman mendorong siswa terhadap

²⁶ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 182

mencari cara lain agar terbebas dari hukuman. Dengan kata lain Skinner menggunakan istilah penguat negatif. Penguat negatif tidak sama dengan hukuman. Perbedaannya adalah bila hukuman (sebagai stimulus) diberikan kepada siswa yang melakukan kesalahan agar respon yang muncul berbeda dengan respon yang sudah ada, sedangkan penguatan negatif (sebagai stimulus), harus dikurangi. Dengan pengurangan ini mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahannya.

- e. Prinsip kejelasan dan kedekatan tujuan. Menurut teori behavioristik tujuan pembelajaran adalah penekanan pada penambahan pengetahuan. Yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes.
- f. Prinsip pemahaman hasil. Motivasi yang dianggap lebih tinggi tarafnya dari pada penguasaan tugas ialah “achievement motivation” yakni motivasi untuk mencapai dan menghasilkan sesuatu.
- g. Prinsip pengembangan minat dan lingkungan yang kondusif. Menurut Skinner dalam Nasution bahwa masalah motivasi bukan soal memberikan motivasi, akan tetapi mengatur kondisi belajar sehingga memberikan penguatan.²⁷

3. Peranan Motivasi dalam Belajar

Menurut teori behavioristik stimulus-respon yang terkait dengan motivasi Skinner menjelaskan dalam Nasution bahwa mengatur kondisi

²⁷Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 182

belajar yang baik sehingga menimbulkan penguatan(reinforcenet) kepada siswa seperti menggunakan media belajar dandesain kelas yang baik adalah salah satu cara yang menimbulkanmotivasi siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, Sardiman mengatakanbahwa secara umum ada empat fungsi motivasi yaitu sebagai berikut:²⁸

- a. Mendorong untuk berbuat; motivasi dalam hal ini sebagai motorpenggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni dengan motivasi dapat memberikan arah sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, sebagai contoh siswa yang akanmenghadapi ujian akhir tidak akan menyia-nyiakan waktunya untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan ujian atau kelulusan.
- d. Penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar.Yakni siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memilikibanyak energi untuk belajar.

4. Standar Pengukuran Motivasi Belajar

Suryabrata menyatakan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat diketahui melalui aktivitas-aktivitas selama proses belajar, antara lain:²⁹

- a. Menyiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran.
- b. Mencatat mata pelajaran.
- c. Mengendapkan hasil pelajaran.

²⁸Sardiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakart: PT. Raja grafindo Persada, 2006), h. 83

²⁹S. Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1990), h. 53

- d. Mengerjakan tugas rumah dengan baik.
- e. Menepati jadwal waktu belajar yang dibuat.

Pada umumnya individu yang mempunyai minat belajar tinggi akan terdorong untuk menaruh perhatian pada situasi atau aktivitas tertentu.

Hudgins berpendapat bahwa individu yang mempunyai minat belajar tinggi akan berusaha keras demi suksesnya belajar. Apabila usaha ini membuahkan hasil, individu akan merasa puas sebab semua itu diperoleh karena suatu usaha bukan keberuntungan. Individu yang mempunyai minat belajar tinggi selalu berusaha secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan, yakin akan berhasil dalam menyelesaikan setiap masalah belajar yang dihadapinya, dan mempunyai respon yang cukup kuat untuk menyelesaikan persoalan yang kelihatannya membutuhkan konsentrasi pikiran. Individu yang mempunyai minat belajar yang tinggi mempunyai kesenangan terhadap pekerjaannya dan akan berusaha menemukan pemecahan masalah dengan pengerahan upaya kemampuan sendiri. Individu yang mempunyai minat belajar tinggi, maka individu tersebut akan mempunyai kesadaran untuk giat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa individu yang motivasi belajarnya tinggi memiliki ciri-ciri yaitu: menyiapkan diri sebelum mengikuti pelajaran, mencatat mata pelajaran, mengendapkan hasil pelajaran, mengerjakan tugas dengan baik, menepati jadwal waktu belajar yang sudah dibuat, mempunyai minat belajar tinggi,

berusaha terus-menerus, memiliki keyakinan berhasil, respon yang kuat terhadap persoalan dan berupaya sendiri.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi, untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni³⁰ prestasi merupakan hasil belajar yang berasal dari informasi yang telah diperoleh pada tahap proses belajar sebelumnya.

Menurut Asep Jihat³¹ belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Sedangkan menurut Sardiman³² belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Prestasi belajar atau sering disebut juga hasil belajar yang artinya apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.³³

³⁰Baharuddin, Hdan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta :Ar-Ruzz Media, 2007), h. 18

³¹Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2009), h. 1

³² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Grafindo, 1996), h. 22

³³Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2005), h. 151

Prestasi siswa dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar mengajar. Menurut Hadari Nawawi³⁴ Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.

Menurut Oemar Hamalik³⁵ untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa maka perlu diadakan pengukuran secara :

- 1) Assessment adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (achievement) siswa sebagai hasil dari suatu program intruksional
- 2) Pengukuran (measurement) berkenaan dengan pengumpulan data deskriptif tentang produk siswa dan atau tingkah laku siswa, dan hubungannya dengan standar prestasi atau norma

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki oleh siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan penilaian hasil belajar.

³⁴Hadari Nawawi, *Administrasi sekolah*, (Jakarta : Galio Indonesia, 1998), h. 100

³⁵Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan - Kesulitan Belajar*, (Bandung : Tarsito, 1995), h. 146

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto³⁶ mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Secara rinci faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1) Faktor intern meliputi :

- a) Faktor jasmani yang terdiri atas faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologi yang terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelemahan

2) Faktor ekstern meliputi :

- a) Faktor keluarga terdiri atas cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Faktor sekolah terdiri atas metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas belajar.
- c) Faktor masyarakat terdiri atas kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

³⁶Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), h. 56

Prestasi belajar atau hasil belajar siswa perlu diketahui oleh siswa yang bersangkutan guna mengetahui seberapa besar kemajuan yang telah dicapai oleh siswa serta seberapa baik kualitas dari proses pembelajaran itu sendiri. Prestasi belajar siswa dapat ketahui melalui proses evaluasi pembelajaran.

Menurut Muhibbin Syah³⁷ tujuan evaluasi adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah diketahui siswa dalam kurun waktu proses belajar tertentu. Sehingga guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.
- b) untuk mengetahui posisi atau kedudukan siswa dalam kelompok kelasnya. Posisi yang dimaksud adalah mutukemampuan yang dimiliki siswa di kelas jika dibandingkan dengan teman-temen lainnya.
- c) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Maka dengan evaluasi guru dapat mengetahui usaha yang dilakukan siswa apakah efisien atau tidak dalam usaha mencapai prestasi.
- d) Untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mendayagunakan kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki untuk keperluan belajar dalam usaha mencapai prestasi belajar.
- e) Untuk mengetahui keefektifan metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

D. Materi SKI Kelas VI

³⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), h. 197

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu matapelajaran yang wajib diberikan kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah mulai kelas III sampai kelas VI. Pada penelitian ini penulis mengambil obyek kelas VI karena materi kelas VI inilah yang banyak keluar pada ujian akhir madrasah. Dan karena keterbatasan waktu peneliti hanya mengambil satu materi saja yaitu tentang Khalifah Abu Bakar.

Standar Kompetensi

Mengenal sejarah Khalifah Abu Bakar Ash Siddik.

Kompetensi Dasar

1. Menceritakan silsilah dan keperibadian Abu Bakar Ash Shiddik ra. dan perjuangannya dalam dakwah Islam
2. Menunjukkan contoh-contoh nilai positif dari khalifah Abu Bakar As Shiddik.
3. Meneladani nilai-nilai positif dari Khalifah Abu Bakar As Shiddik.

Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq

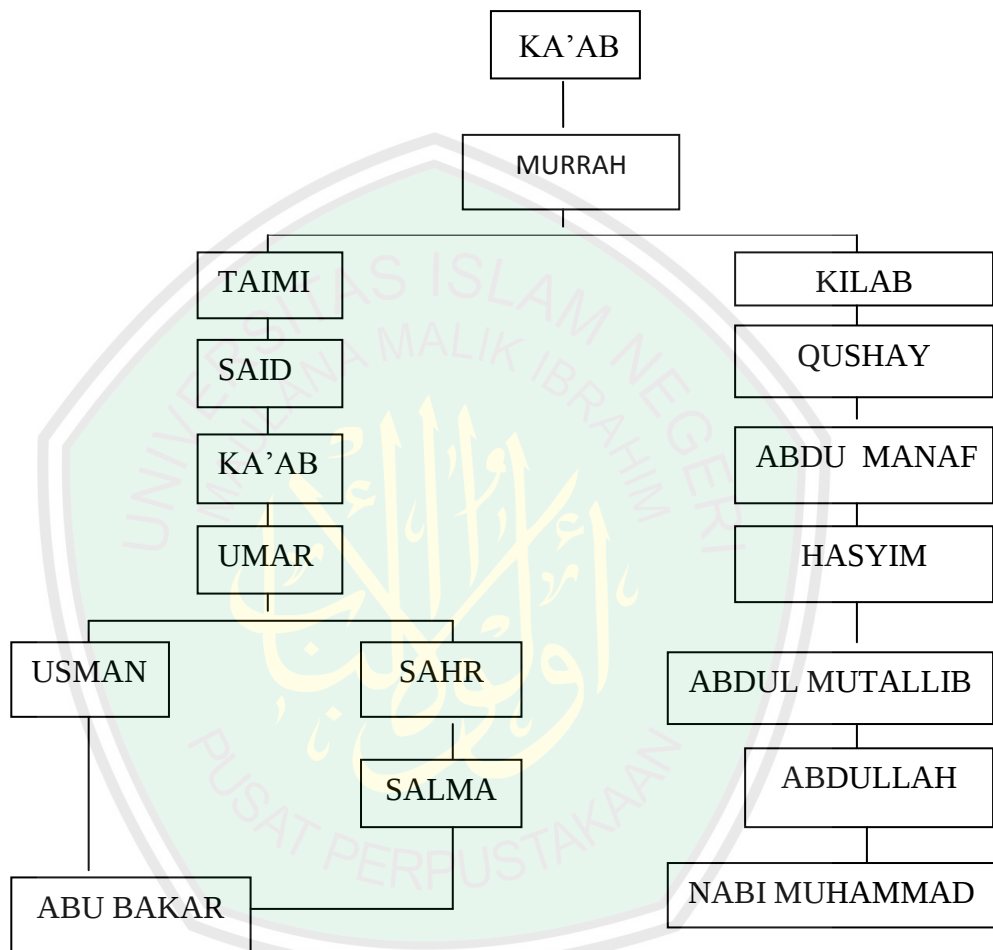
1. Riwayat Hidup Abu Bakar

Sebelum masuk Islam, Abu Bakar bernama Abdul Ka'bah. Ia adalah putra dari Usman (Abu Quhafah) bin Umar bin Ka'ab bin Said bin Taimi bin Murrah bin Ka'ab bin Luayyi bin Ghalib bin Fahrin Attaimi dari suku Quraisy.

Garis keturunan dari ibu adalah Abu Bakar bin Salma (Ummu Khair) binti Shahr bin Umar bin Ka'ab bin Taimi bin Murrah. Jadi, silsilah Abu Bakar dari ayah dan ibunya bertemu pada kakeknya yang bernama Umar bin

Ka'ab. Sementara itu dengan Rasulullah saw, silsilah Abu Bakar bertemu pada Murrah bin Ka'ab.³⁸

Perhatikan silsilah berikut:



³⁸ Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam* (Surabaya: Putratama Bintang Timur, 2004), h.9

Sesudah masuk Islam, nama Abdul Ka'bah diganti oleh Rasulullah saw menjadi Abdullah. Sedang nama Abu Bakar adalah nama yang diberikan kaum muslimin kepadanya karena ia segera masuk Islam. Abu berarti bapak, Bakar berarti segera.

Abu Bakar diberi gelar Ash-Shiddiq (yang membenarkan), karena ia selalu membenarkan semua yang dikatakan Rasulullah saw, terutama peristiwa Isra' Mi'raj.³⁹

Abu Bakar dilahirkan pada tahun 573 M, dua tahun setelah penyerbuan pasukan bergajah yang dipimpin oleh Abrahah dari Yaman untuk menghancurkan Ka'bah. Dengan demikian, ia dua tahun lebih muda dari usia nabi Muhammad saw. karena nabi Muhammad saw dilahirkan pada tahun 571 M.

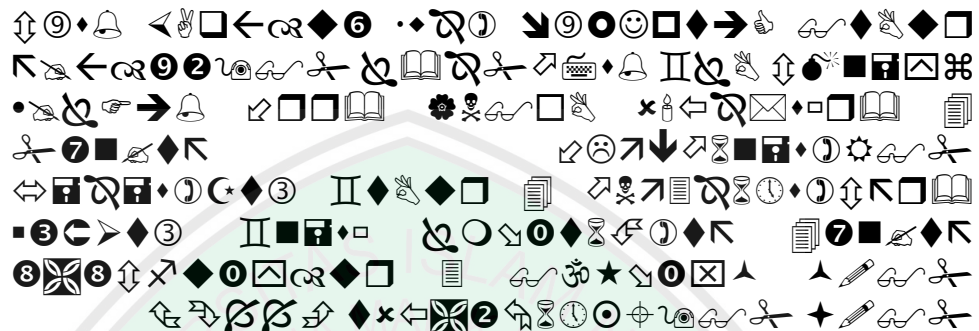
2. Abu Bakar Menjadi Khalifah

Berita wafatnya Rasulullah menggemparkan umat Islam. Sebagaimana mereka tidak mempercayai berita itu karena dalam salat Subuh sebelum itu, beliau hadir di masjid. Berita itu dianggap desas-desus untuk mengacaukan kaum muslimin. Umar bin Khattab sendiri termasuk orang yang tidak mempercayainya.

Sesudah mendengar berita itu, Abu Bakar langsung masuk ke rumah Rasulullah dan menyaksikan Rasulullah saw. telah terbujur wafat ditunggu oleh Aisyah, Ali bin Abu Thalib serta kerabat dekat beliau. Ketika melihat jenazah Rasulullah saw. Abu Bakar berkata “Alangkah

³⁹ Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah...* h.10

baiknya anda hidup dan alangkah baiknya ketika anda wafat.” Kemudian ia menemui orang-orang di masjid yang sedang berdebat mengenai kewafatan Rasulullah saw. Untuk menenangkan mereka, Abu Bakar membacakan Al-Qur’an surat Ali Imran ayat 144.



Artinya: “Muhammad itu tidak lain hanyalah seorang rasul, sungguh telah berlaku sebelumnya beberapa rasul. Apakah jika dia wafat atau dibunuh kamu berbalik ke belakang (murtad)? Barang siapa yang berbalik ke belakang, Maka ia tidak dapat mendatangkan mudarrat kepada Allah sedikitpun dan Allah akan memberi balasan kepada orang-orang yang bersyukur”.
(QS. Ali Imran 144)

Setelah mendengar bacaan ayat di atas, semua kaum muslimin termasuk Umar bin Khattab menjadi sadar bahwa Rasulullah telah wafat.

Ketika Abu Bakar sedang melakukan hal-hal yang berkenaan dengan jenazah Rasulullah, tersiar berita bahwa kaum Anshar sedang merundingkan pengganti Rasulullah sebagai pemimpin pemerintahan dan umat Islam. Abu Bakar, Umar bin Khattab dan Abu Ubaidah bin Jarrah mendatangi pertemuan mereka di balai pertemuan Sa’idah (Saqifah Bani

Saidah). Dalam pertemuan itu terjadi perdebatan mengenai siapa yang pantas ditetapkan sebagai pengganti Rasulullah.

Semula kaum Anshar bertahan agar khalifah berasal dari pihak mereka. Akan tetapi, semua akhirnya sepakat bahwa Abu Bakarlah yang paling tepat sebagai Khalifah. Hal itu terjadi setelah kaum Anshar mendengar nasehat Abu Ubaidah, “Hai kaum Anshar, kamu adalah orang yang pertama menolong dan membela agama Islam. Oleh karena itu, janganlah kamu menjadi orang pertama yang memecah belah dan merusaknya”.⁴⁰

Abu Bakar dibaiai sebagai Khalifah pertama pada tahun 11 H. atau 632 M. Setelah kaum Anshar dan Muhajirin membaiainya, beliau berpidato: “Wahai manusia! Saya telah diangkat untuk mengendalikan urusanmu, padahal aku bukanlah orang yang terbaik diantara kalian. Jika aku menjalankan tugasku dengan baik, ikutilah aku. Tetapi jika aku berbuat salah, maka luruskanlah !. Hendaklah kamu taat kepadaku selama aku taat kepada Allah dan Rasul-Nya. Jika aku tidak mentaati Allah dan Rasul-Nya, kamu tidak perlu mentaatiku”.

3. Langkah-Langkah Kebijakan Abu Bakar

Setelah Rasulullah wafat, muncullah beberapa persoalan yang dihadapi umat Islam dibawah kepemimpinan Khalifah Abu Bakar, seperti orang-orang mengaku dirinya nabi, menghadapi orang-orang yang murtad, dan orang-orang yang tidak mau membayar zakat.

⁴⁰ Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah....* h.12

a. Menumpas Nabi Palsu

Ada empat orang yang mengaku dirinya sebagai nabi (nabi palsu) yaitu Musailamah Al-Kadzdzab dari Bani Hanifah di Yamamah. Sajah Tamimiyah dari Bani Tamim, Al-Aswad al-Anshi dari Yaman, dan Tulaihah bin Khuwailid dari Bani Asad di Nejed.

Adanya nabi palsu ini membahayakan kehidupan agama dan umat Islam. Khalifah Abu Bakar menugaskan pasukan untuk menumpas mereka dan pengikut-pengikutnya. Tugas itu berhasil dengan gemilang di bawah pimpinan panglima Khalid bin Walid, pasukan Musailamah berhasil dikalahkan. Tidak kurang dari 10.000 musuh terbunuh. Sementara itu ribuan kaum muslimin gugur dalam perang ini, termasuk para penghafal Al-Qur'an.

Perang itu dikenal dengan sebutan perang *Yamamah* dan merupakan perang yang paling besar dalam menumpas kaum pembangkang lainnya.⁴¹

b. Memberantas Kaum Murtad

Berita wafatnya Rasulullah saw. menggoyahkan orang-orang Islam yang masih tipis imannya. Banyak orang yang menyatakan dirinya keluar dari Islam (*murtad*). Mereka tidak mau salat dan membayar zakat. Bahkan beberapa daerah memisahkan diri dari pemerintahan pusat yang ada di Madinah. Beberapa daerah yang masih setia adalah Madinah, Mekah, dan Tha'if.

⁴¹ Sugeng Sugiharto, *Bingkai Sejarah kebudayaan Islam* (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008) h. 19

Abu Bakar berunding dengan para sahabat yang lain dalam menghadapi kaum murtad itu. Mereka diseru agar bertobat. Jika tidak mau sadar, mereka akan dihadapi dengan kekerasan. Tetapi sikap lemah lembut dari pemerintahan Islam di Madinah itu mereka abaikan. Kaum murtad didukung oleh kekuatan besar yang terdiri dari 40.000 orang. Kaum muslimin menghadapi mereka dengan pasukan yang besar di bawah pimpinan Ikrimah bin Abu Jahal, Syurahbil bin Hasnah, Amru bin Ash, dan Khalid bin Walid.

Tindakan tegas kaum muslimin itu berhasil melumpuhkan kekuatan kaum murtad, sehingga mereka kembali menaati perintah syariat Islam. Dengan demikian, wilayah Islam utuh kembali. Serangkaian perang dalam menghadapi kaum murtad itu disebut perang *Riddah*.⁴²

c. Menghadapi Kaum Yang Ingkar Zakat

Banyak diantara kaum muslimin yang pemahaman mereka terhadap hukum Islam belum mendalam dan imannya masih tipis. Mereka beranggapan bahwa kewajiban berzakat semata-mata untuk Rasulullah. Karena Rasulullah telah wafat, mereka merasa telah terbebas dari kewajiban berzakat. Padahal zakat adalah salah satu rukun Islam yang harus ditegakkan.

Abu Bakar bermusyawarah dengan para sahabat dalam menghadapi kaum yang ingkar zakat itu. Mereka tetap teguh pada pendiriannya bahwa kewajiban berzakat harus dilaksanakan. Orang yang

⁴² Sugeng Sugiharto, *Bingkai Sejarah*.... h. 19

membangkok harus diperangi. Sebelum pasukan dikerahkan, Abu Bakar mengirimkan surat kepada kaum pembangkang agar kembali ke Islam. Namun mereka tetap bersikeras tidak mau membayar zakat. Akhirnya pasukan muslimin dikerahkan, dan dalam waktu yang singkat kaum pembangkang berhasil ditundukkan.⁴³

Dengan keberhasilan pasukan kaum muslimin itu, keadaan negara kembali tenang. Suasana kehidupan umat Islam kembali damai. Seluruh kabilah kembali taat membayar zakat sebagaimana pada masa Rasulullah saw⁴⁴

d. Perluasan Wilayah

1) Menghadapi Persia

Persia menguasai wilayah yang luas di bagian utara Jazirah Arab yang meliputi Irak dan bagian barat Suriah (Syam). Sejumlah kabilah Arab tunduk di bawah kekuasaan mereka. Abu Bakar mengirimkan dua panglima untuk menundukkan wilayah tersebut yaitu Khalid bin Walid dan Musanna bin Harisah. Mereka mampu menguasai kota Hirah, Anbar, Daumatul Jandal, dan Fars. Peperangan ini dihentikan setelah Abu Bakar memerintahkan Khalid bin Walid berangkat menuju Suriah. Untuk membantu pasukan muslim yang mengalami kesulitan menghadapi pasukan

⁴³ Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam* (Surabaya: Putratama Bintang Timur, 2004), h.14

⁴⁴ Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah....*h.14

Bizantium yang sangat besar. Komando pasukan sepenuhnya dipegang oleh Musanna bin Harisah.⁴⁵

2) Menghadapi Bizantium

Kekaisaran Bizantium disebut juga Romawi Timur. Ketika itu, kekaisaran Romawi pecah menjadi dua, yaitu Romawi Barat yang berpusat di Roma dan Romawi Timur yang berpusat di Konstantinopel. Ketika itu, kota Damaskus di Suriah menjadi pusat pemerintahan Bizantium di wilayah Arab dan sekitarnya. Untuk menghadapi mereka Abu Bakar mengirimkan beberapa pasukan, yaitu: Pasukan Yazid bin Abu Sufyan ke Damaskus, Pasukan Amru bin As ke Palestina, Pasukan Syurahbil bin Hasanah ke Yordania, dan Pasukan Abu Ubaidah bin Jarrah ke Hims.

Pasukan Islam ketika itu berjumlah 18.000 orang. Sedang pasukan Romawi berjumlah 240.000 orang. Menghadapi jumlah yang sangat besar itu, pasukan muslim mengalami kesulitan. Khalifah Abu Bakar segera memerintahkan Khalid bin Walid agar berangkat menuju Syam. Khalid bin Walid kemudian melakukan perjalanan bersejarah selama 18 hari melewati dua padang sahara yang belum pernah dilewatinya. Ia kemudian segera bergabung dengan pasukan muslim yang ada di sana.

Pertempuran akhirnya pecah dipinggir sungai Yarmuk. Oleh karena itu, perang ini disebut perang Yarmuk. Ketika perang tengah

⁴⁵ Sugeng Sugiharto, *Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 4*(Solo:PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri,2008),h.20

berkecamuk, datanglah kabar bahwa khalifah Abu Bakar telah wafat dan digantikan oleh Umar bin Khattab. Khalid bin Walid kemudian digantikan oleh Abu Ubaidah bin Jarrah. Perang ini akhirnya berhasil dimenangkan pasukan muslim dan menjadi kunci runtuhnya kekuasaan Bizantium di tanah Arab.⁴⁶

e. Pembukuan Al-Qur'an

Banyaknya para penghafal Al-Qur'an yang gugur dalam perang Yamamah, membuat Umar bin Khattab mengusulkan kepada khalifah Abu Bakar agar segera melakukan pengumpulan Al-Qur'an yang tertulis dalam berbagai benda dan berserakan diberbagai tempat. Pada mulanya, Abu Bakar merasa enggan melakukan tugas itu, karena nabi Muhammad saw. tidak pernah mencontohkannya. Akan tetapi, Umar bin Khattab mengemukakan alasan yang kuat tentang perlunya segera melakukan pengumpulan Al-Qur'an, akhirnya khalifa Abu Bakar menyetujui usulan tersebut dan menunjuk Zaid bin Sabit sebagai panitia pengumpul Al-Qur'an.

4. Abu Bakar Wafat

Pada saat pertempuran di Ajnadain di negeri Syam berlangsung, Khalifah Abu Bakar menderita sakit. Sebelum wafat, beliau berwasiat kepada para sahabat agar mengangkat Umar bin Khattab sebagai penggantinya. Hal itu dilakukan guna menghindari perpecahan diantara kaum muslimin.

⁴⁶ Sugeng Sugiharto, *Bingkai Sejarah* h.21

Beberapa saat setelah Abu Bakar wafat, para sahabat langsung mengadakan musyawarah untuk menetapkan khalifah selanjutnya. Dalam musyawarah itu disepakati bahwa Umar bin Khattab diangkat sebagai khalifah pengganti Abu Bakar. Piagam penetapan itu ditulis sendiri oleh Abu Bakar sebelum wafat.⁴⁷

Khalifah Abu Bakar memerintah selama 2 tahun 3 bulan 10 hari yaitu dari tahun 11-13 H. Atau 632-634 M. Khalifah Abu Bakar wafat pada tanggal 21 Jumadil Akhir tahu 13 H. bersamaan dengan 22 Agustus 634 M. Hasil perjuangan Abu Bakar selama memerintah sebagai khalifah adalah sebagai berikut:

- a. Menumpas kaum murtad, ingkar zakat dan nabi palsu
- b. Membukukan Al-Qur'an yang terpisah-pisah menjadi satu mushaf
- c. Menyatukan wilayah Arab di bawah panji-panji Islam
- d. Mengawali perluasan wilayah di luar Arab yaitu ke Syam dan Suriah
- e. Mengumpulkan tulisan Al-Qur'an yang pada saat itu masih berserakan

E. Karakteristik Siswa Kelas VI

Teori Piaget cenderung banyak digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun teori ini bukan teori mengajar. Teori piaget adalah teori kognitif, peserta didik harus dibimbing agar aktif menemukan sesuatu yang dipelajarinya. Dalam menyajikan materi harus menarik minat peserta didik sehingga mereka senang terlibat dalam proses pembelajaran. Piaget dalam Trianto mengemukakan ada empat tahap perkembangan kognitif, yaitu: 1). 0–

⁴⁷ Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam* (Surabaya: Putratama Bintang Timur, 2004), h.14

2 tahun adalah tahap sensori motor, ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan langkah demi langkah, 2). 2–7 tahun adalah tahap pra operasional, ciri perkembangannya menggunakan symbol atau bahasa tanda dan konsep intuitif, 3). 8–11 tahun atau lebih adalah tahap operasi konkrit, ciri perkembangannya memakai aturan jelas atau logis dan reversible dan kekebalan, 4). 11 tahun atau lebih adalah tahap operasi formal, ciri perkembangannya abstrak, murni simbolis,deduktif, induktif dan logis.⁴⁸

Siswa kelas VI SD berada dalam tahap operasional konkret, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran, guru diharapkan lebih menitikberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Keterlibatan dan penerimaan dalam kehidupan kelompok bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya pada kompetensi–kompetensi sosial yang positif dan produktif yang akan berkembang pada usia ini. Hasil pergaulan dengannya dengan kelompok teman sebaya, anak cenderung meniru kelompok teman sebaya baik dalam hal penampilan maupun bahasa. Selama masa perkembangannya, pada anak tumbuh berbagai sarana yang dapat menggambarkan dan mengolah pengalaman dalam dunia di sekeliling mereka.

Dengan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas VI Sekolah Dasar dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan sistem pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui penyampaian materi pelajaran yang tepat,

⁴⁸Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 15

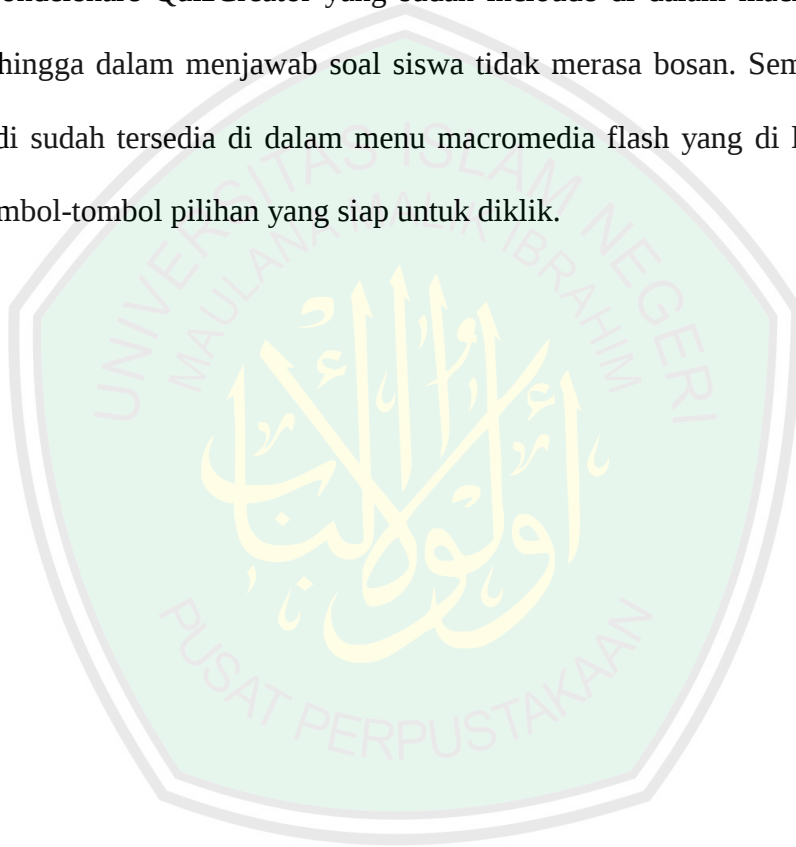
maka peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar, menjadikan SKI sebagai pelajaran yang menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal dan memuaskan.

F. SKI dengan Macromedia Flash

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu matapelajaran yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1. Matapelajaran ini pada umumnya membahas tentang sejarah Islam dari sebelum agama Islam di wahyukan sampai pada masa kejayaan Islam dimasa-masa kepemimpinan Khalifah Ar-Rasyidin. Seperti yang sudah di jelaskan di sub-bab di atas. Pada penelitian ini penulis mengambil materi Khalifah Abu Bakar kelas VI. Dimasa kepemimpinan Khalifah Abu Bakar yaitu sepeninggal Rasulullah SAW, umat islam bergejolak dengan munculnya kaum murtad, munafik, ingkar zakat, dan munculnya beberapa orang mengaku dirinya sebagai nabi (nabi palsu).

Macromedia flash merupakan *software* utama dalam pembuatan *web*, selain sebagai *software* pembuat animasi. Macromedia flash juga bisa disebut multimedia karena semua media bisa dikombinasikan dalam *software* ini, suara, tulisan, gambar, video, bahkan game interaktif. Pada macromedia flash yang peneliti gunakan ini adalah versi yang terbaru yaitu macromedia flash 8 yang sudah lebih mudah digunakan dan lebih menarik. Pembelajaran SKI materi Khalifah Abu Bakar yang dimasukkan kedalam macromedia flash ini memuat beberapa bagian. *Pertama*, materi tentang mengenal sejarah Khalifah

Abu Bakar Ash Siddik, menceritakan silsilah dan keperibadian Abu Bakar Ash Shiddik ra. dan perjuangannya dalam dakwah, dan meneladani nilai-nilai positif dari Khalifah Abu Bakar As Shiddik. *Kedua*, akan diselipkan nasehat-nasehat, gambar, musik, dan video pada macromedia flash ini. *Ketiga*, bagian akhir sesi pembelajaran akan ada soal yang dibuat menggunakan software Wondershare QuizCreator yang sudah include di dalam macromedia flash sehingga dalam menjawab soal siswa tidak merasa bosan. Semua item-item tadi sudah tersedia di dalam menu macromedia flash yang di letakkan pada tombol-tombol pilihan yang siap untuk diklik.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Di mana, dalam pendekatan kuantitatif, peneliti mengambil jarak dengan yang diteliti, karena hubungan yang dibangun adalah hubungan antara subjek dan objek, sehingga akan mendapatkan tingkat objektivitas yang tinggi. Berbeda dengan pendekatan kualitatif, peneliti tidak mengambil jarak dengan yang diteliti karena hubungan yang dibangun didasarkan pada saling mepercayai dan dilakukan secara intensif. Maksudnya ialah responden diperlakukan sebagai partner bukan sebagai objek penelitian¹.

Adapun untuk jenisnya, penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimental*). Eksperimen kuasi banyak digunakan dalam penelitian pendidikan terutama yang variabel-variabelnya ada yang tidak bisa diamati, seperti kematangan, regresi statistik, dan lain-lain. Atau yang menyangkut masalah sosial, seperti kenakalan dan keresahan².

¹Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 149.

²Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan...*, h. 74-75.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.³

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan macromedia flash.

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁴ Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah himpunan lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin diketahui. Banyaknya individu yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi dan disimbolkan dengan "N". Sampel ialah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RN*. (Bandung: Alfabeta Press, 2010) h. 61

⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RN*. (Bandung: Alfabeta Press, 2010) h. 61

atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.⁵ Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶

Dari pengertian tersebut, maka populasi yang digunakan dalam penelitian atau yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa kelas VI MIN Malang I.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷ Karena penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi yang mengharuskan adanya variabel kontrol dan variabel yang diberikan eksperimen, juga mengingat akan kemampuan peneliti baik dari segi waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti membagi kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan tingkatan kelas. Di samping itu, sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama, maka peneliti perlu melakukan teknik sampling untuk memilih kelas yang akan diberi eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel secara acak atau *random sampling*. Sampel yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas VI-B dan sebagai kelas kontrol adalah kelas VI-C.

⁵M. Toha Anggoro et. All, *Metode Penelitian*(Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007), h. 42-43

⁶Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, ..., h. 117.

⁷Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, ..., h. 117.

D. Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*scoring*). Data tersebut diperoleh dari hasil angket tentang penggunaan macromedia flash pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentang materi Khalifah Abu Bakar. Data juga diperoleh dari hasil tes, baik tes awal atau *pre-test* maupun tes akhir atau *post-test*.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa:

- a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan memerlukannya. Data primer disebut juga data asli.⁸Data yang diambil berupa penggunaan macromedia flash terhadap prestasi belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, seperti data yang diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian, literatur, dan buku-buku kepustakaan, situs-situs internet dan data lainnya yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti untuk dijadikan sebagai landasan teori dalam mencari alternatif pemecahan masalah yang dihadapi.

⁸Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 82.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, angket, dokumentasi, wawancara, dan teknik tes.

a. Teknik Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1. Dalam hal ini peneliti sebagai pelaku eksperimen ini akan mengamati langsung ke kelas saat proses belajar-mengajar berlangsung.

b. Teknik Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden agar dijawab.⁹ Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup (jawabannya sudah ditentukan dalam lembar angket tersebut) atau terbuka (responden diberi kebebasan untuk menjawab, tentunya sesuai petunjuk pengisian angket). Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dari siswa yang masuk dalam kelas eksperimen.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 142.

Angket yang digunakan adalah berbentuk angket berstruktur atau angket tertutup.¹⁰ Yaitu yang dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan data terkait dengan pendapat pribadi mengenai proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran macromedia flash dibandingkan dengan media yang dipakai oleh guru sebelumnya. Serta hal-hal yang terkait dengan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan macromedia flash. Dengan kata lain Angket yang digunakan adalah untuk mengetahui minat siswa kelas VI di MIN Malang I dalam mengikuti pelajaran SKI dengan menggunakan macromedia flash.

c. Teknik Dokumentasi

Dalam hal ini peneliti menggali dokumen yang diperlukan untuk mendukung data yang dikumpulkan yaitu antara lain:

- a) Kondisi media ajar
- b) Sarana dan prasarana
- c) Proses pembelajaran dengan macromedia flash
- d) Denah sekolah
- e) Data siswa

d. Teknik Wawancara

Wawancara ialah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui suatu hal dari responden secara detail dengan jumlah

¹⁰Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 127.

responden sedikit atau kecil¹¹. Wawancara yang dilakukan Peneliti ini, menggunakan teknik wawancara terstruktur. Adapun hal-hal yang akan ditanyakan kepada guru wali kelas VI MIN Malang I pada tahun ajaran 2015-2016 terkait media ajar yang digunakan, kondisi media ajar, metode mengajar yang digunakan guru pada saat pembelajaran SKI berlangsung.

e. Teknik Tes

Peneliti akan memberikan dua macam tes, yaitu pra tes dan post tes, yaitu soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelum menggunakan macromedia dan setelah menggunakan macromedia flash dalam pelajaran, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian. Dalam mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan instrumen yang berupa angket (kuesioner), dimana butir-butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket dikembangkan berdasarkan atas teori yang relevan dengan masing-masing variabel penelitian. Variabel yang dimaksud adalah (1) variabel bebas yaitu penggunaan macromedia flash dan (2) variabel terikat

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2008), h. 137.

yaitu prestasi belajar siswa kelas VI di MIN Malang I. Variabel akan menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.¹²

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik *korelasi product moment*, kemudian membandingkan r hitung dari setiap item pertanyaan dengan r tabel dengan $n = 10$ dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika r hitung $\leq$ dari r tabel maka item tersebut adalah valid.

¹²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 168

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi apabila tes (alat pengumpul data) yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur.

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, uji reliabilitas sendiri menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* dengan alat SPSS Versi 16 for Windows.

Suatu angket dikatakan reliabel jika nilai r alpha yang dihasilkan adalah positif dan lebih besar dari r tabel atau sebesar $0 > 0,05$

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu tahap persiapan atau pengumpulan data, tahap penelitian atau eksperimen, dan tahap analisis atau penyusunan hasil penelitian.

1. Persiapan atau Pengumpulan Data

- a. Observasi pada sekolah yang akan diteliti untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tersebut, untuk dirumuskan sebagai pijakan yang melatar belakangi penelitian. Hal ini merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti.
- b. Studi pustaka, dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan literatur yang relevan dengan penelitian ini yaitu dengan cara membaca, mempelajari, menelaah, dan mengutip pendapat dari berbagai sumber berupa buku, diktat, tesis, jurnal, internet, dan sumber lainnya. Studi pustaka dilakukan di perpustakaan UIN Maulana Malang I, dan Internet atau perpustakaan online.
- c. Mengonsultasikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan pertimbangan tentang kevaliditasan dan kelayakan instrumen.
- d. Menyusun instrumen penelitian, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* dalam melakukan eksperimen.

2. Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap tes awal (pra tes) , tahap perlakuan (treatment) tahap tes akhir (post tes) dan angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Khalifah Abu Bakar pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam dan peningkatan motivasi dan prestasi belajar melalui penggunaan media *macromedia flash*.

a. Tes Awal (Pra tes)

Pada tahap pertama, dilakukan pra tes sebanyak satu kali. Peneliti membagikan soal tes. Tahap ini dilakukan mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi Khalifah Abu Bakar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum menggunakan media *macromedia flash*. Soal tersebut berupa 20 soal yang terdiri dari sepuluh soal benar salah dan sepuluh soal pilihan ganda .

b. Eksperimen

Setelah kedua kelas diketahui memiliki kemampuan yang sama tentang materi Khalifah Abu Bakar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui *pre-test*, maka selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi Khalifah Abu Bakar. Pada tahap ini diperlakukan berbeda antara dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Kedua adalah pada kelas eksperimen materi disampaikan dengan menggunakan *macromedia flash* sedang pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pada tahap ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan baik di kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

3. Tahap Pasca Eksperimen

Setelah diberi perlakuan atau treatment sebanyak satu kali pertemuan, langkah selanjutnya adalah peserta didik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi *post-test* dengan materi yang sama pada *pre-test*, hal itu dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Khalifah Abu Bakar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *macromedia flash*.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, setelah data terkumpul lengkap, data harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Moleong dalam Hassan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis motivasi seperti sasaran data.¹³

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, dimana dikatakan Hassan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif. Yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model matematika, model statistik dan ekonometrik.

¹³M. Iqbal, Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 97.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam satu uraian.¹⁴

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisa datanya akan menggunakan rumus statistika, yaitu uji t-test dan uji analisis deskriptif untuk menganalisis data berupa pengukuran motivasi.



¹⁴M. Iqbal, Hassan, *Metode Penelitiandan....*, h. 82.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Profil MIN Malang 1

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I adalah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berciri khas agama Islam berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. MIN Malang I pada awalnya merupakan Sekolah Dasar Latihan III PGAN 6 tahun Malang yang diubah statusnya menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri pada tanggal 8 September 1978 dengan adanya Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 15 tahun 1978 dan No. 17 Tahun 1978. Dengan tekad semangat ruhih jihad yang tulus ikhlas dari para guru dan didukung oleh peran serta masyarakat (orang tua murid) dan pemerintah (Kemenag) dengan mendapat ridlo dari Allah SWT, MIN Malang I telah berkembang dengan pesat. MIN Malang I telah dipercaya masyarakat untuk mengelola amanah orang tua dari 1.285 murid dengan 38 rombongan belajar (data tahun 2012). Kerja keras dari 98 guru dan karyawan MIN Malang I telah menempatkan madrasah ini sejajar dengan sekolah-sekolah unggulan di Jawa Timur baik di bidang prestasi akademis maupun non akademisnya.

MIN Malang berada di Jalan Bandung 7C Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen Kota Malang Jawa Timur. Madrasah ini memiliki letak geografis yang strategis, karena terletak di jalan raya yang dilalui oleh angkutan kota dari ke berbagai jalur, Arjosari-Landung Sari (AL), Arjosari Dinoyo Landung Sari (ADL), Arjosari Sarangan Dieng (ASD), dan Gadang – Landung Sari (GL) sehingga anak-anak dari berbagai penjuru kota Malang dapat

menempuh perjalanan ke madrasah ini dengan mudah. Dengan dukungan transportasi yang relatif mudah dan publikasi madrasah yang relatif meluas dan merata di masyarakat kota Malang dan sekitarnya, maka madrasah ini sangat diminati oleh anak-anak yang berada di sekitar radius 20 km dari madrasah. Adanya kondisi geografis yang cukup strategis ini menyebabkan para peminat semakin meningkat.

Selain faktor eksternal di atas, faktor internal berupa prestasi baik akademis maupun non akademis mampu menjadi daya tarik tersendiri terhadap animo masyarakat kota Malang. Berbagai prestasi telah diukir oleh MIN Malang I baik di tingkat lokal, regional, nasional bahkan internasional. MIN Malang I telah berkembang menjadi madrasah yang diperhitungkan di berbagai ajang perlombaan. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai inovasi yang senantiasa dilakukan oleh segenap pendidik dan tenaga kependidikan di MIN Malang I.

1. Visi Madrasah

Terwujudnya madrasah berstandar nasional yang handal dan islami pada tahun 2012.

2. Misi MIN Malang I

Misi penyelenggaraan pendidikan di MIN Malang I adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kurikulum yang adaptif terhadap kebijakan pemerintah, tuntutan masyarakat, kebutuhan dan perkembangan siswa-siswi dan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan-teknologi.

- b. Menyelenggarakan proses belajar-mengajar yang kreatif, inovatif, dan efektif berbasis *Intructional Teknologi* sehingga mampu menumbuhkan-kembangkan multi kecerdasan siswa secara berkesetaraan.
- c. Melahirkan lulusan madrasah yang cerdas, kreatif, berakhlak mulia, cinta tanah air, memiliki kebugaran tubuh, dan berdaya saing tinggi.
- d. Mengembangkan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai agen pembaruan di bidang pendidikan.
- e. Menyediakan sarana-prasarana pendidikan berstandar nasional dan penciptaan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar guna mendukung terwujudnya pengelolaan madrasah yang efektif.
- f. Mewujudkan visi, misi, dan tujuan madrasah secara efektif dan efisien.
- g. Menyediakan sumber-sumber pembiayaan madrasah dengan membangun kemitraan bersama *stakeholders*, serta mengelolanya secara sistematis, transparan, efisien, dan akuntabel.
- h. Mengembangkan sistem penilaian hasil belajar yang berbasis penilaian autentik (*authentic assessment*) dan bentuk pelaporannya yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi.
- i. Membangun budaya religius di kalangan warga madrasah yang tercermin dalam kebiasaan sehari-hari.

3. Profil Lulusan

Lulusan MIN Malang I diharapkan memiliki:

- a. kemampuan mengembangkan jati diri sebagai warga Negara Kesatuan Republik Indonesia serta integritas moral dan akhlak yang tinggi,

- b. kemampuan belajar sepanjang hayat secara mandiri yang ditunjukkan dengan kemampuan mencari, mengorganisasi dan memproses informasi untuk kepentingan kini dan nanti serta kebiasaan membaca dan menulis dengan baik,
- c. pribadi yang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan yang ditunjukkan dengan kesediaan menerima tugas, menentukan standar dan strategi yang tepat serta konsisten dalam menyelesaikan tugas tersebut, dan bertanggungjawab terhadap hasilnya,
- d. kemampuan berpikir yang kuat dan luas secara deduktif, induktif, ilmiah, kritis, kreatif, inovatif, dan eksperimentatif untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru atau ide-ide baru yang belum dipikirkan sebelumnya,
- e. penguasaan tentang diri sendiri sebagai pribadi (intrapersonal/kualitas pribadi),
- f. penguasaan materi pelajaran yang ditunjukkan dengan kelulusan ujian akhir nasional dan sertifikat internasional untuk mata pelajaran yang dikompetensikan secara internasional (matematika, IPA, dan bahasa Inggris),
- g. penguasaan teknologi dasar yang mutakhir dan canggih,
- h. bekerjasama dengan pihak-pihak lain (interpersonal) secara individual, kelompok/kolektif (lokal, nasional, regional, dan global),

- i. kemampuan mengkomunikasikan ide dan informasi kepada pihak lain dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing (utamanya bahasa Inggris dan Arab),
- j. kemampuan memecahkan masalah dan pengambilan keputusan,
- k. terampil menggunakan ICT,
- l. memahami budaya/kultur bangsa-bangsa lain (lintas budaya bangsa),
- m. kepedulian terhadap lingkungan sosial, fisik, dan budaya,
- n. menghasilkan karya yang bermanfaat bagi diri sendiri dan bangsa,
- o. memahami, menghayati, dan menerapkan jiwa kewirausahaan dalam kehidupan.

4. Proses Belajar Mengajar

- a. Pro perubahan, yaitu yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar dan eksperimentasi untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru, *a joy of discovery*.
- b. Menekankan pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, produktif, Islami dan Berkesetaraan (PAIKEMPRODISS), *student centered, reflective learning, enjoyble and joyfull learning, cooperative learning, quantum learning, learning revolution, dan contextual teaching and learning*.

5. Manajemen

- a. Manajemen MIN Malang I dilaksanakan menurut aspek dan fungsi manajemen secara utuh. Aspek-aspek manajemen sekolah yang dimaksud meliputi kurikulum, pendidik, siswa, sarana dan prasarana,

dana, dan hubungan masyarakat. Fungsi-fungsi manajemen sekolah yang dimaksud meliputi: pengambilan keputusan, pemformulasian tujuan dan kebijakan, perencanaan, pengorganisasian, pen-staf-an, pengomunikasian, pelaksanaan, pengkoordinasian, pensupervisian, dan pengontrolan,

- b. Menerapkan manajemen berbasis sekolah dengan penerapan prinsip-prinsip manajemen berbasis sekolah, yaitu kemandirian, partisipasi, transparansi, akuntabilitas, keluwesan, kewenangan, dan tanggungjawab lebih besar pada madrasah,
- c. Memiliki rencana pengembangan madrasah yang bersifat strategis (5 tahun), dan operasional (1 tahun);
- d. Kemitraan dengan komite madrasah, baik finansial, moral, jasa (pemikiran, keterampilan), dan barang/benda;

6. Kepemimpinan

MIN Malang I menerapkan kepemimpinan visioner/transparatif yang ditunjukkan oleh kapasitas pemimpin madrasah dalam:

- a. Merumuskan visi, misi, tujuan, dan sasaran yang secara jelas ditulis, dipublikasikan, dan diartikulasikan ke seluruh kelompok kepentingan madrasah;
- b. Meyakini bahwa madrasah adalah tempat untuk belajar yang dibuktikan oleh iklim/kultur madrasah yang kondusif untuk belajar (*enjoyable, meaningful, and joyful*);

- c. Menghargai martabat manusia (pengikutnya) yang ditunjukkan oleh penghargaan terhadap nilai-nilai inti kemanusiaan, seperti: hak asasi manusia, kedamaian, demokrasi, solidaritas, kecintaan/kasih sayang, kebersamaan, keharmonisan, keadilan, dan kesopanan;
- d. Memberdayakan warga sekolah yang ditunjukkan oleh upaya-upaya konkret dalam: peningkatan kemampuan dan kesanggupan kerja mereka, pemberian kewenangan dan tanggungjawab, pemberian pekerjaan yang bermakna dan menantang, pemberian kepercayaan terhadap bawahan, dan memfasilitasi bawahan sebagai “*leaning person*”; dan
- e. Berpikir dan bertindak secara proaktif, komunikatif, kewirausahaan, dan berani mengambil resiko.

7. Kurikulum

- a. Kurikulum disusun berdasarkan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai oleh madrasah.
- b. Pada kurikulum dirancang adanya hubungan/keterkaitan langsung dan jelas antara tujuan yang akan dicapai oleh madrasah dengan isi masing-masing komponen kurikulum (masing-masing mata pelajaran).
- c. Kurikulum dikembangkan secara sistematis dan berkesinambungan sejalan dengan perubahan tujuan yang akan dicapai oleh madrasah,
- d. Kurikulum disusun berdasarkan kemajuan IPTEK mutakhir dan canggih;
- e. MIN Malang I memiliki dokumen kurikulum lengkap (standar kompetensi, tujuan, KTSP, silabus, RPP, bahan ajar);

- f. MIN Malang I memiliki tim pengembang kurikulum yang anggota-anggotanya merefleksikan kelompok-kelompok keahlian yang terkait dengan setiap mata pelajaran.

8. Guru dan Karyawan

- a. Jumlah 118 orang yang terdiri dari 85 orang guru dan 33 orang karyawan
- b. Dari 85 orang guru 70 diantaranya sudah PNS sedang sisanya 15 orang tenaga kontrak.
- c. Dari 33 orang karyawan, 6 orang sudah PNS, 23 orang tenaga honorer, dan 4 orang tenaga kontrak.
- d. Memiliki tingkat relevansi yang tinggi, dalam arti kemampuan yang dimiliki oleh guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.
- e. Mampu menggunakan ICT dalam mengajar.
- f. Akan diupayakan secara berkelanjutan memiliki sertifikat profesi sebagai guru.

9. Kepala Sekolah

- a. Tingkat pendidikan S-2
- b. Memiliki kemampuan manajemen berbasis madrasah.
- c. Memiliki kepemimpinan visioner dan situasional.
- d. Memiliki jiwa kewirausahaan.
- e. Memiliki kemampuan di bidang organisasi dan administrasi secara digital.

10. Profil Sarana & Prasarana

a. Tanah & Bangunan

Luas tanah : 11.273 m²

Luas bangunan : 3.705

b. Ruang Kelas

Jumlah : 48 ruang

Luas : 56 m²

Rasio : 1 : 32

c. Fasilitas ICT diseluruh ruang kelas dan ruang laboratorium

d. Ruang Tamu

e. Perpustakaan

f. Ruang Kelas dengan ukuran 8 m x 7 m

g. Laboratorium IPA

h. Kebun Praktik

i. Laboratorium Multimedia,

j. Laboratorium Matematika

k. Laboratorium Komputer

l. Sanggar Karawitan

m. Sanggar Musik

n. Koperasi Sekolah

o. Kantin Sekolah

p. Auditorium/Aula dengan luas 147 m².

q. Sarana Keolahragaan (basket ball, tenis meja, senam dll) yang memadai.

- r. Ruang Minilab yang dilengkapi komputer, jaringan internet dan TV kabel.
- s. Ruang Tata Usaha dengan luas 42 m²
- t. Unit Kesehatan Sekolah (UKS) dengan luas 56 m²
- u. Toilet yang terpisah antara laki-laki dan perempuan
- v. Tempat ibadah (Musholla) dengan luas 426 m².
- w. Tempat bermain, kreasi dan rekreasi

11. Prestasi Empat Tahun Terakhir.

- a. Prestasi Madrasah
 - 1) Juara I Tingkat Kota Malang Lomba Madrasah Berkarakter Tahun 2011.
 - 2) Juara II Tingkat Nasional Lomba Madrasah Berprestasi Tahun 2012.
- b. Prestasi Guru dan Kepala Madrasah
 - 1) H. Abdul Mughni, S.Ag, M.Pd, Juara I Tingkat Nasional Kepala Madrasah Kreatif Inovatif oleh Kemenag RI Tahun 2011.
 - 2) Supriyadi, S.Pd, Juara I Tingkat Nasional Anugerah Konstitusi oleh Mahkamah Konstitusi Tahun 2010.
 - 3) Drs. Suyanto, M.Pd, Juara I Tingkat Nasional Guru Madrasah Ibtidaiyah Berprestasi oleh Kemenag RI Tahun 2013.
- c. Prestasi Siswa

Prestasi yang telah diukir oleh siswa-siswi MIN Malang 1 kami sajikan sebagaimana tabel di bawah ini

Tabel 4.1 Prestasi MIN Malang 1

NO	NAMA SISWA	KLS	JENIS LOMBA	PRESTASI
1	HASNIA SALMA DWI ASTUTI	6A	INTERNATIONAL MATHEMATICS CONTEST (IMC) SINGAPORE 2012	MEDALI PERUNGGU
2	PUTRI AISYANA WIBOWO	6A	INTERNATIONAL MATHEMATICS CONTEST (IMC) SINGAPORE 2012	MEDALI PERUNGGU
3	PUTRI AISYANA WIBOWO	6A	OLIMPIADE SAINS NASIONAL (OSN) BIDANG MATEMATIKA TAHUN 2012	MEDALI PERUNGGU
4	HUDZAIFAH AFIF AL FATIH NASUTION	6A	OLIMPIADE SAINS NASIONAL (OSN) 2012 (IPA)	MEDALI PERAK
5	MUHAMMAD HAFIZ AZHAR	6A	OLIMPIADE SAINS NASIONAL (OSN) BIDANG STUDI IPA TAHUN 2012	MEDALI PERUNGGU
7	KAFI IRGIE RAHMANSYAH	6A	INTERNATIONAL MATHEMATICS CONTEST (IMC) SINGAPORE 2013	MEDALI PERUNGGU
8	M. BINTANG FATIH	4G	INTERNATIONAL MATHEMATICS CONTEST (IMC) SINGAPORE 2013	MEDALI PERUNGGU
9	M. ABDILLAH RAIHAN	5F	INTERNATIONAL MATHEMATICS CONTEST (IMC) SINGAPORE 2013	JUARA HARAPAN
10	ZAULA MUAVA ZAKI	3G	LOMBA SEPATU RODA TINGKAT NASIONAL 2014	JUARA I
11	M. NAUFAL DZAKWAN LUZEN	6A	IPA KOMPETISI SAINS MADRASAH (KSM) DI PALRMBANG. TINGKAT NASIONAL 2015	MEDALI PERAK
12	MARITZA GANTARI MAKHRUS	6A	IMSO (INTERNATIONAL MATEMATIKCS AND SCIENCE OLYMPIAD) FOR PRIMARY SCOOOL . TINGKAT INTERNASIONAL 2015	MEDALI PERUNGGU
13	GELSI SHAKILA SYAWALUNA	2H	FUN SKATE 100 (KEJUARAAN SEPATU RODA SEINDONESIA) TINGKAT NASIONAL 2015	JUARA I

B. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian eskperimen ini adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, *macromedia flash* materi Khalifah Abu Bakar, dan lembar penilaian untuk siswa.
2. Melaksanakan eksperimen sesuai dengan rencana awal, yakni menerapkan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.
3. Melakukan penilaian kepada siswa baik motivasi maupun prestasinya melalui tes, observasi, angket, wawancara, dan lain sebagainya.
4. Mengumpulkan dan menganalisis data yang telah diperoleh selama eksperimen.
5. Membuat kesimpulan dari hasil analisis data eksperimen.

C. Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1

Berikut ini disajikan beberapa data terkait dengan hasil observasi dan penilaian motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash*. Data yang disajikan meliputi data observasi, angket pengukuran motivasi siswa, wawancara, dan dokumentasi. Data ini diambil untuk menjawab rumusan masalah yag pertama, yakni melihat ada tidaknya pegaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.2Observasi Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Sebelum**Menggunakan Macromedia Flash**

No.	Kriteria	Banyaknya Siswa yang Menunjukkan				
		Sangat Baik (5)	Baik (4)	Cukup (3)	Kurang Baik (2)	Tidak Baik (1)
1.	Perhatian/ <i>Attention</i>	-	9 siswa	15 siswa	7 siswa	-
2.	Percaya Diri/ <i>Confidence</i>	3 siswa	8 siswa	16 siswa	4 siswa	-
3.	Kesesuaian/ <i>Relevance</i>	-	16 siswa	1 siswa	2 siswa	-
4.	Kepuasan/ <i>Satisfaction</i>	4 siswa	10 siswa			-

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut.

1. Perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung ada 29.0% siswa yang sudah baik, 48.4% siswa yang cukup memperhatikan, dan masih ada 22,6% siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
2. Kepercayaan diri siswa ketika pembelajaran berlangsung ada 9.7% siswa yang sudah sangat percaya diri, 25.8% siswa yang kepercayaan dirinya sudah baik, 51.6% siswa cukup percaya diri, dan masih ada 12.9% siswa yang kurang percaya diri.
3. Relevansi atau kesesuaian antara pembelajaran yang berlangsung dengan minat dan kebutuhan siswa ada 16.1% siswa yang merasa sudah sesuai, 77.4% siswa merasa cukup sesuai, dan 6.5% siswa merasa kurang sesuai.
4. Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung menunjukkan sebanyak 12.9% siswa sangat puas, 32.3% siswa puas, 51.6% siswa cukup puas, dan ada 3.2% siswa yang kurang puas.

**Tabel 4.3 Observasi Motivasi Siswa Kelas Eksperimen Setelah
Menggunakan Macromedia Flash**

No.	Kriteria	Banyaknya Siswa yang Menunjukkan				
		Sangat Baik (5)	Baik (4)	Cukup (3)	Kurang Baik (2)	Tidak Baik (1)
1.	Perhatian/ <i>Attention</i>	20 siswa	8 siswa	3 siswa	-	-
2.	Percaya Diri/ <i>Confidence</i>	21 siswa	10 siswa	-	-	-
3.	Kesesuaian/ <i>Relevance</i>	18 siswa	12 siswa	1 siswa	-	-
4.	Kepuasan/ <i>Satisfaction</i>	25 siswa	5 siswa	1 siswa	-	-

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut.

1. Perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung ada 64.5% siswa yang sudah sangat baik, 25.8% siswa baik dalam perhatian, dan ada 9.7% siswa yang cukup memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
2. Kepercayaan diri siswa ketika pembelajaran berlangsung ada 67.7% siswa yang sudah sangat percaya diri 32.3% siswa yang kepercayaan dirinya sudah baik.
3. Relevansi atau kesesuaian antara pembelajaran yang berlangsung dengan minat dan kebutuhan siswa ada 58.0% siswa yang merasa sudah sangat sesuai, 38.7% siswa merasa sesuai, dan 3.2% siswa merasa cukup sesuai.
4. Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung menunjukkan sebanyak 80.6% siswa sangat puas, 16.1% siswa puas, dan 3.2% siswa cukup puas.

**Tabel 4.4 Angket Pengukuran Motivasi Siswa Kelas Eksperimen
Sebelum Menggunakan Macromedia Flash**

No	Item Pernyataan Angket	Banyaknya Siswa yang Menjawab				
		5	4	3	2	1
1	Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya.	-	9 siswa	17 siswa	5 siswa	-
2	Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian	-	12 siswa	16 siswa	3 siswa	-
3	Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang	-	5 siswa	16 siswa	10 siswa	-
4	Kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik	-	6 siswa	13 siswa	12 siswa	-
5	Cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya	-	3 siswa	12 siswa	16 siswa	-
6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.	-	14 siswa	15 siswa	2 siswa	-
7	Isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui	-	6 siswa	11 siswa	14 siswa	-
8	Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya.	-	7 siswa	18 siswa	6 siswa	-
9	Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini.	-	5 siswa	13 siswa	13 siswa	-
10	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.	2 siswa	18 siswa	10 siswa	-	-
11	Selagi saya belajar pada	3	14	12	2	-

	pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya	siswa	siswa	siswa	siswa	
12	Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.	-	15 siswa	10 siswa	6 siswa	-
13	Dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya.	-	13 siswa	9 siswa	10 siswa	-
14	Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini.	-	8 siswa	14 siswa	9 siswa	-
15	Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui	-	6 siswa	11 siswa	14 siswa	-
16	Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya.	-	7 siswa	17 siswa	7 siswa	-
17	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini.	-	3 siswa	18 siswa	10 siswa	-
18	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.	-	15 siswa	12 siswa	4 siswa	-
19	Isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.	-	18 siswa	13 siswa	-	-
20	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.	4 siswa	16 siswa	11 siswa	-	-
21	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya	6 siswa	18 siswa	7 siswa	-	-
22	Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini	-	15 siswa	12 siswa	4 siswa	-
23	Saya benar-benar senang	-	11	17	3	-

	mempelajari pembelajaran ini		siswa	siswa	siswa	
24	Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya	-	14 siswa	9 siswa	8 siswa	-
25	Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini.	-	21 siswa	9 siswa	1 siswa	-
26	Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik	-	13 siswa	15 siswa	3 siswa	-
27	Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya	7 siswa	15 siswa	9 siswa	-	-
28	Halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik	9 siswa	18 siswa	4 siswa	-	-
29	Jumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya.	8 siswa	16 siswa	7 siswa	-	-
30	Gaya tulisannya membosankan.	11 siswa	15 siswa	5 siswa	-	-
31	Materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan.	5 siswa	17 siswa	9 siswa	-	-
32	Banyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya	6 siswa	13 siswa	12 siswa	-	-
33	Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit.	3 siswa	10 siswa	9 siswa	9 siswa	-
34	Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui	4 siswa	8 siswa	14 siswa	5 siswa	-
35	Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu	2 siswa	6 siswa	16 siswa	7 siswa	-
36	Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini.	-	1 siswa	12 siswa	18 siswa	-

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut.

1. Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya, siswa sebanyak 29.0% menyatakan setuju, sebanyak 54.8% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 16.1% menyatakan tidak setuju.
2. Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian, siswa sebanyak 38.7% menyatakan setuju, sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 9.7% menyatakan tidak setuju.
3. Pada macromedia interaktif terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang, siswa sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 32.3% menyatakan tidak setuju.
4. Pada macromedia interaktif kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik, siswa sebanyak 12.9% menyatakan setuju, sebanyak 41.9% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 38.7% menyatakan tidak setuju.
5. Pada macromedia interaktif cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya, siswa sebanyak 12,9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 61,3% menyatakan setuju dan sebanyak 25,8% menyatakan ragu-ragu.
6. Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya, siswa sebanyak 45.2% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 6.5% menyatakan tidak setuju.

7. Interaktif isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui, siswa sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 35.5% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 45.2% menyatakan tidak setuju.
8. Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya, siswa sebanyak 22.6% menyatakan setuju, sebanyak 58.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 19.4% menyatakan tidak setuju.
9. Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini, siswa sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 41.9% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 41.9% menyatakan tidak setuju.
10. Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya, siswa sebanyak 6.5% menyatakan sangat setuju, sebanyak 58.0% menyatakan setuju dan sebanyak 32.3% menyatakan ragu-ragu
11. Selagi saya belajar pada pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya, siswa sebanyak 9.7% menyatakan sangat setuju, sebanyak 45.2% menyatakan setuju, sebanyak 38.7% menyatakan tidak ragu-ragu dan sebanyak 6.5% menyatakan tidak setuju.
12. Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes, siswa sebanyak 48.4% menyatakan setuju, sebanyak 32.3% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 19.4% menyatakan tidak setuju

13. Dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya, siswa sebanyak 41.9% menyatakan setuju, sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 32.3% menyatakan tidak setuju.
14. Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini, siswa sebanyak 25.8% menyatakan setuju, sebanyak 45.2% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 29.0% menyatakan tidak setuju.
15. Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui, siswa sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 35.5% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 45.2% menyatakan tidak setuju.
16. Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya, siswa sebanyak 22.6% menyatakan setuju, sebanyak 54.8% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 22.6% menyatakan tidak setuju.
17. Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini, siswa sebanyak 9.7% menyatakan setuju, sebanyak 58.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 32.2% menyatakan tidak setuju.
18. Pada macromedia interaktif saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari, siswa sebanyak 48.4% menyatakan

setuju, sebanyak 38.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 12.9% menyatakan tidak setuju.

19. Isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya, siswa sebanyak 58.0% menyatakan setuju dan sebanyak 41.9% menyatakan ragu-ragu.

20. Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai, siswa sebanyak 12.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 51.6% menyatakan setuju dan sebanyak 35.5% menyatakan ragu-ragu.

21. Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya, siswa sebanyak 19.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 58.0% menyatakan setuju dan sebanyak 22.6% menyatakan ragu-ragu.

22. Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini, siswa sebanyak 48.4% menyatakan setuju, sebanyak 38.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 12.9% menyatakan tidak setuju.

23. Saya benar-benar senang mempelajari pembelajaran ini, siswa sebanyak 35.5% menyatakan setuju, sebanyak 54.8% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 9.7% menyatakan tidak setuju.

24. Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya, siswa sebanyak 45.2% menyatakan setuju, sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 25.8% menyatakan tidak setuju.

25. Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini, siswa sebanyak 67.7% menyatakan setuju, sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 3.2% menyatakan tidak setuju.
26. Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik, siswa sebanyak 41.9% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 9.7% menyatakan tidak setuju.
27. Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya, siswa sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 48.4% menyatakan setuju dan sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragu.
28. Halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik, siswa sebanyak 29.0% menyatakan sangat setuju, sebanyak 58.0% menyatakan setuju, sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.
29. Pada macromedia interaktif Jumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya, siswa sebanyak 25.8% menyatakan sangat setuju, sebanyak 51.6% menyatakan setuju, sebanyak 22.6% menyatakan ragu-ragu.
30. Gaya tulisannya membosankan, siswa sebanyak 35.5% menyatakan sangat setuju, sebanyak 48.4% menyatakan setujudan sebanyak 16.1% menyatakan ragu-ragu.

31. Materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan, siswa sebanyak 16.1% menyatakan sangat setuju, sebanyak 54.8% menyatakan setuju dan sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragu.
32. Pada macromedia interaktif banyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya, siswa sebanyak 19.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 41.9% menyatakan setuju dan sebanyak 38.7% menyatakan ragu-ragu.
33. Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit, siswa sebanyak 9.7% menyatakan sangat setuju, sebanyak 32.3% menyatakan setuju, sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragudan sebanyak 29.0% menyatakan tidak setuju.
34. Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui, siswa sebanyak 12.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 25.8% menyatakan setuju, sebanyak 45.2% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 48.4% menyatakan tidak setuju.
35. Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu, siswa sebanyak 6.5% menyatakan sangat setuju, sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 22.6% menyatakan tidak setuju.
36. Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini, siswa sebanyak 3.2% menyatakan setuju, sebanyak 38.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 58.0% menyatakan tidak setuju.

**Tabel 4.5 Angket Pengukuran Motivasi Siswa Kelas Eksperimen
Sesudah Menggunakan Macromedia Flash**

No	Item Pernyataan Angket	Banyaknya Siswa yang Menjawab				
		5	4	3	2	1
1	Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya.	10 siswa	19 siswa	2 siswa	-	-
2	Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian	8 siswa	17 siswa	6 siswa	-	-
3	Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang	9 siswa	16 siswa	6 siswa	-	-
4	Kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik	9 siswa	14 siswa	8 siswa	-	-
5	Cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya	4 siswa	19 siswa	8 siswa	-	-
6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.	11 siswa	16 siswa	4 siswa	-	-
7	Isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui	15 siswa	9 siswa	6 siswa	1 siswa	-
8	Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya.	4 siswa	19 siswa	7 siswa	1 siswa	-
9	Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini.	12 siswa	15 siswa	4 siswa	-	-
10	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.	7 siswa	18 siswa	6 siswa	-	-
11	Selagi saya belajar pada pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya	10 siswa	17 siswa	4 siswa	-	-
12	Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya	6 siswa	15 siswa	10 siswa	-	-

	bahwa saya akan berhasil dalam tes.					
13	Dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya.	7 siswa	19 siswa	5 siswa	-	-
14	Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini.	12 siswa	17 siswa	2 siswa	-	-
15	Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui	14 siswa	14 siswa	3 siswa	-	-
16	Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya.	6 siswa	18 siswa	7 siswa	-	-
17	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini.	9 siswa	19 siswa	3 siswa	-	-
18	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.	6 siswa	8 siswa	14 siswa	3 siswa	-
19	Isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.	19 siswa	10 siswa	2 siswa	-	-
20	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.	7 siswa	18 siswa	5 siswa	-	-
21	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya	15 siswa	13 siswa	3 siswa	-	-
22	Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini	7 siswa	17 siswa	7 siswa	-	-
23	Saya benar-benar senang mempelajari pembelajaran ini	14 siswa	11 siswa	6 siswa	-	-
24	Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya	8 siswa	11 siswa	10 siswa	2 siswa	-

	merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya					
25	Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini.	10 siswa	16 siswa	5 siswa	-	-
26	Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik	15 siswa	11 siswa	4 siswa	1 siswa	-
27	Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya	-	-	4 siswa	13 siswa	14 siswa
28	Halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik	-	-	1 siswa	9 siswa	21 siswa
29	Jumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya.	-	-	6 siswa	11 siswa	14 siswa
30	Gaya tulisannya membosankan.	-	-	3 siswa	12 siswa	16 siswa
31	Materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan.	-	-	3 siswa	11 siswa	17 siswa
32	Banyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya	-	-	4 siswa	13 siswa	14 siswa
33	Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit.	-	-	-	7 siswa	24 siswa
34	Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui	-	-	2 siswa	16 siswa	13 siswa
35	Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu	-	-	3 siswa	10 siswa	18 siswa
36	Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini.	-	-	7 siswa	6 siswa	18 siswa

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut.

1. Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya, siswa sebanyak 32.3% menyatakan sangat setuju, sebanyak 61.3% menyatakan setuju dan sebanyak 6.5% menyatakan ragu-ragu,
2. Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian, siswa sebanyak 25.8% menyatakan sangat setuju, sebanyak 54.8% menyatakan setuju dan sebanyak 19.4% menyatakan ragu-ragu.
3. Pada macromedia interaktif terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang, siswa sebanyak 29.0% menyatakan sangat setuju, sebanyak 51.6% menyatakan setuju dan sebanyak 19.4% menyatakan ragu-ragu.
4. Pada macromedia interaktif kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik, siswa sebanyak 29.0% menyatakan sangat setuju, sebanyak 45.2% menyatakan setuju dan sebanyak 25.8% menyatakan ragu-ragu.
5. Pada macromedia interaktif cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya, siswa sebanyak 12.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 61.3% menyatakan setuju dan sebanyak 25.8% menyatakan ragu-ragu.
6. Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya, siswa sebanyak 35.5% menyatakan sangat setuju, sebanyak 51.6% menyatakan setuju dan sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.

7. Pada macromedia interaktif isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui, siswa sebanyak 48.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 29.0% menyatakan setuju, sebanyak 19.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 3.2% menyatakan tidak setuju.
8. Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya, siswa sebanyak 12.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 61.3% menyatakan setuju, sebanyak 22.6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 3.2% menyatakan tidak setuju.
9. Pada macromedia interaktif keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini, siswa sebanyak 38.7% menyatakan sangat setuju, sebanyak 48.4% menyatakan setuju dan sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.
10. Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya, siswa sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 58.0% menyatakan setuju dan sebanyak 19.4% menyatakan ragu-ragu.
11. Selagi saya belajar pada pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya, siswa sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 54.8% menyatakan setuju dan sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.
12. Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes, siswa sebanyak 19.4% menyatakan sangat

setuju, sebanyak 48.4% menyatakan setuju dan sebanyak 32.3% menyatakan ragu-ragu.

13. Pada macromedia interaktif dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya, siswa sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 61.3% menyatakan setuju dan sebanyak 16.1% menyatakan ragu-ragu.

14. Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini, siswa sebanyak 38.7% menyatakan sangat setuju, sebanyak 54.8% menyatakan setuju dan sebanyak 6.5% menyatakan ragu-ragu.

15. Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui, siswa sebanyak 45.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 45.2% menyatakan setuju dan sebanyak 9.7% menyatakan ragu-ragu.

16. Pada macromedia interaktif isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya, siswa sebanyak 19.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 58.0% menyatakan setuju dan sebanyak 22.6% menyatakan ragu-ragu.

17. Pada macromedia interaktif terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini, siswa sebanyak 29.0% menyatakan sangat setuju, sebanyak 61.3% menyatakan setuju dan sebanyak 9.7% menyatakan ragu-ragu.

18. Pada macromedia interaktif saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari, siswa sebanyak 19.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 25.8% menyatakan setuju, sebanyak 45.2% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 9.7% menyatakan tidak setuju.
19. Pada macromedia interaktif isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya, siswa sebanyak 61.3% menyatakan sangat setuju, sebanyak 32.3% menyatakan setuju dan sebanyak 6.5% menyatakan ragu-ragu.
20. Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai, siswa sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 58.0% menyatakan setuju dan sebanyak 16.1% menyatakan ragu-ragu.
21. Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya, siswa sebanyak 48.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 41.9% menyatakan setuju dan sebanyak 9.7% menyatakan ragu-ragu.
22. Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini, siswa sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 54.8% menyatakan setuju dan sebanyak 22.6% menyatakan ragu-ragu.
23. Saya benar-benar senang mempelajari pembelajaran ini, siswa sebanyak 45.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 35.5% menyatakan setuju dan sebanyak 19.4% menyatakan ragu-ragu.

24. Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya, siswa sebanyak 25.8% menyatakan sangat setuju, sebanyak 35.5% menyatakan setuju, sebanyak 32.3% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 6.5% menyatakan tidak setuju.
25. Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini, siswa sebanyak 32.3% menyatakan sangat setuju, sebanyak 51.6% menyatakan setuju dan sebanyak 16.1% menyatakan ragu-ragu.
26. Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik, siswa sebanyak 48.4% sangat setuju, sebanyak 35.5% menyatakan setuju, sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 3.2% menyatakan tidak setuju.
27. Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya, siswa sebanyak 45.2% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 41.9% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.
28. Pada macromedia interaktif halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik, siswa sebanyak 67.7% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 29.0% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 3.2% menyatakan ragu-ragu.
29. Pada macromedia interaktif Jumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya, siswa sebanyak 45.2% menyatakan

sangat tidak setuju, sebanyak 35.5% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 9.7% menyatakan ragu-ragu.

30. Pada macromedia interaktif gaya tulisannya membosankan, siswa sebanyak 51.6% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 38.7% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 9.7% menyatakan ragu-ragu.

31. Pada macromedia interaktif materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan, siswa sebanyak 54.8% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 35.5% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.

32. Pada macromedia interaktif banyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya, siswa sebanyak 45.2% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 41.9% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 12.9% menyatakan ragu-ragu.

33. Pada macromedia interaktif tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit, siswa sebanyak 77.4% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 22.6% menyatakan tidak setuju.

34. Pada macromedia interaktif pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui, siswa sebanyak 41.9% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 51.6% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 6.5% menyatakan ragu-ragu.

35. Pada macromedia interaktif pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu, siswa sebanyak 58.0% menyatakan sangat

tidak setuju, sebanyak 32.3% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 9.7% menyatakan ragu-ragu.

36. Pada *macromedia* interaktif sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini, siswa sebanyak 58.0% menyatakan sangat tidak setuju, sebanyak 19,4% menyatakan tidak setuju dan sebanyak 22.6% menyatakan ragu-ragu.

Untuk memperkuat data, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru SKI kelas VI sebelum dan sesudah adanya eksperimen. Sebelum *macromedia flash* digunakan sebagai media pembelajaran SKI, guru menuturkan bahwa siswa merasa kurang tertarik, kurang semangat, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini karena materi SKI kelas VI cenderung lebih banyak uraian dan pemahaman yang identik dengan hafalan. Media yang digunakan sangat minim, guru hanya menggunakan buku cetak SKI yang ada saja ditambah dengan LKS. Banyaknya materi yang untuk sebagian anak sulit untuk diingat membuat mereka kesulitan untuk menyelesaikan soal latihan. Hal ini berdampak pada tingkat kepuasan pembelajaran bagi siswa. Banyak siswa yang merasa bosan dengan tipe pembelajaran klasikal dan ceramah. Siswa merasa tipe belajar yang demikian kurang sesuai dengan minat belajar mereka.

Kondisi yang berbeda terlihat setelah adanya inovasi baru dengan menghadirkan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI kelas VI. Berdasarkan penuturan guru, dengan adanya *macromedia flash* siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa lebih semangat, antusias, dan tertantang untuk melakukan pembelajaran. Menurut guru SKI kelas VI, *macromedia flash* cukup

signifikan dalam membantu guru untuk mengajarkan materi SKI kelas VI. Materi disajikan dengan kemasan yang berbeda, dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti video, kuis, gambar, dan lain sebagainya. Hal ini membuat siswa merasa cocok dengan tipe dan gaya belajar mereka yang suka dengan hal baru dan tantangan. Karena minat belajar mereka tinggi membuat perhatian terhadap materi juga tinggi. Hal ini membuat siswa merasa mudah untuk menyelesaikan kuis maupun soal latihan.

Sebagai pelengkap, peneliti juga mengambil beberapa gambar dokumentasi yang menunjukkan keadaan siswa saat pembelajaran SKI dengan menggunakan *macromedia flash* berlangsung. Adapun gambarnya adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Suasana Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash*

Selain mengambil data di kelas eksperimen, peneliti juga mengambil data dari kelas kontrol sebagai pembandingan. Jika di kelas eksperimen data diambil dua kali, yakni sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash*, maka di kelas kontrol data hanya diambil satu kali. Menurut hemat peneliti, hal ini tidak akan berpengaruh karena kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus, pembelajaran SKI tetap berjalan seperti semula tidak ada perubahan. Asumsinya, sebelum maupun sesudah materi yang dieksperimenkan tingkat motivasi belajarnya akan sama. Berikut jabaran data dari hasil observasi, angket pengukuran motivasi siswa, dan wawancara.

Tabel 4.6 Observasi Motivasi Siswa Kelas Kontrol

No.	Kriteria	Banyaknya Siswa yang Menunjukkan				
		Sangat Baik (5)	Baik (4)	Cukup (3)	Kurang Baik (2)	Tidak Baik (1)
1.	Perhatian/ <i>Attention</i>	-	7 siswa	13 siswa	11 siswa	-
2.	Percaya Diri/ <i>Confidence</i>	6 siswa	10 siswa	8 siswa	7 siswa	-
3.	Kesesuaian/ <i>Relevance</i>	-	4 siswa	21 siswa	6 siswa	-
4.	Kepuasan/ <i>Satisfaction</i>	5 siswa	12 siswa	9 siswa	5 siswa	-

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut.

1. Perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung ada 22.6% siswa yang sudah baik, 41.9% siswa yang cukup memperhatikan, dan masih ada 35.5% siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
2. Kepercayaan diri siswa ketika pembelajaran berlangsung ada 19.4% siswa yang sudah sangat percaya diri, 32.3% siswa yang kepercayaan dirinya

sudah baik, 25.8% siswa cukup percaya diri, dan masih ada 22.6% siswa yang kurang percaya diri.

3. Relevansi atau kesesuaian antara pembelajaran yang berlangsung dengan minat dan kebutuhan siswa ada 12.9% siswa yang merasa sudah sesuai, 67.7% siswa merasa cukup sesuai, dan 19.4% siswa merasa kurang sesuai.
4. Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung menunjukkan sebanyak 16.1% siswa sangat puas, 38.7% siswa puas, 29.0% siswa cukup puas, dan ada 16.1% siswa yang kurang puas.

Tabel 4.7 Angket Pengukuran Motivasi Siswa Kelas Kontrol

No	Item Pernyataan Angket	Banyaknya Siswa yang Menjawab				
		5	4	3	2	1
1	Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya.	1 siswa	6 siswa	15 siswa	9 siswa	-
2	Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian	1 siswa	5 siswa	16 siswa	9 siswa	-
3	Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang	1 siswa	5 siswa	14 siswa	11 siswa	-
4	Kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik	-	4 siswa	17 siswa	10 siswa	-
5	Cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya	4 siswa	19 siswa	8 siswa	-	-
6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.	-	6 siswa	15 siswa	10 siswa	-
7	Isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui	-	7 siswa	18 siswa	6 siswa	-
8	Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga	1 siswa	5 siswa	15 siswa	4 siswa	-

	sebelumnya.					
9	Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini.	1 siswa	5 siswa	11 siswa	14 siswa	-
10	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.	-	15 siswa	16 siswa	-	-
11	Selagi saya belajar pada pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya	-	9 siswa	14 siswa	8 siswa	-
12	Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.	1 siswa	10 siswa	20 siswa	-	-
13	Dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya.	1 siswa	5 siswa	21 siswa	4 siswa	-
14	Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini.	2 siswa	4 siswa	25 siswa	-	-
15	Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui	-	8 siswa	13 siswa	9 siswa	-
16	Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya.	-	4 siswa	13 siswa	14 siswa	-
17	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini.	-	3 siswa	15 siswa	13 siswa	-
18	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.	-	3 siswa	22 siswa	6 siswa	-
19	Isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.	1 siswa	9 siswa	14 siswa	7 siswa	-
20	Menyelesaikan tugas-tugas dalam	-	5	25	1	-

	pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.		siswa	siswa	siswa	
21	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya	-	2 siswa	21 siswa	8 siswa	-
22	Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini	-	12 siswa	12 siswa	7 siswa	-
23	Saya benar-benar senang mempelajari pembelajaran ini	-	5 siswa	17 siswa	9 siswa	-
24	Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya	-	3 siswa	19 siswa	9 siswa	-
25	Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini.	-	6 siswa	15 siswa	10 siswa	-
26	Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik	-	6 siswa	12 siswa	13 siswa	-
27	Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya	4 siswa	8 siswa	16 siswa	3 siswa	-
28	Halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik	1 siswa	8 siswa	17 siswa	5 siswa	-
29	Jumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya.	4 siswa	11 siswa	14 siswa	2 siswa	-
30	Gaya tulisannya membosankan.	12 siswa	3 siswa	16 siswa	-	-
31	Materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan.	4 siswa	11 siswa	9 siswa	7 siswa	-
32	Banyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk	5 siswa	8 siswa	16 siswa	2 siswa	-

	mengambil ide-ide penting dan mengingatnya					
33	Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit.	2 siswa	14 siswa	15 siswa	-	-
34	Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui	-	12 siswa	11 siswa	8 siswa	-
35	Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu	-	12 siswa	15 siswa	4 siswa	-
36	Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini.	1 siswa	10 siswa	13 siswa	7 siswa	-
Jumlah Siswa		31 siswa				

Data yang terdapat pada tabel di atas dapat dianalisis dan dipaparkan secara deskripsi sebagaimana berikut.

- 1) Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan 29.0% menyatakan sangat tidak setuju.
- 2) Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu dan 29.0% tidak setuju.
- 3) Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang, siswa sebanyak 3.2 % menyatakan sangat setuju, sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 45.2% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 35.5% menyatakan tidak

- 4) Kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik, siswa sebanyak 12.9% menyatakan setuju, sebanyak 54.8% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 32.3% tidak setuju.
- 5) Cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya, siswa sebanyak 12.9% menyatakan setuju, sebanyak 61.3% menyatakan setuju, sebanyak 25.8% menyatakan ragu-ragu.
- 6) Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya, siswa sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 32.3% menyatakan tidak setuju.
- 7) Interaktif isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui, siswa sebanyak 22.6% menyatakan setuju, sebanyak 58.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 19.4% menyatakan tidak setuju.
- 8) Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 12.9% menyatakan tidak setuju.
- 9) Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 35.5% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 45.2% menyatakan tidak setuju.

- 10) Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya, siswa sebanyak 48.4% menyatakan setuju dan sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu.
- 11) Selagi saya belajar pada pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya, siswa sebanyak 29.0% menyatakan setuju, sebanyak 45.2% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 25.8% menyatakan tidak setuju.
- 12) Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 32.3% menyatakan setuju dan sebanyak 64.5% menyatakan ragu-ragu.
- 13) Dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 67.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 12.9% menyatakan tidak setuju.
- 14) Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini, siswa sebanyak 6.5% menyatakan sangat setuju, sebanyak 12.9% menyatakan setuju dan sebanyak 80.6% menyatakan ragu-ragu.
- 15) Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui, siswa sebanyak 25.8% menyatakan setuju,

sebanyak 41.9% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 29.0% menyatakan tidak setuju.

16) Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya, siswa sebanyak 12.9% menyatakan setuju, sebanyak 41.9% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 45.2% menyatakan tidak setuju.

17) Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini, siswa sebanyak 9.7% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 41.9% menyatakan tidak setuju.

18) Pada macromedia interaktif saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari, siswa sebanyak 9.7% menyatakan setuju, sebanyak 71,0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 19.4% menyatakan tidak setuju.

19) Isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 29.0% menyatakan setuju, sebanyak 45.2% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 22.6% menyatakan tidak setuju.

20) Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai, siswa sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 80.6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 3.2% menyatakan tidak setuju.

- 21) Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya, siswa sebanyak 6.5% menyatakan setuju, sebanyak 67.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 25.8% menyatakan tidak setuju.
- 22) Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini, siswa sebanyak 38.7% menyatakan setuju, sebanyak 38.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 22.6% menyatakan tidak setuju.
- 23) Saya benar-benar senang mempelajari pembelajaran ini, siswa sebanyak 16.1% menyatakan setuju, sebanyak 54.8% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 29.0% menyatakan tidak setuju.
- 24) Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya, siswa sebanyak 9.7% menyatakan setuju, sebanyak 61,3% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 29.0% menyatakan tidak setuju.
- 25) Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini, siswa sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 32.3% menyatakan tidak setuju.
- 26) Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik, siswa sebanyak 19.4% menyatakan setuju, sebanyak 38.7% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 41.9% menyatakan tidak setuju.
- 27) Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya, siswa sebanyak 12.9% menyatakan

sangat setuju, sebanyak 25.8% menyatakan setuju, sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 9.7% menyatakan tidak setuju.

28) Halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 25.8% menyatakan setuju, sebanyak 54.8% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 16.1% menyatakan tidak setuju.

29) Pada macromedia interaktifJumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya, siswa sebanyak 12.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 35.5% menyatakan ragu-ragu, sebanyak 6.5% menyatakan tidak setuju.

30) Gaya tulisannya membosankan, siswa sebanyak 38.7% menyatakan sangat setuju, 9.7% menyatakan setuju, dan sebanyak 51.6% menyatakan ragu-ragu.

31) Materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan, siswa sebanyak 12.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 35.5% menyatakan setuju, sebanyak 29.0% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 22.6% menyatakan sangat setuju.

32) Pada macromedia interaktifbanyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya, siswa sebanyak 16.1% menyatakan sangat setuju, sebanyak 25.8% menyatakan setuju, sebanyak 51,6% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 6.5% menyatakan tidak setuju.

- 33) Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit, siswa sebanyak 6.5% menyatakan sangat setuju, sebanyak 45.2% menyatakan setuju dan sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu.
- 34) Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui, siswa sebanyak 38.7% menyatakan setuju, sebanyak 35.5% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 25.8% menyatakan tidak setuju.
- 35) Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu, siswa sebanyak 38.7% menyatakan setuju, sebanyak 48.4% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 12.9% menyatakan tidak setuju.
- 36) Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini, siswa sebanyak 3.2% menyatakan sangat setuju, sebanyak 32.3% menyatakan setuju, sebanyak 41.9% menyatakan ragu-ragu dan sebanyak 22.6% menyatakan tidak setuju.

Wawancara terhadap guru di kelas kontrol dilakukan bersamaan dengan wawancara terhadap guru di kelas eksperimen sebelum menggunakan *macromedia flash*. Dengan demikian, hasil wawancara secara umum sama dengan kelas eksperimen sebelum menggunakan *macromedia flash*. Guru menuturkan bahwa siswa merasa kurang tertarik, kurang semangat, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini karena materi SKI kelas VI cenderung lebih banyak uraian dan pemahaman yang identik dengan hafalan. Media yang digunakan sangat minim, guru hanya menggunakan buku cetak SKI yang ada saja ditambah dengan LKS. Banyaknya materi yang untuk sebagian anak sulit untuk

diingat membuat mereka kesulitan untuk menyelesaikan soal latihan. Hal ini berdampak pada tingkat kepuasan pembelajaran bagi siswa. Banyak siswa yang merasa bosan dengan tipe pembelajaran klasikal dan ceramah. Siswa merasa tipe belajar yang demikian kurang sesuai dengan minat belajar mereka. Kondisi ini tidak berubah karena memang tidak ada perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol.

D. Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1

Berikut paparan data prestasi belajar siswa kelas eksperimen yang memuat nilai akademik siswa sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash* pada pembelajaran SKI. Data ini diambil untuk menjawab rumusan masalah kedua, yakni melihat ada tidaknya perbedaan atau pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun datanya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Menggunakan Macromedia Flash

No.	Pre-test	Post-test
1.	45	95
2.	65	100
3.	60	100
4.	50	95
5.	60	80
6.	35	80
7.	30	85
8.	50	95

9.	65	100
10.	45	100
11.	45	100
12.	60	95
13.	70	100
14.	65	95
15.	55	90
16.	40	80
17.	45	100
18.	50	100
19.	50	95
20.	30	85
21.	45	95
22.	60	100
23.	55	85
24.	55	95
25.	45	85
26.	55	85
27.	60	100
28.	40	85
29.	50	90
30.	45	95
31.	60	100
Nilai Rata-rata	51.13	93.06

Data pada tabel di atas, kemudian dianalisis menggunakan SPSS 16 dengan uji t sampel berpasangan. Data dianalisis untuk mengetahui signifikansi atau nilai probabilitas apakah hipotesis diterima atau di tolak. adapun hipotesis dalam uji t ini adalah sebagai berikut.

H_0 = tidak ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan macromedia flash dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

H_1 = ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan macromedia flash dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I.

Jika signifikansi kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak.

Berikut ini adalah hasil analisis dari SPSS 16.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum	51.13	31	10.223	1.836
Sesudah	93.06	31	7.033	1.263

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	31	.507	.004

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Sebelum - 1 Sesudah	-41.935	9.007	1.618	-45.239	-38.632	-25.922	30	.000

Berdasarkan hasil analisis SPSS 16 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.000 sehingga kurang dari 0.05 maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Maka kesimpulannya, ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan

sesudah menggunakan macromedia flash dalam pembelajaran SKI kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. Perbedaan ini juga terlihat dari nilai rata-rata siswa. Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata siswa sebesar 51.2 dan nilai rata-rata pada tahap *post-tets* sebesar 93.1. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 41.9. Kenaikan rata-rata nilaisangat tinggi, ini membuktikan bahwa melalui penggunaan *macromedia flash*sangat membantu dan berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berikut paparan data prestasi belajar siswa kelas kontrol yang memuat nilai akademik siswa sebelum dan sesudah materi eksperimen pada pembelajaran SKI.

Tabel 4.9 Prestasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Materi Eksperimen Pada Kelas Kontrol

No.	Pre-Test	Post-Test
1.	35	65
2.	55	75
3.	50	70
4.	45	65
5.	50	75
6.	60	80
7.	55	85
8.	60	80
9.	65	100
10.	55	75
11.	50	95
12.	55	85
13.	45	80
14.	60	90
15.	55	75
16.	55	75
17.	50	80
18.	45	65

19.	40	75
20.	50	70
21.	55	80
22.	55	85
23.	45	85
24.	50	75
25.	50	85
26.	60	90
27.	55	75
28.	55	75
29.	60	85
30.	30	60
31.	50	75
Nilai Rata-rata	51.61	78.39

Data pada tabel di atas, kemudian dianalisis menggunakan SPSS 16 dengan uji t sampel berpasangan. Data dianalisis untuk mengetahui signifikansi atau nilai probabilitas apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam uji t ini adalah sebagai berikut.

H_0 = tidak ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah materi eksperimen.

H_1 = ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah materi eksperimen.

Jika signifikansi kurang dari 0.05 maka H_0 ditolak.

Berikut ini adalah hasil analisis dari SPSS 16.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum	51.61	31	7.570	1.360
Sesudah	78.39	31	8.980	1.613

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	31	.665	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-26.774	6.898	1.239	-29.304	-24.244	21.611	30	.000

Berdasarkan hasil analisis SPSS 16 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.000 sehingga kurang dari 0.05 maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Maka kesimpulannya, ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah materi eksperimen. Perbedaan ini juga terlihat dari nilai rata-rata siswa. Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata siswa sebesar 51.2 dan nilai rata-rata pada tahap *post-tets* sebesar 78.4. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 27.2. Jika data ini dilihat dari segi kenaikan nilai akademik siswa, maka kenaikan yang ada tidak terlalu signifikan. Artinya, nilai rata-rata siswa sangat tipis perbedaannya dari materi sebelum eksperimen dan ketika materi eksperimen. Hal ini terjadi karena memang pembelajaran SKI berlangsung dengan cara yang sama, tidak ada perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1

Sebelum mengadakan eksperimen, peneliti terlebih dahulu mengobservasi dan mengukur tingkat motivasi siswa. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu kondisi awal terkait dengan motivasi siswa. Dari hasil observasi, tampak bahwa sebagian besar siswa atau rata-rata lebih dari 50% siswa berada pada level cukup untuk tingkat motivasi belajarnya. Pada bagian *attention* atau perhatian siswa ketika mengikuti pembelajaran, masih ada sekitar 22.6% siswa yang kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.

Begitu juga pada bagian kesesuaian pembelajaran dengan minat dan kebutuhan belajar siswa. Sebanyak 77% lebih siswa merasa cukup sesuai atau ragu-ragu. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum merasakan kesesuaian yang pas antara model pembelajaran yang berlangsung dengan minat dan kebutuhan belajarnya. Untuk bagian kepercayaan diri dan kepuasan, meskipun ada sekitar 9%-16% siswa yang menyatakan sangat percaya diri dan puas dengan pembelajaran yang ada, masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan puas dengan pembelajaran tersebut. Lebih dari 50% siswa cukup percaya diri dan puas dengan pembelajaran yang berlangsung. Kesimpulan dari hasil observasi awal ini menunjukkan bahwa dari beberapa komponen motivasi yang dilihat, secara umum siswa masih berada pada level cukup bahkan ada yang

kurang. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa sebelum eksperimen masih cukup rendah.

Hasil analisis observasi di atas hasilnya senada dengan hasil analisis angket pengukuran motivasi siswa. Komponen observasi dirinci menjadi beberapa item angket untuk mengukur motivasi lebih rinci sebagaimana yang tertera pada bab IV. Dari pengukuran tersebut, rata-rata hampir 50% siswa juga berada pada level cukup setuju dengan pernyataan yang disebutkan. Misalnya pada bagian materi pembelajaran yang cukup menarik dan merangsang daya ingin tahu siswa. Pada angket pengukuran ini, tampak pula masih ada beberapa anak yang kurang setuju dengan pernyataan yang disebutkan. Misalnya, hubungan materi dengan apa yang telah diketahui siswa dinilai masih kurang jelas. Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya juga masih kurang menarik perhatian siswa. Pada hasil pengukuran ini juga terdapat antara 22%-29% siswa yang merasa pembelajaran sangat abstrak, tidak menarik, banyak pengulangan, dan gaya tulisan yang sangat membosankan. Paparan ini menunjukkan bahwa dari hasil analisis angket pengukuran pun tingkat motivasi belajar siswa masih rendah.

Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara terhadap guru SKI kelas VI. Guru menyebutkan bahwa selama ini pembelajaran SKI yang berlangsung cukup monoton dan terlalu banyak uraian materi yang harus dihafalkan. Siswa merasa kurang tertarik, kurang semangat, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena minimnya penggunaan media interaktif yang menarik. Karena minat atau motivasi belajar yang rendah, membuat siswa kurang perhatian dan kesulitan ketika menyelesaikan soal latihan. Hal ini berdampak pada tingkap

kepuasan siswa terhadap pembelajaran SKI yang ada. Siswa banyak yang merasa bosan dan tidak semangat belajar.

Setelah peneliti mengadakan inovasi berupa penggunaan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran SKI di kelas, mulai ditemukan perbedaan yang cukup signifikan dari motivasi belajar siswa. Hal ini tampak dari hasil observasi setelah adanya eksperimen. Rata-rata lebih dari 60% siswa baik dari segi perhatian, kepercayaan diri, kesesuaian, maupun tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran sangat baik. Tidak lebih dari 3 siswa yang berada pada level cukup dan tidak ada lagi yang ada pada level kurang. Berdasarkan hal ini tentunya motivasi belajar siswa meningkat dari sebelum eksperimen sampai eksperimen, yakni penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI kelas VI.

Hasil analisis serupa juga tampak dari angket pengukuran siswa. Jika sebelum eksperimen masih banyak siswa yang berada pada level kurang, sekarang hampir tidak ada lagi. Hanya ada 1 atau 2 siswa yang kurang pada 5 item pernyataan dari 36 item yang ada. Sebagian siswa merasa setuju dan sebagian lainnya menyatakan sangat setuju dengan pernyataan positif item angket. Pada item negatif seperti pembelajaran yang sangat abstrak, tidak menarik, banyak pengulangan, dan gaya tulisan yang sangat membosankan tidak ada lagi siswa yang menyatakan setuju. Sebagian besar dari mereka sudah merasa tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan paparan ini, dapat disimpulkan bahwa, dari hasil analisis angket pengukuran motivasi belajar siswa sudah tinggi atau meningkat dari sebelum digunakannya *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI di kelas VI. Siswa merasa tertarik dan percaya diri untuk

belajar. Siswa tidak lagi merasa kesulitan ataupun tidak puas dengan pembelajaran yang ada.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI di kelas VI ini juga tampak dari hasil wawancara kepada guru. Guru menyebutkan bahwa, dengan adanya *macromedia flash* siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa lebih semangat, antusias, dan tertantang untuk melakukan pembelajaran. Menurut guru SKI kelas VI, *macromedia flash* cukup signifikan dalam membantu guru untuk mengajarkan materi SKI kelas VI. Materi disajikan dengan kemasan yang berbeda, dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti video, kuis, gambar, dan lain sebagainya. Hal ini membuat siswa merasa cocok dengan tipe dan gaya belajar mereka yang suka dengan hal baru dan tantangan. Karena minat belajar mereka tinggi membuat perhatian terhadap materi juga tinggi. Hal ini membuat siswa merasa mudah untuk menyelesaikan kuis maupun soal latihan.

Kondisi motivasi yang meningkat bisa dibuktikan dengan adanya dokumentasi selama eksperimen berlangsung. Adapun gambarnya adalah sebagai berikut.



Gambar 5.1 Kondisi siswa selama eksperimen berlangsung

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol, tentu hal ini akan berbeda. Di kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus sehingga motivasi belajar siswa cenderung bersifat tetap tidak berubah. Secara umum gambaran motivasi di kelas kontrol hampir sama dengan kondisi motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI. Berdasarkan hasil observasi peneliti, sebagian besar siswa masih berada pada level cukup, bahkan kurang dalam hal perhatian, percaya diri, kesesuaian, dan kepuasan terhadap pembelajaran SKI. Tidak lebih dari 19% siswa yang sudah sangat baik dalam keempat hal tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa, secara umum gambaran tingkat motivasi siswa di kelas kontrol masih rendah.

Didukung pula dari hasil analisis angket pengukuran motivasi belajar siswa pada kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan hal yang sama, yakni rata-rata lebih dari 50% berada pada level cukup (ragu-ragu) dan kurang setuju dengan item-item pernyataan yang menunjukkan indikator motivasi belajar. Tidak lebih dari 4 siswa yang menilai motivasi mereka sangat tinggi dalam pembelajaran. Banyak siswa yang merasa gaya tulisan pada bahan ajar membosankan dan materi yang dipelajari lebih sulit dari yang dibayangkan. Dengan demikian, dari keseluruhan data dari kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada kelas kontrol masih rendah dan hal ini cenderung bersifat tetap selama belum ada perubahan pada pembelajaran SKI nya.

Keadaan tersebut tentu berbeda dengan kelas eksperimen yang motivasi belajarnya bisa berubah menjadi lebih baik setelah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI. Berdasarkan pembahasan secara

keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *macromedia flash* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang 1.

B. Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VI MIN Malang 1

Untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang 1, maka perlu dianalisis data berupa nilai siswa baik pre maupun post test nya. Berdasarkan hasil analisis yang ada pada bab IV, tampak bahwa nilai rata-rata siswa sebelum penggunaan *macromedia flash* pada pembelajaran SKI sebesar 51.13. Sedangkan nilai rata-rata siswa setelah adanya penggunaan *macromedia flash* pada pembelajaran SKI sebesar 93.06. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 41.9. Berdasarkan hasil analisis SPSS 16, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.000 sehingga ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. Perbedaan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai yang signifikan pada pembelajaran SKI. Sedangkan nilai siswa pada kelas kontrol tidak mengalami kenaikan yang tinggi seperti halnya kelas eksperimen. Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata siswa sebesar 51.2 dan nilai rata-rata pada tahap *post-test* sebesar 78.4. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 27.2. Jika data ini dilihat dari segi kenaikan nilai siswa, maka kenaikan yang ada tidak terlalu signifikan. Artinya, nilai rata-rata siswa tipis perbedaannya dari materi sebelum eksperimen dan ketika materi eksperimen. Hal

ini terjadi karena memang pembelajaran SKI berlangsung dengan cara yang sama, tidak ada perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol.

Kenaikan rata-rata nilai sangat tinggi pada kelas eksperimen yang tidak terjadi di kelas kontrol ini membuktikan bahwa melalui penggunaan *macromedia flash* sangat membantu dan berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Pengaruhnya bersifat positif, yakni nilai atau prestasi siswa meningkat secara signifikan sebelum dan sesudah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VI mata pelajaran SKI di MIN Malang 1 adalah:

1. Berdasarkan data observasi, angket pengukuran motivasi belajar siswa, dan wawancara terhadap guru, dapat diketahui bahwa penggunaan *macromedia flash* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang 1. Pengaruh ini bisa dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI. Sebelum adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI, minat atau motivasi belajar yang rendah, membuat siswa kurang perhatian dan kesulitan ketika menyelesaikan soal latihan. Hal ini berdampak pada tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran SKI yang ada. Siswa banyak yang merasa bosan dan tidak semangat belajar. Terdapat antara 22%-29% siswa yang merasa pembelajaran sangat abstrak, tidak menarik, banyak pengulangan, dan gaya tulisan yang sangat membosankan. Setelah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI, siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa lebih semangat, antusias, dan tertantang untuk melakukan pembelajaran. Rata-rata lebih dari 60% siswa baik dari segi perhatian, kepercayaan diri, kesesuaian,

maupun tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran sangat baik. Tidak lebih dari 3 siswa yang berada pada level cukup dan tidak ada lagi yang ada pada level kurang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menjadi lebih baik setelah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI.

2. Berdasarkan hasil analisis data nilai siswa menggunakan SPSS 16, diperoleh kesimpulan bahwa, penggunaan *macromedia flash* berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VI MIN Malang 1. Pengaruh ini bisa dilihat dari hasil analisis SPSS 16, dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.000 sehingga ada perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. Perbedaan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI. Sebelum adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI, nilai rata-rata siswa hanya sebesar 51.13. Dan setelah adanya penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran SKI, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 93.06. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan sebesar 41.9.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berikut ini dikemukakan beberapa saran, baik kepada kepala madrasah, guru, dan peneliti yang ingin mengembangkan penelitian sejenis.

1. Bagi Kepala Madrasah, diharapkan lebih memperhatikan komponen-komponen pembelajaran baik sarana prasarana maupun media pembelajarannya. Hal ini bertujuan agar selalu ada pembaharuan mutu atau kualitas pembelajaran seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di samping itu, inovasi-inovasi pembelajaran perlu dilakukan dalam rangka memudahkan siswa belajar sesuai dengan minat dan tingkat perkembangannya. Selain itu, kepada madrasah seyogyanya juga mengadakan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran supaya guru mempunyai bekal untuk melakukan inovasi. Dengan adanya pelatihan-pelatihan guru akan termotivasi untuk mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang bermutu.
2. Bagi guru, seyogyanya guru harus senantiasa mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran saja, akan tetapi juga meneliti jika ditemukan sebuah masalah dalam pembelajaran. Guru harus aktif dan inovatif dalam menciptakan karya dan mendesain pembelajaran agar menarik dan memudahkan siswa dalam belajar. Untuk materi-materi yang banyak uraian yang biasanya cenderung menuntut siswa untuk menghafal sebisa mungkin dikemas dalam bahan ajar atau media yang lebih menarik

perhatian siswa. Beberapa inovasi dan kreasi bahan ajar atau media pembelajaran akan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi. Guru harus mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Hal tersebut bisa didapat dari pelatihan, seminar, workshop, dan lain sebagainya.

3. Penelitian ini baru mengkaji tentang pengaruh penggunaan macromedia flash dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VI. Untuk peneliti selanjutnya bisa dikembangkan di kelas-kelas yang lain pada mata pelajaran yang sama atau berbeda. Kajian ini juga terbatas pada materi Khalifah Abu Bakar saja, sehingga peneliti selanjutnya bisa melanjutkan ke materi yang lain yang lebih luas cakupannya. Selain itu, untuk kondisi dan karakteristik yang hampir sama bisa dikembangkan multimedia interaktifnya beserta buku panduan untuk memudahkan guru lain dalam mengoperasikannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Admin, *Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran*, (Online) *blog.tp.ac.id*, 2011. Kutip, 12 Des 2014
- Alim, Sumarno. *Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Online) *blog.tp.ac.id*, 2011. Kutip 12 Des 2014
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persad
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Azhar, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, Hdan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Ar-Ruzz Media
- Basyiruddin, Usman. 201, *Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran* (Online) *id.shvoong.com*, 2011. Kutip, 12 Des 2014
- Bruner, Jeromes.S. 1966. *Tward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard Univercity.
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methos in Teaching*. New York: The Drayden press.
- Daradjad, Zakiah. 2004. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dedi, Wijaya, Kusuma. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Education Technology for Teacher, 2010. "prinsip-prinsip dan pemilihan media pembelajaran, (Online) *sumber dan media pembelajaran.blogspot.com*, 2010I. Kutip 12 Des 2014

- Fokusmedia, Tim Redaksi. 2006. *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusmedia.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- M. Iqbal, Hassan. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: GhaliaIndonesia.
- M. Toha Anggoro et. All,. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Mughni Abdul. 2009. *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, Surabaya: PT Putratama Bintang Timur
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Maunah, Binti. 2009. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Nasution. 2007. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nawawi, Hadari. 1998. *Administrasi sekolah*. Jakarta : Galio Indonesia
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Ramadiano. Anggra Yuda. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya.
- Rasyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohmat. 2010. *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Slameto. 1998. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Saiful, Arif. *Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran(Online)* id.shvoong.com/social-sciences/Education, 2011. Kutip, 12 Des 2014

- Sanjaya, Wina . 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo.
- Sardiman, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakart: PT. Raja grafindo Persada
- Sudarmayanti. 2001. *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kkualitatif, R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugeng Sugiharto, *Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam 4*, Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008), h.20
- Sukidan dan Munir. 2005. *Metodologi penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulil Kirom, Mikhilil. 2010. *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.
- Usman, M. Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Perss.
- Tohirin. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam* (Surabaya: Putratama Bintang Timur, 2004), h.14
- Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (R P P)
PADA KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I
Kelas / Semester	: VI / 1
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Jumlah Pertemuan	: 1-3
Alokasi waktu	: 12x35 menit

Standar Kompetensi : MeMengenal sejarah khalifah Abu Bakar as-Shiddiq

Kompetensi Dasar :

Menceritakan silsilah, kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq dan perjuangannya dalam dakwah Islam.

Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari khalifah Abu Bakar as-Shiddiq.

Meneladani nilai-nilai positif dari kekholifahan Abu Bakar As Siddiq

Indikator :

1. Menyebutkan ayah dan ibu Abu Bakar
2. Menyebutkan asal suku/klan/bani dari Abu Bakar
3. Menentukan pertemuan nasan Abu Bakar dengan nabi Muhammad SAW
4. Menceritakan situasi umat Islam sepeninggal nabi Muhammad SAW.
5. Menjelaskan cara Abu Bakar diangkat menjadi Khalifah
6. Menjelaskan alasan umat Islam menolak membayar zakat
7. Menyebutkan nama-nama tokoh nabi palsu
8. Menjelaskan latar belakang pembukuan Al-Qur'an pada masa Khalifah Abu Bakar
9. Menjelaskan perluasan wilayah yang dilakukan oleh Abu Bakar
10. Menceritakan wafatnya Khalifah Abu Bakar

Tujuan Pembelajaran :

Siswa dapat menjelaskan Silsilah Abu Bakar dari ayah dan ibunya dan silsilah Abu Bakar dengan nabi Muhammad SAW.

Siswa dapat menjelaskan kebijakan Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq selama menjadi Khalifah

Siswa dapat meneladani nilai-nilai yang baik dari kepemimpinan Khalifah Abu Bakar

Materi ajar :

1. Silsilah khalifah Abu Bakar

Ayah Abu Bakar bernama Usman atau lebih dikenal dengan nama Abu Quhafah sedang Ibunya bernama Salma atau lebih dikenal dengan nama Ummu Khair. Silsilah Abu Bakar dari ayah dan ibunya bertemu pada kakeknya yang bernama Umar bin Ka'ab. Sedang silsilah Abu Bakar dengan Rasulullah bertemu pada kakeknya yang bernama Murrah bin Ka'ab.

2. Perjuangan Abu Bakar dalam dakwah Islam

Abu Bakar as-Shiddiq adalah orang yang pertama kali masuk Islam. Bahkan banyak sahabat lain yang masuk Islam karena ajakan Abau Bakar. Dialah yang menyelamatkan nabi Muhammad yang sedang shalat dari gangguan Uqbah bin Mu'it.

3. Kebijakan Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq

- menumpas kaum murtad, ingkar zakat dan nabi palsu
- membukukan Al-Qur'an
- mengawali perluasan wilayah ke Syam dan Suriah.

Metode :

Metode cerita

Metode diskusi

Metode tanya jawab

Kegiatan Pembelajaran :

a. Pendahuluan (5 menit)

- Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmallah dan kemudian berdoa sebelum memulai pelajaran. (religious)
- Siswa menyiapkan buku SKI , membuka bab yang akan dipelajari. (kemandirian)
- Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan diajarkan dan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

b. Kegiatan inti (60 menit)

1). Eksplorasi

- Untuk mengetahui pengetahuan siswa, guru memberikan soal pre test yang berkaitan dengan materi. (kejujuran)
- Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq yang telah disusun menggunakan *macromedia flash*.
- Siswa membuat catatan hasil pembahasan dan penjelasan materi tentang Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq. (tanggung jawab)
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi Khalifah abu Bakar as-Shiddiq. (rasa ingin tahu)

2). Elaborasi

- Guru menunjuk seorang siswa untuk mengemukakan pendapat tentang kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq. (keberanian)
- Guru menjelaskan dan melengkapi pendapat siswa tentang kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq. (rasa ingin tahu)
- Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq yang belum jelas.

- Membahas pertanyaan yang diajukan siswa secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.

3) Konfirmasi

- Dengan Bimbingan guru, siswa merefleksi kegiatan pembelajaran guna menggali pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berkompetisi menjawab soal yang sudah disiapkan dalam *macromedia flash*. (kerjasama)
- Guru dan siswa secara bersama memilih dan menentukan juara hasil kompetisi.
- Siswa untuk mengerjakan soal post test yang telah disediakan oleh guru.

c. Kegiatan akhir / penutup (5 menit)

- Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran. (keberanian)
- Guru memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam. (religius)

Sumber Belajar

1. Sugeng Sugiharto. *Bingkai Sejarah Kebudayaan Islam*. Kelas 6 MI PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Solo 2008
2. Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam* Putratama Bintang Timur Surabaya:, 2004
3. LKS SABILA
Indah Kurniasari CV. Pustaka Grafika Sukun Malang 2009

Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
1. Mampu menjelaskan silsilah Abu Bakar	Tes Tulis	Isian singkat	1. Ayah Abu Bakar bernama
	Tes Tulis	Isian singkat	2. Abu Bakar berasal dari suku
2. Mampu menjelaskan kebijakan Khalifah Abu Bakar	Tes Tulis	Isian singkat	3. Abu Bakar menjadi Khalifah selama ... tahun
	Tes Tulis	Isian singkat	4. Abu Bakar membentuk panitia pembukuan Al-Qur'an atas usul dan saran dari

Mengetahui
Kepala MIN Malang I,

Malang, 25 Juni 2015
Guru Bidang Studi,

H. Abdul Mughni, S.Ag., M.Pd
NIP. 196904051992031002

Nur Rahmah, M.Ag.
NIP. 197307211998032003

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (R P P)
PADA KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I
Kelas / Semester	: VI / 1
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam
Jumlah Pertemuan	: 1-3
Alokasi waktu	: 12x35 menit
Standar Kompetensi	: Mengenal sejarah khalifah Abu Bakar as-Shiddiq
Kompetensi Dasar	: Menceritakan silsilah, kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq dan perjuangannya dalam dakwah Islam. Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari khalifah Abu Bakar as-Shiddiq. Meneladani nilai-nilai positif dari kekholifahan Abu Bakar As Siddiq
Indikator	: 1. Menyebutkan ayah dan ibu Abu Bakar 2. Menyebutkan asal suku/klan/bani dari Abu Bakar 3. Menentukan pertemuan nasan Abu Bakar dengan nabi Muhammad SAW 4. Menceritakan situasi umat Islam sepeninggal nabi Muhammad SAW. 5. Menjelaskan cara Abu Bakar diangkat menjadi Khalifah 6. Menjelaskan alasan umat Islam menolak membayar zakat 7. Menyebutkan nama-nama tokoh nabi palsu

8. Menjelaskan latar belakang pembukuan Al-Qur'an pada masa Khalifah Abu Bakar
9. Menjelaskan perluasan wilayah yang dilakukan oleh Abu Bakar
10. Menceritakan wafatnya Khalifah Abu Bakar

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan Silsilah Abu Bakar dari ayah dan ibunya dan silsilah Abu Bakar dengan nabi Muhammad SAW.
2. Siswa dapat menjelaskan kebijakan Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq selama menjadi Khalifah
3. Siswa dapat meneladani nilai-nilai yang baik dari kepemimpinan Khalifah Abu Bakar

Materi ajar :

1. Silsilah khalifah Abu Bakar

Ayah Abu Bakar bernama Usman atau lebih dikenal dengan nama Abu Quhafah sedang ibunya bernama Salma atau lebih dikenal dengan nama Ummu Khair. Silsilah Abu Bakar dari ayah dan ibunya bertemu pada kakeknya yang bernama Umar bin Ka'ab. Sedangkan silsilah Abu Bakar dengan Rasulullah bertemu pada kakeknya yang bernama Murrah bin Ka'ab.

2. Perjuangan Abu Bakar dalam dakwah Islam

Abu Bakar as-Shiddiq adalah orang yang pertama kali masuk Islam. Bahkan banyak sahabat lain yang masuk Islam karena ajakan Abu Bakar.

Dialah yang menyelamatkan nabi Muhammad yang sedang shalat dari gangguan Uqbah bin Mu'it.

3. Kebijakan Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq

- menumpas kaum murtad, ingkar zakat dan nabi palsu
- membukukan Al-Qur'an
- mengawali perluasan wilayah ke Syam dan Suriah.

4. Abu Bakar Wafat

Khalifah Abu Bakar memerintah selama 2 tahun 3 bulan 10 hari yaitu dari tahun 11-13 H. Atau 632-634 M. Khalifah Abu Bakar wafat pada tanggal 21 Jumadil Akhir tahun 13 H. bersamaan dengan 22 Agustus 634 M

Metode Pembelajaran :

- a. Tutorial atau Ceramah
- b. Tanya jawab atau kuis
- c. Pemutaran video
- d. Penugasan

Kegiatan Pembelajaran :

- a. Pendahuluan (5 menit)
 - 1) Guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmallah dan kemudian berdoa sebelum memulai pelajaran. (religious)
 - 2) Siswa menyiapkan buku SKI , membuka bab yang akan dipelajari. (kemandirian)
 - 3) Siswa memperhatikan tanyangan *macromedia flash*.

- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan diajarkan dan tujuan atau kompetensi dasar yang akan dicapai sebagaimana yang tertera dalam *macromedia flash*.
- 5) Guru memotivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

b. Kegiatan inti (60 menit)

1). Eksplorasi

- a) Untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, guru memberikan soal pre test yang berkaitan dengan materi. (kejujuran)
- b) Siswa memperhatikan dan menyimak tanyangan *macromedia flash* yang ditampilkan di depan kelas.
- c) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq yang telah disusun menggunakan *macromedia flash*.
- d) Siswa membuat catatan hasil pembahasan dan penjelasan materi tentang Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq. (tanggung jawab)
- e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi Khalifah abu Bakar as-Shiddiq. (rasa ingin tahu)

2). Elaborasi

- a) Siswa menyimak tanyangan video khalifah Abu Bakar yang ada di dalam *macromedia flash* yang ditampilkan di depan kelas.
- b) Guru menugaskan seorang siswa untuk mengemukakan pendapat tentang kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq. (keberanian)

- c) Guru menjelaskan dan melengkapi pendapat siswa tentang kepribadian Abu Bakar as-Shiddiq. (rasa ingin tahu)
- d) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi Khalifah Abu Bakar as-Shiddiq yang belum jelas.
- e) Membahas pertanyaan yang diajukan siswa secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.

3) Konfirmasi

- a) Dengan Bimbingan guru, siswa merefleksi kegiatan pembelajaran guna menggali pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk berkompetisi menjawab soal yang sudah disiapkan dalam *macromedia flash*. (kerjasama)
- c) Guru dan siswa secara bersama memilih dan menentukan juara hasil kompetisi.
- d) Siswa mengerjakan soal post test yang telah disediakan oleh guru.

c. Kegiatan akhir / penutup (5 menit)

- 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran. (keberanian)
- 2) Guru memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- 3) Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam. (religius)

Sumber dan Media Belajar

1. Buku Paket SKI Kelas 6 MI
2. LKS
3. Sumber lain yang relevan
4. Program Macromedia Flash Materi Khalifah Abu Bakar
5. Laptop
6. LCD proyektor
7. Sound system

Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Contoh Instrumen
Mampu menjelaskan silsilah Abu Bakar	Tes Tulis	Benar Salah	Abu Bakar As-Shiddiq ditunjuk Rasulullah SAW sebagai pengganti beliau menjadi Imam sholat. (B / S) Silsilah Abu Bakar dengan Nabi Muhammad SAW bertemu pada kakeknya yang bernama Murrah bin Ka'ab (B / S)
Mampu menjelaskan kebijakan Khalifah Abu Bakar	Tes Tulis	Benar Salah	Khalifah Abu Bakar membentuk panitia

	Tes Tulis	Benar Salah	pembukuan Al-Qur'an yang diketuai oleh Zaid bin Harisah. (B / S) Abu Bakar wafat setelah memerintah selama 2 tahun 3 bulan 10 hari tepatnya pada tanggal 21 Jumadil Akhir tahu 13 H. (B / S)
--	-----------	-------------	---

Mengetahui
Kepala MIN Malang I,

Malang, 25 Juni 2015
Guru Bidang Studi,

H. Abdul Mughni, S.Ag., M.Pd
NIP. 196904051992031002

Nur Rahmah, M.Ag.
NIP. 197307211998032003

SOAL PRE TEST

Nama: Kelas: No. Absen: Nilai:
--

A. BERILAH LINGKARAN PADA HURUF B APABILA PERNYATAAN BENAR DAN S APABILA PERNYATAAN SALAH

NO	URAIAN SOAL	JAWABAN	KET
1	Abu Bakar As-Shiddiq ditunjuk Rasulullah SAW sebagai pengganti beliau untuk menjadi imam sholat.	B S	
2	Silsilah Abu Bakar dengan Nabi Muhammad SAW bertemu pada kakeknya yang bernama Murrah bin Ka'ab.	B S	
3	Abu Bakar As-Shiddiq menjadi khalifah dan kepala pemerintahan Islam selama 4 tahun.	B S	
4	Dalam menumpas nabi palsu banyak para penghafal Al-Qur'an yang gugur. Perang itu disebut perang Yarmuk	B S	
5	Pada masa Khalifah Abu Bakar banyak orang yang murtad. Yaitu keluar dari Islam. Mereka tidak mau salat dan zakat.	B S	
6	Kekaisaran Romawi pecah menjadi dua, yaitu Romawi Barat di Roma dan Romawi Timur di Mesir.	B S	
7	Pasukan Islam dalam melakukan penyerangan kepada Kaisar Romawi Timur berjumlah 18.000 orang	B S	
8	Khalifah Abu Bakar membentuk panitia pembukuan Al-Qur'an yang diketuai oleh Zaid bin Haritsah	B S	
9	Khalifah Abu Bakar wafat pada tanggal 21 Jumadil Akhir tahun 13 H. bersamaan dengan 22 Agustus 634 M.	B S	
10	Setelah Abu Bakar wafat, diganti oleh Umar bin Khattab. Beliau mengganti panglima Khalid bin Walid dengan Ali bin Abu Tholib	B S	

B. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA A, B, C, ATAU D SEBAGAI JAWABAN YANG KAMU ANGGAP PALING BENAR

11	Nama Abu Bakar sebenarnya Julukan yang diberikan oleh kaum muslimin. Nama aslinya adalah ... A. Abu Kuhafah B. Abdul Ka'bah C. Usman D. Abdullah
12	Kaum muslimin memberi julukan Abu bakar, karena beliau orang yang pertama ... A. masuk masjid B. masuk Islam C. membantu Nabi D. bertemu Nabi
13	Abu Bakar lahir setelah peristiwa penyerangan tentara bergajah yaitu pada

	tahun A. 571 M. B. 572 M. C. 573 M. D. 574 M.
14	Abu Bakar As-Shiddiq berasal dari suku Quraisy. Ayahnya bernama A. Abu Kuhafah B. Abu Hanifah C. Umar bin Kaab D. Murrah bin Ka'ab
15	Sedang Nama As-Shiddiq diberikan kepada Abu Bakar karena ia selalu membenarkan apa yang dikatakan oleh A. ayahnya B. ibunya C. kaumnya D. nabi Muhammad
16	Sebagaimana sahabat tidak mempercayai berita wafatnya Rasulullah SAW. diantaranya adalah sahabat A. Umar bin Khattab B. Utsman bin Affan C. Ali bin Abu Thalib D. Amru bin Ash
	Karena umat Islam terguncang atas berita wafatnya Rasulullah, Abu Bakar membacakan Al-Qur'an surat A. Al-Maidah ayat 3 B. Ali Imran ayat 144 C. Ali Imran ayat 114 D. Al-Baqarah ayat 1-7
18	Ketika Abu Bakar menjadi Khalifah, ada beberapa orang yang mengaku sebagai nabi (nabi palsu) diantaranya adalah A. Musailamah Al-Kadzdzab B. Waraqah bin naufal C. Mu'awiyah bin Abu Sufayan D. Ikrimah bin Abu Jahal
19	Khalifah Abu Bakar membentuk panitia pengumpul Al-Qur'an. Hal itu dilakukan atas usulan dan saran dari A. Umar bin Ka'ab B. Utsman bin Affan C. Ali bin Abu Thalib D. Zaid bin Tsabit
20	Sebelum Abu Bakar wafat, beliau berwasiat agar memilih sahabat ... sebagai penggantinya. A. Umar bin Khattab B. Utsman bin Affan C. Ali bin Abu Thalib D. Abu Ubaidah bin Jarrah

SOAL POST TEST

Nama: Kelas: No. Absen: Nilai:

A. BERILAH LINGKARAN PADA HURUF B APABILA PERNYATAAN BENAR DAN S APABILA PERNYATAAN SALAH

NO	URAIAN SOAL	JAWABAN	KET
1	Abu Bakar As-Shiddiq ditunjuk Rasulullah SAW sebagai pengganti beliau untuk menjadi imam sholat.	B S	
2	Silsilah Abu Bakar dengan Nabi Muhammad SAW bertemu pada kakeknya yang bernama Murrah bin Ka'ab.	B S	
3	Abu Bakar As-Shiddiq menjadi khalifah dan kepala pemerintahan Islam selama 4 tahun.	B S	
4	Dalam menumpas nabi palsu banyak para penghafal Al-Qur'an yang gugur. Perang itu disebut perang Yarmuk	B S	
5	Pada masa Khalifah Abu Bakar banyak orang yang murtad. Yaitu keluar dari Islam. Mereka tidak mau salat dan zakat.	B S	
6	Kekaisaran Romawi pecah menjadi dua, yaitu Romawi Barat di Roma dan Romawi Timur di Mesir.	B S	
7	Pasukan Islam dalam melakukan penyerangan kepada Kaisar Romawi Timur berjumlah 18.000 orang	B S	
8	Khalifah Abu Bakar membentuk panitia pembukuan Al-Qur'an yang diketuai oleh Zaid bin Haritsah	B S	
9	Khalifah Abu Bakar wafat pada tanggal 21 Jumadil Akhir tahu 13 H. bersamaan dengan 22 Agustus 634 M.	B S	
10	Setelah Abu Bakar wafat, diganti oleh Umar bin Khattab. Beliau mengganti panglima Khalid bin Walid dengan Ali bin Abu Tholib	B S	

B. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA A, B, C, ATAU D SEBAGAI JAWABAN YANG KAMU ANGGAP PALING BENAR

11	Nama Abu Bakar sebenarnya Julukan yang diberikan oleh kaum muslimin. Nama aslinya adalah ... E. Abu Kuhafah F. Abdul Ka'bah G. Usman H. Abdullah
12	Kaum muslimin memberi julukan Abu bakar, karena beliau orang yang pertama ... A. masuk masjid B. masuk Islam C. membantu Nabi D. bertemu Nabi
13	Abu Bakar lahir setelah peristiwa penyerangan tentara bergajah yaitu pada

	tahun A. 571 M. B. 572 M. C. 573 M. D. 574 M.
14	Abu Bakar As-Shiddiq berasal dari suku Quraisy. Ayahnya bernama A. Abu Kuhafah B. Abu Hanifah C. Umar bin Kaab D. Murrah bin Ka'ab
15	Sedang Nama As-Shiddiq diberikan kepada Abu Bakar karena ia selalu membenarkan apa yang dikatakan oleh A. ayahnya B. ibunya C. kaumnya D. nabi Muhammad
16	Sebagaimana sahabat tidak mempercayai berita wafatnya Rasulullah SAW. diantaranya adalah sahabat A. Umar bin Khattab B. Utsman bin Affan C. Ali bin Abu Thalib D. Amru bin Ash
	Karena umat Islam terguncang atas berita wafatnya Rasulullah, Abu Bakar membacakan Al-Qur'an surat A. Al-Maidah ayat 3 B. Ali Imran ayat 144 C. Ali Imran ayat 114 D. Al-Baqarah ayat 1-7
18	Ketika Abu Bakar menjadi Khalifah, ada beberapa orang yang mengaku sebagai nabi (nabi palsu) diantaranya adalah A. Musailamah Al-Kadzdzab B. Waraqah bin naufal C. Mu'awiyah bin Abu Sufayan D. Ikrimah bin Abu Jahal
19	Khalifah Abu Bakar membentuk panitia pengumpul Al-Qur'an. Hal itu dilakukan atas usulan dan saran dari A. Umar bin Ka'ab B. Utsman bin Affan C. Ali bin Abu Thalib D. Zaid bin Tsabit
20	Sebelum Abu Bakar wafat, beliau berwasiat agar memilih sahabat ... sebagai penggantinya. A. Umar bin Khattab B. Utsman bin Affan C. Ali bin Abu Thalib D. Abu Ubaidah bin Jarrah

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MODEL ACRS

Pilihlah Angka 1, 2, 3, 4, Dan 5 Sesuai Ketentuan Di Bawah ini

1. = sangat tidak setuju

2. = tidak setuju

3. = ragu-ragu

4. = setuju

5. = sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Pada awal pembelajaran, ada sesuatu yang menarik bagi saya.					
2	Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian					
3	Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi beberapa orang					
4	Kualitas tulisannya membuat saya sangat menarik					
5	Cara penyusunan informasi pada halaman-halaman membuat saya tetap mempertahankannya					
6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.					
7	Isi dan gaya tulisan pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui					
8	Saya telah mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga sebelumnya.					
9	Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada pembelajaran ini.					
10	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.					
11	Selagi saya belajar pada pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya					
12	Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa					

	saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.					
13	Dirancang dengan baik isi materi pembelajaran ini membuat saya percaya diri bahwa saya akan dapat mempelajarinya.					
14	Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari pembelajaran ini.					
15	Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui					
16	Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya.					
17	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini.					
18	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran ini dengan hal hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari.					
19	Isi pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.					
20	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.					
21	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya					
22	Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini					
23	Saya benar-benar senang mempelajari pembelajaran ini					
24	Kalimat umpan balik setelah latihan, atau komentar-komentar lain pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan bagi upaya saya					
25	Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini.					
26	Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari					

	pembelajaran yang dirancang dengan baik.					
27	Pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya					
28	Halaman-halaman pembelajaran ini kering dan tidak menarik					
29	Jumlah pengulangan pada pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya.					
30	Gaya tulisannya membosankan.					
31	Materi pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan.					
32	Banyak halaman-halaman yang mengandung banyak informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide penting dan mengingatnya					
33	Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit.					
34	Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui					
35	Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu					
36	Sedikitpun saya tidak memahami materi pembelajaran ini.					

DOKUMENTASI KEGIATAN UJI COBA

CURRICULUM VITAE PENULIS

Nama : M. Iksan, S.Ag
NIM : 12761016
TempatTanggal Lahir : Sampang 21 Mei 1972
Program Studi : S2 PGMI
Tahun Masuk : 2012
Alamat Asal : Jl. Benderran Desa Labang Kec. Sreseh Kab. Sampang
Alamat di Malang : Jl. Muharto VII/17 Rt. 07 Rw. 07 Kel. KOTALAMA
Kota Malang
No. HP : 08125242836

Malang, 11Desember 2015
Mahasiswa

M. Iksan, M.Ag

DAFTAR NAMA SISWA KELAS 6 B (KELAS EKSPERIMEN)

NOMOR		N A M A
URT	INDUK	
1	6838	ABDILLA AZ-ZARWA
2	6847	AHMAD PUTRA AHSAN
3	7876	AMALIA DESAFA RIZKI MALYADI
4	6862	ANINDRA SHAF A GHEFIRA
5	6880	AZZAHRA ANOERA PRIANTI
6	6721	BINTANG ZAKI MAROKAN
7	6887	DEDE INVADO
8	6904	FARAH SALAMA FIKRIYAH
9	7895	FARAH VEDA BIDZIKRILLAH
10	6907	FAWWAS AIMAR IBNU KAE LHA
11	8207	FAYYAZA NABILA AZZAHRA
12	6927	INTAN LATHIFATUZZAHROH
13	6930	JASMINESAIMARANTHA BR. GINTING
14	6934	KANDIASALMA YUNITA SALSABILA
15	6939	KHANSA SALSABILA RUDINI
16	6943	LE ZAFIR HIBATULLAH WIBOWO
17	6954	MELLYNA ANDRENA RAHMATUL IZZAH
18	6958	MOH. KHOLID ASSYAUQY
19	6959	MUHAMMAD AFAF
20	6965	MUHAMMAD AUFA MALIK ATHALLAH
21	6974	MUHAMMAD IQBALFAWWAZAMULYA
22	6979	MUHAMMAD KEMAL NUGRAHA
23	6993	NADHIFA PUTRI NANDIA
24	6994	NADIA PRAMESTI RAHMADIYA CITRA
25	6995	NADIA SALMA NAFISAH
26	7016	QUEENNUHA ASA EL FARID
27	7032	ROFIIF VICA FIROS

28	7038	SALSABILA MAHARANI MAHMUD
29	7047	TABINA CAHYARANI MAULY ADYA
30	7053	VALDA RASHIDA JAELANI
31	7056	YOGA SATRIYO WIYONO

Malang, Nopember 2015
Guru Bidang Studi

NUR RAHMAH, M.A.
NIP.197307211998032003



DAFTAR NAMA SISWA KELAS 6 C (KELAS KONTROL)

NOMOR		N A M A
URT	INDUK	
1	6846	AHMAD NAUFAL LUTHFAN MARZUQI
2	6852	AKMAL SAFRIL FAUZAN
3	6868	ARDELIA YUNITA AMBARSARI
4	6871	ATHAYA RAHSYA PUTRI
5	6872	AULIA BADRUZZAMAN
6	7085	AZKA HISYAM IMADA
7	6882	BRYAN WIDIAMANTA
8	6885	CUT FAHIRA ZALDA
9	6911	FIRLYA IZZATI SHOFIA RANUN
10	6915	GIRFI NISRINA ALIYAWINATA
11	6923	HUSAIN ALI MUHAMMAD NOORIZZA
12	6932	JUDITH SHAFa ANINDYA
13	6933	KAISHA SALSABILA RAMADHAN
14	6946	M. WILDAN RIZQY FADLILLAH
15	6953	MAULIDYA USWATUN CHASANAH
16	6948	MOHAMMAD HAIDAR RIFQI RAZZAN
17	6971	MUHAMMAD HAWARI AFLAH
18	6973	MUHAMMAD HIKAM ASSYIFA ALFATH
19	6978	MUHAMMAD JABBAARU RANGGA BP.
20	7004	NAURA NADIFA MUSTAFA
21	7008	NAZLAH AFRIYANA EL-ZAKKIE
22	7011	NOORY AZYZA
23	7023	RAYHAN EGAR SADTYA NUGRAHA
24	7024	REZA PRATAMA MAUSTIQLAL
25	7035	RUGAYYAH BINTI ALWI MULADAWILAH
26	6837	SALSABILA PUTRI AMANDA
27	7044	SILVANA NABALA RUSHDA

28	7048	TANAYA SUFI AHNAF
29	7049	TASYA KAMILA RAHMASARI
30	7052	TITA HURINNA BINTANG DYIA
31	7055	YESENIA ZABRINA MAHARANI YAFFA

Malang, Nopember 2015
Guru Bidang Studi

NUR RAHMAH, M.Ag.
NIP.197307211998032003



MATERI KHALIFAH ABA BAKAR DALAM MACROMEDIA FLASH







SK KD

Standar Kompetensi

1. Mengetahui sejarah khalifah
Abu Bakar Ash-Shiddiq



Kompetensi Dasar

1.1 Menceritakan silsilah, kepribadian
Abu Bakar Ash-Shiddiq dan
perjuangannya dalam dakwah Islam

1.2 Menunjukkan contoh-contoh nilai
positif dari kekhalifahan Abu Bakar Ash-
Shiddiq

1.3 Meneladani nilai-nilai positif dari
kekhalifahan Abu Bakar Ash-Shiddiq

QUIT

 **MENU**

ed by M. IKSAN,

MATERI

ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ



Riwayat Hidup



Menjadi Khalifah



Kebijakan



Wafat

QUIT

 **MENU**

Created by M.

01:49 PM
الخميس
٣٧/٤/١٧

Macromedia Flash Player 8

File View Control Help

MATERI

Riwayat Hidup Abu Bakar

Sebelum masuk Islam, Abu Bakar bernama Abdul Ka'bah. Ia adalah putra dari Usman (Abu Quhafah) bin Umar bin Ka'ab bin Said bin Taimi bin Murrah bin Ka'ab bin Luayyi bin Ghalib bin Fahrin Attaimi dari suku Quraisy. Garis keturunan dari ibu adalah Abu Bakar bin Salma (Ummu Khair) binti Shahr bin Umar bin Ka'ab bin Taimi bin Murrah. Jadi, silsilah Abu Bakar dari ayah dan ibunya bertemu pada kakeknya yang



QUIT

Materi → M. IKSAN, S.Ag

Windows taskbar: 01:49 PM, 3/1/2017

Macromedia Flash Player 8

File View Control Help

MATERI

Abu Bakar Menjadi Khalifah
Proses Peralihan Kepemimpinan



Berita wafatnya Rasulullah menggemparkan umat Islam. Sebagian mereka tidak mempercayai berita itu karena dalam sholat subuh sebelum itu, beliau hadir di masjid. Berita itu dianggap desas-desus untuk mengacaukan kaum muslimin. Umar bin Khattab sendiri termasuk orang yang tidak mempercayainya.

QUIT

Materi → M. IKSAN, S.Ag

Windows taskbar: 01:50 PM, 3/1/2017

Macromedia Flash Player 8

File View Control Help

MATERI

Langkah-Langkah Kebijakan Abu Bakar

1. Menumpas Nabi Palsu

Ada empat orang yang mengaku dirinya sebagai nabi (nabi palsu) yaitu Musailamah Al-Kadzdzab dari Bani Hanifah di Yamamah, Sajah Tamimiyah dari Bani Tamim, Al-Aswad al-Anshi dari Yaman, dan Tulaihah bin Khuwailid dari Bani Asad di Nejed.

Adanya nabi palsu ini membahayakan kehidupan agama dan umat Islam. Khalifah Abu Bakar menugaskan pasukan untuk menumpas mereka dan pengikut-pengikutnya. Tugas itu berhasil dengan gemilang di bawah pimpinan panglima Khalid bin

QUIT

Materi

M. IKSAN, S.Ag

Windows taskbar: e, O, Google, [Icons], Desktop, 01:51 PM, IND, 31/07/17

Macromedia Flash Player 8

File View Control Help

MATERI

Khalifah Abu Bakar Wafat

Pada saat pertempuran di Ajnadain di negeri Syam berlangsung, Khalifah Abu Bakar menderita sakit. Sebelum wafat, beliau berwasiat kepada para sahabat agar mengangkat Umar bin Khattab sebagai penggantinya. Hal itu dilakukan guna menghindari perpecahan diantara kaum muslimin.

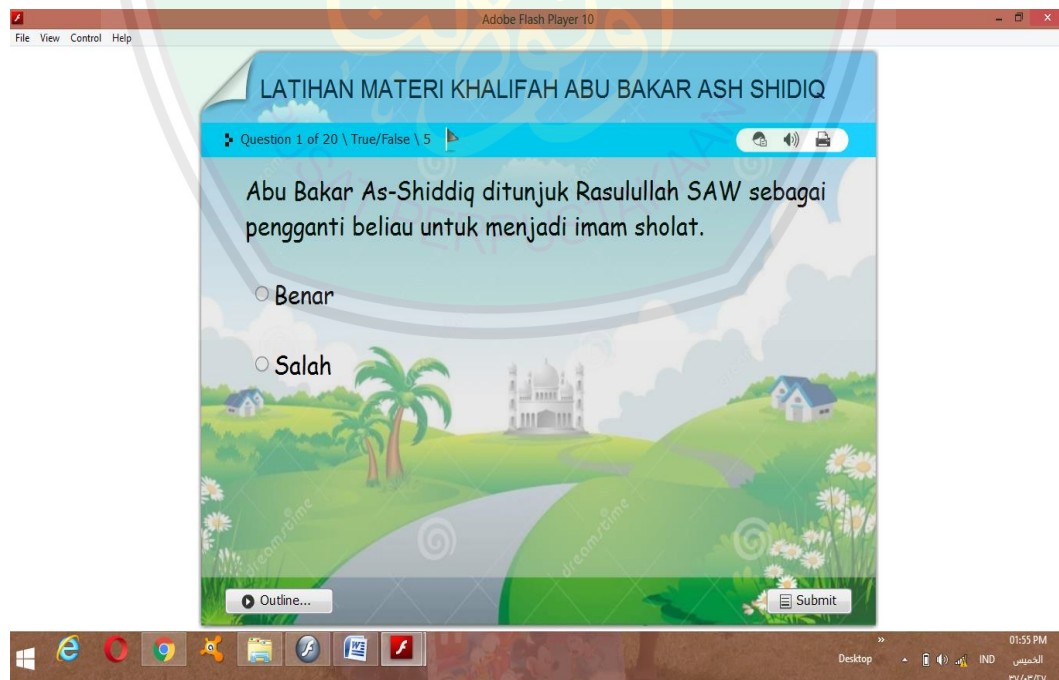
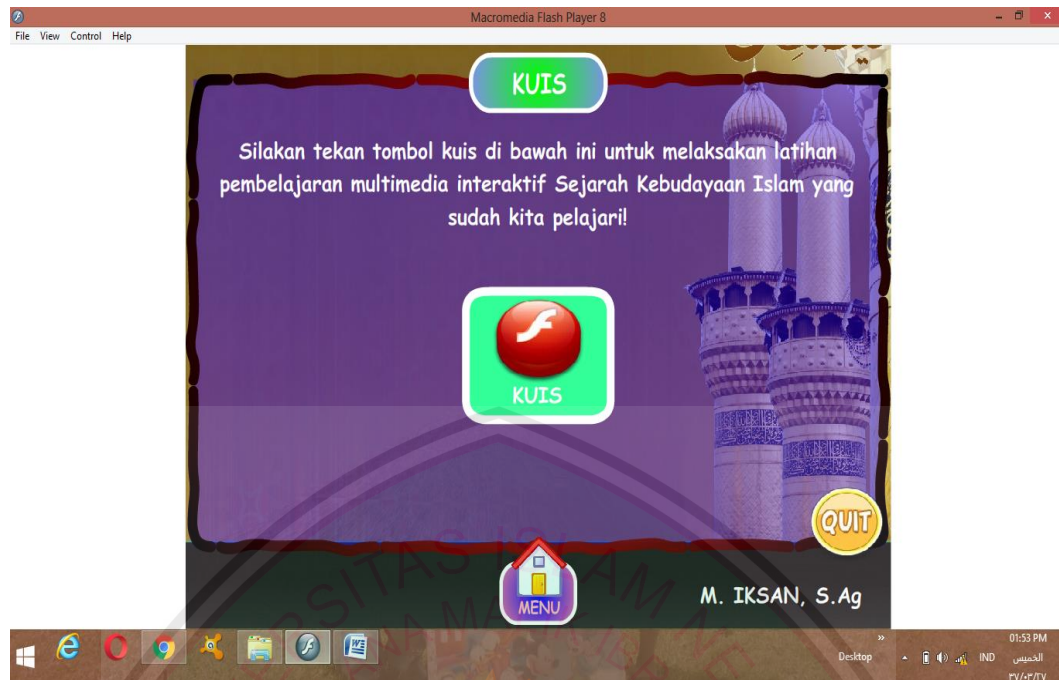
Beberapa saat setelah Abu Bakar wafat, para sahabat langsung mengadakan musyawarah untuk menetapkan khalifah selanjutnya. Dalam musyawarah itu disepakati bahwa Umar bin Khattab diangkat sebagai khalifah pengganti Abu

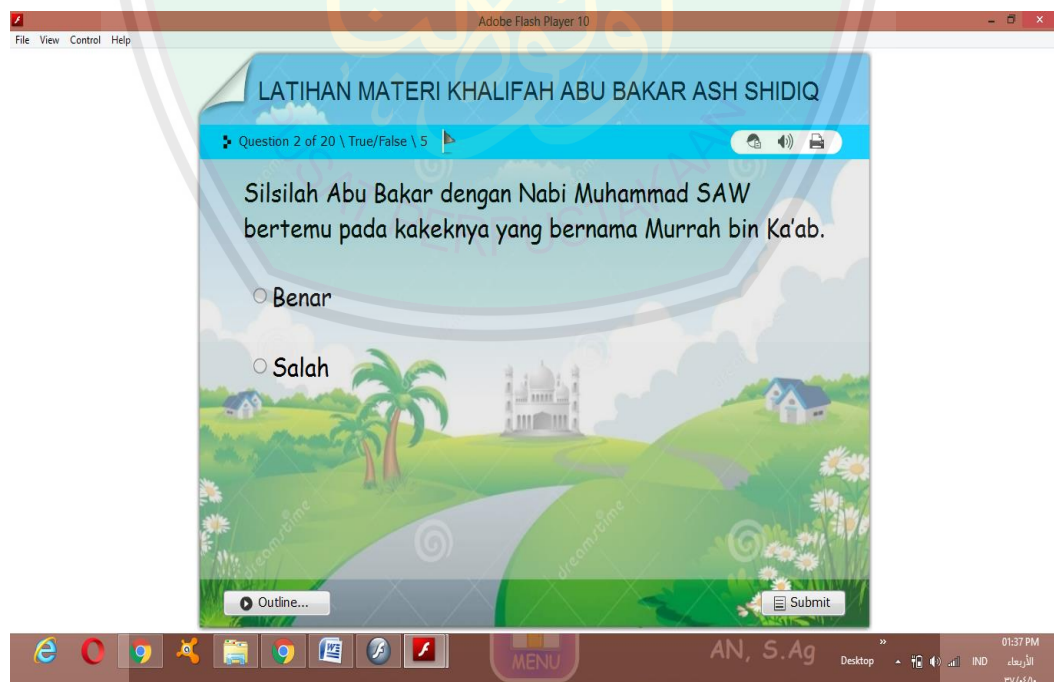
QUIT

Materi

M. IKSAN, S.Ag

Windows taskbar: e, O, Google, [Icons], Desktop, 01:52 PM, IND, 31/07/17





Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 3 of 20 \ True/False \ 5

Abu Bakar As-Shiddiq menjadi khalifah dan kepala pemerintahan Islam selama 4 tahun.

☐ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

Windows taskbar: e, O, G, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, [, \,], ^, _

System tray: Desktop, Creative Cloud, 01:38 PM, 13/12/14

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 4 of 20 \ True/False \ 5

Dalam perang menumpas nabi palsu banyak para penghafal Al-Qur'an yang gugur. Perang itu dikenal dengan perang Yarmuk.

☐ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

Windows taskbar: e, O, G, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, [, \,], ^, _

System tray: Desktop, Creative Cloud, 01:38 PM, 13/12/14

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 5 of 20 \ True/False \ 5

Kekaisaran Romawi pecah menjadi dua, yaitu Romawi Barat yang berpusat di Roma dan Romawi Timur yang berpusat di Damaskus.

☐ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

Windows Taskbar: e, O, G, F, W, F, Desktop, 01:39 PM, الأربعاء 3/4/1430

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 6 of 20 \ True/False \ 5

Pada masa pemerintahan Abu Bakar banyak orang yang murtad. Yaitu menyatakan diri keluar dari Islam. Mereka tidak mau salat dan zakat.

☐ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

Windows Taskbar: e, O, G, F, W, F, Desktop, 01:40 PM, الأربعاء 3/4/1430

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 7 of 20 \ True/False \ 5

Pasukan Islam dalam melakukan penyerangan kepada Kaisar Romawi Timur berjumlah 140.000 orang.

☐ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

01:41 PM
IND
3/1/2014

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 8 of 20 \ True/False \ 5

Khalifah Abu Bakar membentuk panitia pembukuan Al-Qur'an yang diketuai oleh Zaid bin Haritsah.

☐ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

01:42 PM
IND
3/1/2014

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 9 of 20 \ True/False \ 5

Khalifah Abu Bakar wafat pada tanggal 21 Jumadil Akhir tahun 13 H. bersamaan dengan 22 Agustus 634 M.

☒ Benar

☐ Salah

Outline... Submit

Windows taskbar: e, O, Google, Firefox, Word, PDF, Desktop, 01:42 PM, الأربعاء 13/08/14

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 13 of 20 \ Multiple Choice \ 5

Abu Bakar lahir setelah peristiwa penyerangan tentara bergajah yaitu pada tahun ...

☐ 571 M.

☐ 572 M.

☐ 573 M.

☐ 574 M.

Outline... Submit

Windows taskbar: Windows, e, O, Google, Firefox, Word, PDF, Desktop, 01:54 PM, الخميس 13/08/14

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 11 of 20 \ Multiple Choice \ 5

Nama Abu Bakar sebenarnya Julukan yang diberikan oleh kaum muslimin. Nama aslinya adalah ...

- ☐ Abu Kuhafah
- ☐ Abdul Ka'bah
- ☐ Usman
- ☐ Abdullah

Outline... Submit

Desktop 01:44 PM

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 12 of 20 \ Multiple Choice \ 5

Kaum muslimin memberi julukan Abu bakar, karena beliau orang yang pertama ...

- ☐ Masuk masjid
- ☐ Masuk Islam
- ☐ Membantu Nabi
- ☐ Bertemu Nabi

Outline... Submit

Desktop 01:45 PM

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 13 of 20 \ Multiple Choice \ 5

Abu Bakar lahir setelah peristiwa penyerangan tentara bergajah yaitu pada tahun ...

- ☐ 571 M.
- ☐ 572 M.
- ☐ 573 M.
- ☐ 574 M.

Outline... Submit

01:47 PM
الأربعاء ١٣/٤/١٤

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

LATIHAN MATERI KHALIFAH ABU BAKAR ASH SHIDIQ

Question 14 of 20 \ Multiple Choice \ 5

Abu Bakar As-Shiddiq berasal dari suku Quraisy. Ayahnya bernama ...

- ☐ Abu Kuhafah
- ☐ Abu Hanifah
- ☐ Umar bin Ka'ab
- ☐ Murrah bin Ka'ab

Outline... Submit

01:48 PM
الأربعاء ١٣/٤/١٤

