

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI
PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADITS DI MADRASAH
ALIYAH NEGERI (MAN) MALANG 1**

SKRIPSI

Oleh :

Mamlu'atur Roziqoh
NIM 09110260



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
April, 2013**

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI PADA MATA
PELAJARAN AL QUR'AN HADITS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI
(MAN) MALANG 1**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana
Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.I)

Oleh :
Mamlu'atur Roziqoh
NIM 09110260



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
April, 2013**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI PADA MATA
PELAJARAN AL QUR'AN HADITS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI
(MAN) MALANG 1**

S K R I P S I

OLEH:
Mamlu'atur Roziqoh
NIM 09110260

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, M. A
NIP. 196902111995031002

Malang, 18 April 2013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam,

Dr. H. Moh. Padil, M. Pd I
NIP. 196512051994031003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI PADA MATA
PELAJARAN AL QUR'AN HADITS DI MAN MALANG 1**

S K R I P S I

dipersiapkan dan disusun oleh:
Mamlu'atur Roziqoh (09110260)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 13 April 2013
dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Ujian
Mulyono, MA
NIP. 196606262005011003

Sekretaris Ujian
Drs. A. Zuhdi, M.A
NIP. 196902111995031002

Pembimbing
Drs. A. Zuhdi, M.A
NIP. 196902111995031002

Penguji Utama
Dr. H. Agus Maimun, M. Pd.
NIP. 196508171998031003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H.M. Zainuddin, MA
NIP. 196203071995031001

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah robbil 'alamin, mungkin kata ini senantiasa terucap sebagai ungkapan syukur yang tiada terkira yang telah melimpahkan segala kebaikan kepada hamba-Nya

Sholawat salam tetap tercurahkan padamu Muhammad SAW, sang reformis masa.

Dengan rasa hormat dan kasih sayang karya ini kupersembahkan kepada:

Eyang putri (almarhumah), Budhe dan Bulek tercinta, yang dengan sabar dan ketelatenannya merawat dan mendidikku dari kecil.

Ayahanda Burhanuddin dan Ibunda Siti Maimunah yang sangat ku cintai, yang tak akan pernah lelah menuntun dan mendo'akanku dalam setiap detik nafas, dalam setiap payah sebagai bentuk sayang, dalam setiap letih sebagai bentuk kasih, dan dalam setiap perjuangan sebagai bentuk cinta, sehingga langkahku terasa penuh do'a dan rindu akanmu.

Semua keluargaku yang ada di rumah yang selalu memberi motivasi kepadaku. Semua Guru dan Dosen yang telah mengajariku, sehingga menjadi sinaran terang dunia pendidikanku. Terutama Bapak A. Zuhdi yang dengan sabar telah membimbing dalam penyelesaian tugas akhirku.

Sahabat – sahabat setiaku di kampus maupun di ma'had, sahabat – sahabatku di UKM Seni Religius dan HTQ, para rekan asatidz dan asatidzah di TPQ Wardatul Ishlah yang senantiasa mendukungku. Dan semua orang yang telah berjasa dalam hidupku. Semoga kita selalu dalam Ridho-Nya. Amin Ya Robbal 'Alamin.

MOTTO

يَبْنَئِ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا
يَأْيَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

Artinya:

“Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”.

(QS. Yusuf:87)¹

الْأَسْتَاذُ أَهْمٌ مِنْ وَسَائِلِ لِإِيضَاحِ

Artinya :

*“Guru lebih penting daripada media pembelajaran.”*²

¹ Kementerian Agama, *Al Quran Al Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia (Ayat Pojok)*. Kudus: Menara Kudus.

² Mahmud Yunus, *at-Tarbiyah wa at-Ta'lim* (Padang Panjang: Darussalam Press, 1942)

Dr. A. Zuhdi, M.A
Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 29 Maret 2013

Hal : Skripsi Mamlu'atur Roziqoh
Lampiran : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, metodologi, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mamlu'atur Roziqoh
NIM : 09110260
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Malang 1

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Drs. A. Zuhdi, M.A
NIP. 196902111995031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 18 April 2013

Mamlu'atur Roziqoh

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan taufiq-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Malang 1”*** ini dengan baik.

Penulisan Skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana (S1) Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis peroleh selama di bangku kuliah.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi – tingginya kepada:

1. Yang terhormat, orang tua tercinta yaitu Ayahanda Burhanuddin dan Ibunda Siti Maimunah atas do'a yang mustajab untuk anaknya ini serta seluruh keluarga yang telah memberi motivasi dan mendukung selama penulis melakukan perkuliahan.
2. Yang terhormat, Prof. Dr. H. Imam Suprayogo selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memimpin kampus ini dan telah mendukung percepatan kuliah penulis.

3. Yang terhormat, Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Malang.
4. Yang terhormat, Dr. H. Moh. Padil, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Drs. A Zuhdi, M.A selaku Dosen Pembimbing skripsi sekaligus Dosen Wali penulis yang dengan ketekunan dan kesabaran memberikan waktu dan sumbangan pikiran untuk mengarahkan dan sekaligus memberikan saran-saran demi terselesainya skripsi ini.
6. Seluruh dosen maupun ustadz dan ustazah MSAA yang telah mendidik dan memberikan ilmunya yang tak terbatas selama penulis menempuh studi di UIN Maliki Malang.
7. Bapak Drs. H. Zainal Mahmudi, M.Ag, selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Malang 1 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
8. Yang terhormat segenap guru – guru MAN Malang 1 yang selalu kooperatif dalam membantu terselesaikannya skripsi ini.
9. Siswa-siswi program akselerasi MAN Malang 1, yang telah menjadi obyek penelitian skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman jurusan Pendidikan Agama Islam 2009 yang selalu memberikan motivasi dan kebersamaan.

11. Kepada teman-teman dan semua yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil, sehingga penulis selalu merasa termotivasi dan terbantu dalam penulisan skripsi ini.

Tiada balasan yang dapat penulis berikan selain doa dan ucapan terima kasih yang tiada batas, semoga Allah SWT membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karenanya, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak yang membaca karya ilmiah ini.

Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Malang, 18 April 2013

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no.0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ء	=	'	ع	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = û

أَي = î

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1	: PENJABARAN VARIABEL PENELITIAN PADA INDIKATOR PENELITIAN	9
TABEL 1.2	: PERBEDAAN PENELITIAN DAN PENELITIAN SEBELUMNYA	11
TABEL 4.1	: KEPALA MADRASAH YANG PERNAH MEMIMPIN MAN MALANG 1	48
TABEL 4.2	: FASILITAS PROGRAM AKSELERASI MAN MALANG 1	51
TABEL 4.3	: DATA PERKEMBANGAN SISWA PROGRAM AKSELERASI MAN MALANG 1	52
TABEL 4.4	: HASIL UJI VALIDITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF	53
TABEL 4.5	: HASIL UJI RELIABILITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF	54
TABEL 4.6	: DISTRIBUSI FREKUENSI PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF	55
TABEL 4.7	: DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR SISWA	57
TABEL 4.8	: KORELASI PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA	60
TABEL 4.9	: INTERPRETASI KOEFISIEN KORELASI PPM	61
TABEL 4.10	: REGRESI LINIER SEDERHANA	64
TABEL 4.11	: ANALISIS VARIANS	64
TABEL 4.12	: KOEFISIEN A DAN B	65

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 : KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE	21
GAMBAR 2.2 : FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BELAJAR.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : KALENDER PENDIDIKAN KELAS AKSELERASI TAHUN PELAJARAN 2012/2013 MAN MALANG 1	85
LAMPIRAN 2 : KEGIATAN AKADEMIK PROGRAM AKSELERASI TAHUN PELAJARAN 2012/2013 MAN MALANG 1	86
LAMPIRAN 3 : STRUKTUR ORGANISASI PENYELENGGARAAN PROGRAM AKSELERASI MAN MALANG 1	87
LAMPIRAN 4 : DATA GURU MAN MALANG 1	88
LAMPIRAN 5 : STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM AKSELERASI TAHUN PELAJARAN 2012/2013 MAN MALANG 1	92
LAMPIRAN 6 : PEDOMAN WAWANCARA	93
LAMPIRAN 7 : ANGKET	95
LAMPIRAN 8 : HASIL ANGKET PENELITIAN PROGRAM AKSELERASI TAHUN PELAJARAN 2012/2013 MAN MALANG 1	97
LAMPIRAN 9 : HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI TAHUN PELAJARAN 2012/2013 MAN MALANG 1 PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADITS	100
LAMPIRAN 10 : STATISTIK DESKRIPTIF DAN FREKUENSI PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	102
LAMPIRAN 11 : STATISTIK DESKRIPTIF DAN FREKUENSI HASIL BELAJAR SISWA	103
LAMPIRAN 12 : TABEL PENOLONG UNTUK MENGHITUNG KORELASI PPM 104	
LAMPIRAN 13 : HASIL REGRESI LINIER SEDERHANA	106
LAMPIRAN 14 : SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS TARBIYAH UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	107
LAMPIRAN 15 : SURAT IZIN PENELITIAN DARI KEMENAG KOTA MALANG 108	
LAMPIRAN 16 : SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN DARI MAN MALANG 1	109
LAMPIRAN 17 : HASIL UJI COBA ANGKET	110
LAMPIRAN 18 : CONTOH MULTIMEDIA INTERAKTIF	112
LAMPIRAN 19 : FOTO - FOTO	114
LAMPIRAN 20 : BUKTI KONSULTASI	116
LAMPIRAN 21 : RIWAYAT HIDUP PENULIS	117

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Ruang Lingkup	8
E. Hipotesis.....	9
F. Originalitas Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan.....	15

BAB II KAJIAN TEORI

A. Multimedia Interaktif.....	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	17
2. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	19
3. Peran Multimedia Interaktif.....	20
4. Manfaat Multimedia Interaktif.....	22
5. Format Multimedia Interaktif.....	23
B. Hasil Belajar.....	26
1. Pengertian Hasil Belajar.....	26
2. Aspek – Aspek Hasil Belajar.....	27
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	28
4. Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar.....	31
C. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	35
B. Metode dan Jenis Penelitian.....	35
C. Data dan Sumber Data.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Analisis Data.....	40
1. Uji Validitas.....	41
2. Uji Reliabilitas.....	42

3. Uji Regresi Linier Sederhana.....	44
--------------------------------------	----

BAB IV PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian	46
1. Sejarah Berdirinya MAN Malang 1	46
2. Sejarah Berdirinya Program Akselerasi MAN Malang 1	48
3. Profil Program Akselerasi MAN Malang 1	49
4. Visi dan Misi Program Akselerasi MAN Malang 1.....	50
5. Struktur Organisasi Penyelenggaraan Progam Akselerasi MAN Malang 1.....	51
6. Sarana dan Prasarana	51
7. Keadaan Guru	52
8. Keadaan Siswa	52
B. Hasil Analisis Data.....	53
1. Uji Validitas	53
2. Uji Reliabilitas	54
3. Analisis Deskriptif	54
a. Penggunaan Multimedia Interaktif.....	54
b. Hasil Belajar Siswa	57
c. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa	59

BAB V PEMBAHASAN

A. Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Program Akselerasi MAN Malang.....	166
--	-----

B. Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang	170
C. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits MAN Malang	175

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80

DAFTAR RUJUKAN	82
-----------------------------	----

LAMPIRAN – LAMPIRAN

ABSTRAK

Roziqoh, Mamluatur. 2013. "*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits di Madrasah Aliyah Negeri Malang 1*". Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing, Drs. A. Zuhdi, M.A

Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video interaktif, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: aplikasi Al Qur'an Digital, media power point interaktif, aplikasi game, dll.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Jadi, siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Berangkat dari latar belakang itulah penulis kemudian ingin membahasnya dalam skripsi dengan mengambil judul "*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits di Madrasah Aliyah Negeri Malang 1*".

Sesuai dengan deskripsi singkat tentang fenomena yang dipaparkan pada latar belakang, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits program akselerasi di MAN Malang 1?; Bagaimana hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1?; Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1?"

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasional, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data adalah metode observasi, kuesioner (angket), wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa program akselerasi kelas X dan XI dengan jumlah 42 siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan regresi linier sederhana.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di program akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 tergolong rendah yaitu 40,5%. Hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1 memiliki hasil belajar yang bagus dengan frekuensi 11 atau persentase 26,2%. Dan untuk pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1, berdasarkan hasil analisis korelasi *Product Moment Pearson* dapat tergolong sangat rendah, kontribusi yang diberikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,6% dan sisanya 97,4% ditentukan oleh variabel lain, dan

ini dapat dikatakan tidak ada pengaruh yang signifikan di antara dua variabel. Hasil pengujian ANOVA dengan menggunakan uji F, memperlihatkan bahwa nilai F tabel: 4,08 lebih besar daripada F hitung: 1,055 dan nilai Sig lebih besar pula daripada alpha (0,05), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah menerima H_0 yang berarti koefisien korelasi tidak signifikan secara statistik. Kesimpulannya, tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits Madrasah Aliyah Negeri Malang 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan pengetahuan dan masukan bagi pengelola lembaga pendidikan yang menggunakan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran agama terutama Al Quran Hadits.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

Roziqoh, Mamluatur. 2013. *“The Effects of Interactive Multimedia Usage to The Results of Study among Students of Accelerated Program Class Within The Study of Quran and Hadith in The State Religious School of Malang 1 (MAN 1 Malang)”*. A thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Islamic Education, The State Islamic University of Maulana Ibrahim Malang. Guiding Lecturer, Drs. A. Zuhdi, M.A.

Interactive multimedia is considered as the slight fusion of some Medias regarding texts, images (vector or bitmap), graphic, sound, animation, videos, interaction, etc. Those, then, are mixed as digitized files utilized to distribute messages to publics completed by controlling devices operated by the users for the purpose of users' ability to determine the aims for the next processes. The examples are: Digitizes Al Qur'an, interactive power point slides, applicative games, etc.

In general, the primary advantage of using interactive multimedia is to influx the interaction of both teachers and students to be more effective and efficient. Thus, students do not only pay attention to object or media, but also to interact during learning and teaching process.

Based upon those aforementioned backgrounds, the writer then aims to discuss within a thesis titled *“The Effects of Interactive Multimedia usage to the results of study among students of accelerated program class within the study of Quran and hadith in The State Religious School of Malang 1 (MAN 1 Malang)”*.

As described shortly about phenomenon exposed on the backgrounds, problems found are then formulated as *“How is the use of interactive multimedia to the study of Quran and Hadith in accelerated program of MAN 1 Malang?; is there found a momentous influences of using interactive multimedia to the study of Quran and Hadith in accelerated program of MAN 1 Malang?”*

This research is portrayed as correlational descriptive with the use of quantitative approach. The collecting data methods are through observing, questioning, interviewing, and documenting. The subjects of research are students of accelerated class program in grade X and XI with the amount of 42 students. The data used are descriptive statistics and modest linier regression.

Result of the research shows that: Interactive Multimedia usage among students of accelerated program class within the study of Quran and hadith in The State Religious School of Malang 1 (MAN 1 Malang) is under the ratio with the amount of 40,5%. The result of study of students in accelerated program class within the study of Quran and hadith in The State Religious School of Malang 1 (MAN 1 Malang) has a good result with the frequent of 11 or 26,2%. The influences of interactive multimedia for students of accelerated program class within the study of Quran and hadith in The State Religious School of Malang 1 (MAN 1 Malang), based on the correlation analysis of *Product Moment Pearson* could be possibly regarded as under the expectation with 2,6% and the rest 97,4% determined by other variables which means no noteworthy effect between two variables. As what is examined by ANOVA with F form, the score of F table: 4,08

is bigger than F accounting : 1,055 and Sig score is bigger than alpha (0,05). In short, the research accepts H_0 which means correlation coefficient is not (statistically) stated ominously. It can be conclude that no positive influences to the result of students of accelerated program class within the study of Quran and hadith in The State Religious School of Malang 1 (MAN 1 Malang).

The upshot of this research is to create it as the additional knowledge and suggestion for those who manage the educational institute who own interactive multimedia in the study of religion, mainly Quran and Hadith.

Keywords: *Interactive Multimedia, Students' Learning Results*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, karena di sanalah tenaga kerja dididik dan dilatih. Apabila ingin memperbaiki sumber daya manusia (SDM) maka harus dilakukan pengembangan dan perbaikan dalam pendidikan. Pendidikan dipercaya belum mampu meningkatkan kualitas SDM, karena proses pembelajaran yang dialami peserta didik lebih bersifat proses mendengar, mencatat, dan mengingat, kurang pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan vokasional.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar. Teknologi ini akan sangat berguna jika dalam perkembangannya, diimbangi dengan pemanfaatan dalam dunia pendidikan secara efektif.² Tidak menutup kemungkinan, pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada, salah satunya dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits.

Objek kajian Al Qur'an Hadits sangat luas, yakni segala hal yang berkaitan dengan kehidupan, baik itu *Hablumminallah* maupun *Hablumminannas* sehingga sangat penting untuk dipelajari. Namun secara

¹ S. Balfas, *Mengembangkan SDM dengan Teknologi Pendidikan* (Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, 2006), hlm. 18.

² Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran, Cet.6* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 2.

umum, pembelajaran Al Qur'an Hadits masih disampaikan dengan metode konvensional seperti melalui ceramah dan buku pelajaran yang kurang memberikan penjelasan konkrit sehingga materi sulit untuk diterima dan kurang dapat menimbulkan ketertarikan serta rasa ingin tahu siswa.³ Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam metode pembelajaran agar lebih atraktif dan aplikatif.⁴

Dikarenakan objek kajian Al Qur'an Hadits yang sangat luas dan konkrit ini, dalam pembelajarannya guru membutuhkan bantuan media. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran Al Qur'an Hadits karena mampu mengintegrasikan teks, tabel, animasi, audio dan video.⁵

Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal (siswa – guru, siswa – siswa, siswa – komputer) dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran juga mampu menarik minat belajar siswa.⁶

Keberadaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar Al Qur'an Hadits dianggap dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar.⁷ Penggunaan media yang tepat

³ Romi, *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Dalam Belajar Al-Qur'an Al-Hadits* (jurnal akademik pada tanggal 14 Juli 2012)

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta:Gava Media, 2010), hlm. 23.

⁵ *Ibid.*, hlm. 6.

⁶ Aristo Rahadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Diknas, 2004), hlm. 7.

⁷ S.B. Djamarah, *Psikologi belajar* (Jakarta: P.T. Raja Grafindo, 2002), hlm. 60.

merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits.

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar anak didik. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi.

MAN Malang 1 merupakan salah satu madrasah dengan fasilitas IT yang cukup lengkap. Secara umum, pembelajaran di sana sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi ini. Di sana juga terdapat kelas khusus yang disediakan untuk siswa berkemampuan di atas rata – rata yakni program akselerasi yang dalam pembelajarannya guru harus mampu memilah dan memilih materi mana yang tepat untuk diberikan kepada siswa guna menunjang keefektifan dalam pembelajaran, yang normalnya ditempuh dalam waktu tiga tahun menjadi dua tahun saja. Selain itu juga terdapat program diploma 1 tahun IT yang langsung dibawahahi oleh ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember) Surabaya. Maka dari itu, dengan adanya program akselerasi ini dan ditunjang dengan fasilitas madrasah yang sudah memadai, dan adanya program diploma 1 tahun IT yang langsung dibawahahi oleh ITS, penulis ingin meneliti penggunaan multimedia interaktif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadits. Oleh

sebab itu, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi pada Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Malang 1”**.

Banyak penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat berpengaruh terutama dalam hasil belajar siswa. Adanya penggunaan multimedia interaktif menunjukkan keberhasilan anak sebesar 90% dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia interaktif. Akan tetapi hasil penelitian ini ketika diteliti pada mata pelajaran agama terutama mata pelajaran Al Qur’an Hadits, hasilnya tidak sesuai dengan teori dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MAN Malang 1, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits di program akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 tergolong rendah yaitu 40,5%. Karena setiap hari siswa harus berkecimpung dengan media ditambah lagi di MAN Malang 1 juga terdapat program diploma 1 tahun IT, sehingga mereka cenderung merasa bosan bila terus-menerus disuguhi media. Oleh karena itu, ketika pembelajaran Al Qur’an Hadits terutama di program akselerasi MAN Malang 1, siswa lebih menikmati pembelajaran secara

konvensional yakni dengan metode ceramah atau pun dengan metode diskusi.

Kedua, hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1 memiliki hasil belajar yang bagus dengan frekuensi 11 atau persentase 26,2%.

Ketiga, pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1, berdasarkan hasil analisis korelasi *Product Moment Pearson* dapat tergolong sangat rendah, kontribusi yang diberikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,6% dan sisanya 97,4% ditentukan oleh variabel lain, dan ini dapat dikatakan tidak ada pengaruh yang signifikan di antara dua variabel. Hasil pengujian ANOVA dengan menggunakan uji F, memperlihatkan nilai F hitung sebesar 1,055 dengan Sig adalah 0,311. Dengan mencari pada tabel F, dengan $v_1=1$ dan $v_2=40$, diperoleh nilai F tabel adalah 4,08. Dengan kondisi di mana nilai F tabel lebih besar daripada F hitung dan nilai Sig lebih besar pula daripada alpha (0,05), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah menerima H_0 yang berarti koefisien korelasi tidak signifikan secara statistik.

Jadi, teori yang selama ini memaparkan bahwa adanya media sangat berperan penting dalam pembelajaran tidak selamanya benar. Karena di sini yang berperan penting tetaplah guru di samping juga disesuaikan dengan lingkungan belajar yang ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits program akselerasi di MAN Malang 1?
2. Bagaimana hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1?
3. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk menemukan jawaban atas masalah penelitian yang dikemukakan di atas. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits program akselerasi di MAN Malang 1
- b. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1
- c. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1

2. Kegunaan Penelitian

Sekurang – kurangnya dari penelitian ini akan diperoleh dua manfaat, yaitu manfaat dari segi teoritis dan manfaat dari segi praktis.⁸ Untuk lebih jelasnya, akan dipaparkan beberapa hal yang terkait dengan manfaat dilakukannya penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan konsep – konsep pembelajaran, peran dan fungsi media pembelajaran, serta kultur yang berkembang di dunia pendidikan saat ini, di samping sebagai sebuah hasil budaya institusi pendidikan yang sudah diterapkan dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits kelas akselerasi di MAN Malang 1.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi madrasah

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman yang lebih kepada guru maupun siswa dan juga institusi bahwa tidak selamanya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran itu penting. Guru tetap menjadi objek terpenting dalam pembelajaran. Sehingga, guru akan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode pembelajaran untuk siswa, guna mencapai tujuan belajar melalui pembelajaran yang efektif dan efisien.

⁸ Ridwan, *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian* (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 359.

2) Bagi fakultas

Hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan informasi tentang konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, bahwa tidak selamanya pembelajaran dengan menggunakan media akan menghasilkan kualitas pembelajaran di kelas yang lebih baik bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang baik tetap berada pada keterampilan guru sebagai “peran utama” di kelas.

3) Bagi peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, mampu memberikan wawasan dan pemahaman akan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, bahwa yang terpenting dalam pembelajaran tetaplah guru bukan media yang digunakan. Selain juga untuk menambah pengalaman, pengetahuan dan wawasan dalam penulisan dan penyusunan karya ilmiah.

D. Ruang Lingkup

Lingkup penelitian ini meliputi dua variabel, yakni (1) variabel bebas (*independent variable*) yaitu penggunaan multimedia interaktif dan (2) variabel terikat (*dependent variable*) yaitu hasil belajar siswa. Kedua variabel di atas selanjutnya dijabarkan ke dalam beberapa indikator berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Tabel 1.1 Penjabaran Variabel Penelitian Pada Indikator Penelitian

No.	Variabel	Indikator
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits. - Manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits 	<ul style="list-style-type: none"> a. Belajar Al Qur'an Hadits menjadi menyenangkan dan tidak membosankan b. Membantu mengatasi kesulitan belajar c. Cepat mengingat materi Al Qur'an Hadits d. Cepat paham materi Al Qur'an Hadits e. Pelajaran Al Qur'an Hadits menjadi lebih mudah.
2.	Hasil belajar siswa (aspek <i>kognitif</i> , <i>afektif</i> dan <i>psikomotorik</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Nilai tugas/kreatifitas siswa b. Nilai ulangan harian c. Keaktifan di kelas d. Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) e. Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)

E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Inggris *Hypo* (di bawah) dan *thesa* (kebenaran). Jadi, secara etimologi hipotesis dapat didefinisikan sebagai kebenaran yang ada di bawah, kebenaran sementara, kebenaran yang masih perlu diuji.⁹ Menurut Sukmadinata, hipotesis merupakan jawaban sementara

⁹ Sukidin dan Mundir, *Metodologi Penelitian : Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian* (Surabaya : Insan Cendekia, 2005), hlm. 123.

terhadap masalah atau submasalah yang diteliti.¹⁰ Menurut pendapat yang lain bahwa hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena – fenomena yang kompleks.¹¹ Jadi, hipotesis adalah pernyataan masalah yang paling spesifik.

Secara umum hipotesis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Berdasarkan pembagian tersebut, hipotesis nol (H_0) penelitian ini adalah : tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1.

Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) dari penelitian ini adalah : ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1.

F. Originalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitas penelitian, maka peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature review*) dengan tujuan untuk menghindari pengulangan kajian terhadap hal yang sama. Dengan demikian, akan diketahui persamaan dan perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu sebagai perbandingan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut :

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 305

¹¹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2003), hlm. 151.

Tabel 1.2 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Instansi	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Mustapa Ali (2011)	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIN Malang 2	a) Multimedia interaktif sebagai variabel bebas; b) Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif	a) Bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab; b) Objek kajian pada siswa kelas V MIN malang 2; c) Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK);	a) Menggunakan multimedia interaktif; b) Variabel terikat (<i>dependent variable</i>) adalah hasil belajar siswa. c) Bidang kajian pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits; d) Objek kajian pada

					d) Karya ilmiah berupa tesis.	siswa program akselerasi, di
2.	Tri Wahono (2008)	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Peran Guru Agama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Didik Di Sekolah Dasar Negeri 2 Arjowinangun Kedung Kandang Malang.	Variabel terikatnya adalah hasil belajar.	a) Jenis penelitiannya studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif; b) Variabel bebasnya adalah guru agama; c) Objek kajian pada siswa SDN 2 Arjowinangun Kedung Kandang Malang.	MAN Malang 1 e) Jenis penelitiannya kuantitatif deskriptif
3.	Hannah Masruroh	UIN Maulana	Efektivitas Penggunaan	variabel terikat	a) Fokus pada penggunaan	

	(2008)	Malik Ibrahim Malang	Keterampilan Bertanya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI-IPA Madrasah Aliyah Negeri Keboan Jombang	<i>(dependent variable)</i> adalah hasil belajar.	keterampilan bertanya; b) Bidang kajian pada mata pelajaran Aqidah Akhlak; c) Objek kajian pada siswa Kelas XI-IPA Madrasah Aliyah Negeri Keboan Jombang; d) Jenis penelitiannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif.	
--	--------	----------------------------	--	---	---	--

4.	Titin Dwi Jayanti (2010)	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Sunan Giri Probolinggo	Variabel terikat (<i>dependent variable</i>) adalah hasil belajar siswa.	a) Menggunakan media audio visual; b) Bidang kajian pada mata pelajaran Fiqih; c) Objek kajian pada siswa MTs Sunan Giri Probolinggo d) Menggunakan jenis penelitian dan pendekatan kualitatif deskriptif.	
----	--------------------------	----------------------------------	--	--	---	--

Dari beberapa penemuan penelitian tersebut, dapat dipastikan penelitian ini, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits di MAN Malang 1” adalah memiliki kajian tersendiri. Persamaan data pun dapat dihindari dan merupakan penelitian lanjutan dari penelitian yang sudah ada. Fokus penelitian ini terletak pada bidang kajian mata pelajaran Al Qur’an Hadits, dengan objek kajian pada siswa program akselerasi di MAN Malang 1 sebanyak 42 siswa (populasi dan sampel). Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan multimedia interaktif sebagai variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*) adalah hasil belajar siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan pembahasan yang disusun secara teratur dan sistematis, tentang pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas. Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal tentang pengkajian serta isi yang terkandung didalamnya.

Secara garis besar sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BABI : Pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup pembahasan, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka. Pembahasan difokuskan pada studi teoritis berdasarkan literatur yang relevan dengan pembahasan mengenai multimedia interaktif, peran dan manfaatnya dalam pembelajaran, serta pembahasan mengenai hasil belajar siswa dan sebab yang mempengaruhinya.

BAB III : Metodologi Penelitian meliputi lokasi penelitian, jenis penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisa data.

BAB IV : Hasil Penelitian: pada bab ini akan disajikan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, deskripsi data dan uji hipotesis.

BAB V : Pembahasan hasil penelitian.

BAB VI : Penutup : berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari penelitian lapangan dan beberapa saran bagi objek penelitian guna peningkatan aktifitas kegiatannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.¹

Kata multimedia berawal dari penyebutan seni teater (pertunjukan) yang memanfaatkan lebih dari satu media (*multimedia*), namun seiring dengan perkembangan zaman kata multimedia mulai dipergunakan dalam dunia komputer yang menggabungkan semua fasilitas suara dan video.²

Beberapa definisi menurut beberapa ahli:³

- a. Sesuai dengan pendapat Vaughan, multimedia adalah berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya.

¹ Rachmat dan Alphone, *Buku Ajar : Pengantar Multimedia Tahun Ajaran 2005/2006* (Yogyakarta : Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana, 2005), hlm. 1.

² Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm. 1.

³ Yoga Permana Wijaya, *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Penelitian, FPMIPA UPI, 2012, hlm. 2.

- b. Rada berpendapat bahwa multimedia merujuk keperpaduan/sinkronisasi aliran media (*any synchronized media stream*). Sebagai contoh dari multimedia adalah gambar bergerak yang sinkron dengan suara (termasuk siaran televisi dan film modern).
- c. Heinich, Molenda, Russell & Smaldino berpendapat bahwa multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi.
- d. Hofstetter berpendapat bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan komunikasi.

Dalam *wikipedia.org: Multimedia* adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.⁴

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): *Multimedia* adalah penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks.⁵

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*,

⁴ Rachmat dan Alphone, *Op.cit.* hlm. 4.

⁵ Software Kamus Besar Bahasa Indonesia v1.1

animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu: a) Multimedia linier dan b) Multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan *sekuensial* (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

2. Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia interaktif adalah sebagai berikut:⁷

⁶ Didik Wira Samodra, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Bandung : PT. Rosdakarya, 2010), hlm. 121.

⁷ *Ibid.*, hal. 123.

- a. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

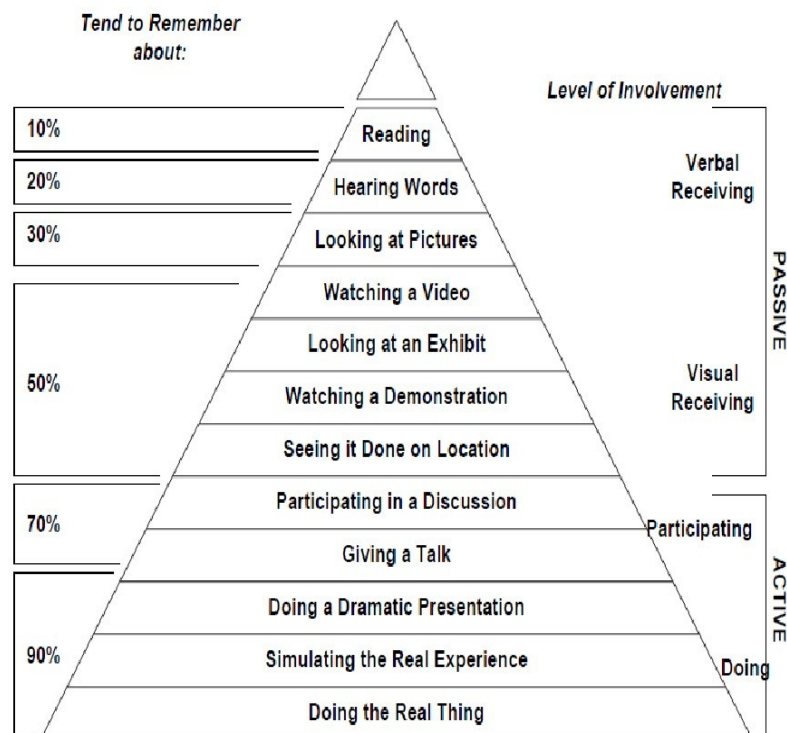
Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: (1) teks; (2) grafik; (3) audio; dan (4) interaktivitas.⁸

3. Peran Multimedia Interaktif

Untuk memahami peranan multimedia interaktif dalam proses mendapatkan pengalaman belajar siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*, seperti pada gambar di bawah ini.⁹

⁸ Yoga Permana Wijaya, *Op.cit.*, hlm. 2-3.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 199-200.



Gambar 2.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh pebelajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit pebelajar mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Dari kerucut pengalaman tersebut dapat dicermati bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkrit pengetahuan yang diperoleh, sebaliknya jika semakin tidak langsung pengetahuan itu

diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan pebelajar.¹⁰ Oleh karena itu, peran media pembelajaran terutama multimedia interaktif sangat penting guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

4. Manfaat Multimedia Interaktif

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.¹¹

Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat multimedia interaktif yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985), mengidentifikasi beberapa manfaatnya sebagai berikut: a) Penyampaian materi dapat diseragamkan; b) Proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif; c) Efisiensi waktu dan tenaga; d) Kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan; e) Proses belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja; f) Mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; g) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹²

Selain beberapa manfaat multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat – manfaat praktis yang lain. Manfaat multimedia interaktif antara lain sebagai berikut: a) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, abstrak, dan berlangsung cepat atau lambat,

¹⁰ Pepen Permana, *Active Learning Melalui e-Learning dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman* (jurnal akademik pada tanggal 18 Juli 2012)

¹¹ Aristo Rahadi, *Op.cit.*, hlm. 13.

¹² *Ibid.*, hlm. 13-15.

seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, terjadinya hari kiamat, dll.; b) Mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu; c) Mengatasi keterbatasan indera manusia, seperti kuman, bakteri, elektron dll.; d) Menyajikan benda atau peristiwa yang langka dan berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.; e) Materi atau informasi yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.¹³

5. Format Multimedia Interaktif

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:¹⁴

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus

¹³ *Ibid.*, hlm. 15-16.

¹⁴ Didik wira samodra, *Op.cit.*

mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. *Drill dan Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan akan soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.¹⁵

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna

¹⁵ *Ibid.*

seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

e. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil

bermain.¹⁶ Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.¹⁷

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Di antara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.¹⁸

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar.¹⁹ Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Annisa. *Hasil Belajar* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm.12.

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 22.

Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar mengajar: a) Keterampilan dan kebiasaan; b) Pengetahuan dan pengajaran; c) Sikap dan cita-cita.²⁰

Jadi, hasil belajar bisa dilihat tidak hanya secara kognitif saja, melainkan dari aspek afektif dan psikomotorik.

2. Aspek - Aspek Hasil Belajar

Gagne mengungkapkan ada lima aspek hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.²¹ Dan pendapat Bloom inilah yang umumnya dipakai dalam menentukan hasil belajar.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, amplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internasional. *Ranah psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.²²

Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Setiap

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanan selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah *afektif*.²³ Dan ranah *kognitif*-lah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu : a) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis; b) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.²⁴ Pengaruh lingkungan ini pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

a) Faktor-faktor Internal, meliputi: (1) Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh); (2) Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan); (3) Kelelahan. b) Faktor-faktor Eksternal, meliputi: (1) Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang

²³ Mimin Haryati, *Model dan Tehnik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007). hlm 22

²⁴ Anggota IKAPI, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Surabaya : PT. Bina Ilmu, 1990), hlm. 13

kebudayaan); (2) Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah); (3) Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).²⁵

Menurut Caroll dalam R. Angkowo & A. Kosasih, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu : a) bakat belajar; b) waktu yang tersedia untuk belajar; c) kemampuan individu; d) kualitas pengajaran; e) lingkungan.²⁶

Clark dalam Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.²⁷ Sedangkan menurut Sardiman, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor *intern* (dari dalam) diri siswa dan faktor *ekstern* (dari luar) siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.²⁸ Thomas F. Staton dalam

²⁵ *Ibid.*, hlm. 14.

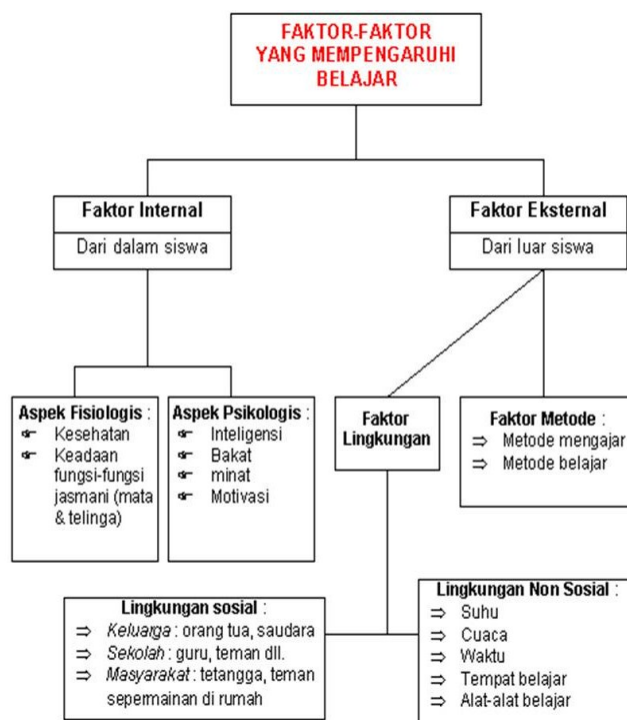
²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid.*, hlm. 16

²⁸ *Ibid.*, hlm.17

Sardiman, menguraikan enam macam faktor psikologis yaitu a) motivasi, b) konsentrasi, c) reaksi, d) organisasi, e) pemahaman, f) ulangan.²⁹

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor *internal* siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor *eksternal* antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar. Untuk memudahkan pembahasan dapat diklasifikasikan sebagaimana bagan berikut.³⁰



Gambar 2.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Annisa, *Op.cit.*, hlm. 17.

4. Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar

a. Tujuan

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu. Hal ini berarti dengan evaluasi guru dapat mengetahui keemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar dan mengajar yang melibatkan dirinya selaku pembimbing dan pembantu kegiatan belajar siswanya itu.
- 2) Untuk mengetahui posisi dan kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya. Dengan demikian, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai alat penentu apakah siswa tersebut termasuk kategori cepat, sedang, atau lambat dalam arti mutu kemampuan belajarnya.
- 3) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa evaluasi, guru akan dapat mengetahui gambaran tingkat usaha siswa. Hasil yang baik pada umumnya menunjukkan adanya tingkat usaha yang efisien, sedangkan hasil yang buruk adalah cerminan usaha yang tidak efisien.
- 4) Untuk mengetahui hingga sejauh mana siswa telah mendayagunakan kapasitas *kognitif*-nya (kemampuan kecerdasan yang dimilikinya) untuk keperluan belajar. Jadi, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai gambaran realisasi pemanfaatan kecerdasan siswa.

5) Untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar belajar (PMB). Dengan demikian, apabila sebuah metode yang digunakan guru tidak mendorong munculnya prestasi belajar siswa.³¹

b. Fungsi

- 1) Fungsi administratif untuk penyusunan daftar nilai dan pengisian buku raport.
- 2) Fungsi promosi untuk menetapkan kenaikan atau kelulusan.
- 3) Fungsi diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program *remedial teaching* (pengajaran perbaikan).
- 4) Sebagai sumber data BP yang dapat memasok data siswa tertentu yang memerlukan bimbingan dan penyuluhan (BP).
- 5) Sebagai bahan pertimbangan pengembangan kurikulum, metode dan alat-alat PBM.³²

Adapun tujuan dan fungsi yang didapat bagi siswa adalah dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam membangkitkan minat dan motivasi dalam belajar, serta metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan potensi dan kemampuan yang ada pada dirinya.

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999) hlm. 177

³² *Ibid.*, hlm. 178.

C. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.³³ Penggunaan media pembelajaran terutama multimedia interaktif juga sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Ini bisa dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Ibrahim adanya media pembelajaran sangat penting, karena dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi para siswa, memperbaiki semangat mereka, dan membantu memantapkan pengetahuan pada benak mereka serta menghidupkan pelajaran.³⁴

Sebagaimana hasil penelitian yang pernah dilakukan di salah satu Universitas Terbuka di Gorontalo yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, secara keseluruhan hasil belajar yang diperoleh lebih unggul dan lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media. Mahasiswa, yang cenderung memiliki karakteristik belajar mandiri merasa lebih terbantu dan lebih memahami pemaparan dosen serta lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga keberhasilan belajar

³³ *Op.Cit., Media Pembelajaran, Cet.6*, hlm. 15.

³⁴ Abdulhalim Ibrahim, *Almuwajjih Alfanniy limudarrisiy Ilughat al-Arabiyyah* (Cairo:Daarul Maarif, 1962), hlm. 432.

mahasiswa bisa diraih secara maksimal.³⁵ Dan ini merupakan bagian dari pelayanan yang diberikan lembaga pendidikan kepada siswa agar pembelajaran bisa lebih baik dan tujuan pendidikan nasional bisa tercapai dengan lebih sempurna.

³⁵ Hamzah, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 206-216.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di wilayah kota Malang, tepatnya di MAN Malang 1 yang berada di Jalan Baiduri Bulan 40 Malang. MAN Malang 1 memiliki geografis yang strategis yaitu berada di tengah kota Malang yang dilalui oleh angkutan dari Kota Batu Ke Kota Malang/Surabaya/Blitar. MAN Malang I letaknya dikelilingi oleh perguruan tinggi yaitu Unibraw, UIN, UM Malang, Unisma, Unmuh, ITN sehingga anak-anak yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi akan lebih mudah mengakses ke perguruan tinggi.

Alasan utama yang melatarbelakangi penelitian di MAN Malang 1 ialah lembaga pendidikan ini merupakan salah satu Rintisan Madrasah Bertaraf Internasional (RMBI) yang berorientasi Timur Tengah sejalan dengan program unggulan diploma 1 IT, akselerasi, RMBI, kelas Olympiade, dan kelas keagamaan. Peneliti memilih lokasi ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadits.

B. Metode dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis deskripsi. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran atau

deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif.¹ Penelitian deskriptif juga berarti penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena atau karakteristik individual, situasi atau kelompok tertentu secara akurat.² Dengan kata lain, penelitian deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan seperangkat peristiwa atau kondisi populasi saat ini, menentukan frekuensi kemunculan sesuatu, dan mengkategorikan informasi dengan memusatkan perhatian kepada aspek – aspek tertentu dan menunjukkan hubungan antara berbagai variabel.

C. Data dan Sumber Data

Data adalah catatan atas kumpulan fakta.³ Data merupakan bentuk jamak dari *datum*, berasal dari bahasa Latin yang berarti "sesuatu yang diberikan". Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya.⁴ Pernyataan ini adalah hasil pengukuran atau pengamatan suatu variabel yang bentuknya dapat berupa angka, kata-kata, atau citra.

Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep.⁵

¹ Dodiet Aditya S, *Hand Out Mata Kuliah : Metodologi Research Untuk Prodi DIII Kebidanan Poltekkes Surakarta*, 2009.

² *Ibid.*

³ Dani Vardiansyah, *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar* (Jakarta : Indeks, 2008), hlm.3.

⁴ *Ibid.*

⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung:Alfabeta, 2005), hlm. 45.

Jenis data dalam penelitian ini adalah: a) Data Kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (*scoring*). b) Data Kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, skema dan gambar, seperti literatur – literatur serta teori yang berkaitan dengan penelitian penulis.

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data adalah subjek di mana data di peroleh.⁶ Sumber data yang pengumpulannya dengan kuisioner atau wawancara dapat disebut dengan responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan – pertanyaan peneliti, baik lisan atau tulisan. Namun apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak, proses sesuatu. Dan apabila menggunakan dokumentasi, maka catatan yang menjadi sumber datanya adalah dokumen tertulis.⁷

Oleh karena penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpul datanya, maka respondenlah yang menjadi sumber utamanya. Responden penelitian ini adalah siswa program akselerasi MAN Malang 1 sebagai sumber data primer. Sedangkan guru, ketua program akselerasi dan kepala madrasah sebagai sumber data sekunder.

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Ada dua jenis populasi, yaitu : populasi terbatas dan populasi tidak terbatas (tak terhingga). Populasi terbatas adalah mempunyai sumber data yang jelas batasnya secara kuantitatif

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 102.

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Op.cit.*, hlm. 221.

sehingga dapat dihitung jumlahnya. Sedangkan populasi tidak terbatas (tak terhingga) yaitu sumber datanya tidak dapat ditentukan batasan – batasannya sehingga relatif tidak dapat dinyatakan dalam bentuk jumlah.⁸ Dalam penelitian ini jenis populasinya terbatas yang terdiri dari dua kelas akselerasi, yaitu kelas X: 21 siswa dan kelas XI : 21 siswa, sehingga populasinya 42 siswa.

Terkait dengan sampel, Arikunto dalam Riduwan menyatakan, “ sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti).⁹ Untuk penentuannya, Arikunto membedakan berdasarkan banyaknya subjek penelitian, yakni untuk subjek yang kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.¹⁰ Sebaliknya jika subjeknya besar atau lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih tergantung dari hal berikut: a) Kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga dan dana; b) Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek sehingga menyangkut banyak sedikitnya data; dan c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti.¹¹

Berbeda dengan Wahid Murni yang mengutip pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa tidak ada ketentuan yang baku atau rumusan yang pasti. Sebab keabsahan sampel terletak pada sifat dan karakteristiknya mendekati populasi atau tidak, bukan pada besar atau banyaknya (minimal 30 subjek).

⁸ Riduwan, *Op.cit.*, hlm. 54-55.

⁹ *Ibid.*, hlm. 56.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Op.cit.*, hal. 112.

¹¹ *Ibid.*

Ini didasarkan atas perhitungan atau sarat pengujian yang lazim digunakan dalam statistik.¹²

Jika merujuk pada pendapat di atas, yang dikarenakan jumlah populasi siswa program akselerasi MAN Malang 1 kurang dari 100 yakni sebanyak 42 siswa, maka tidak perlu melakukan teknik sampling. Sehingga penelitian yang dilakukan adalah penelitian populasi.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini kedudukan responden sangat penting, sehingga instrumen penelitian yang digunakan berupa kuisioner atau angket untuk mengungkap satu variabel bebas yaitu penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1 dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa program akselerasi MAN Malang 1. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup yang responden cukup memilih salah satu dari jawaban yang tersedia. Skala pengukurannya menggunakan skala Likert, yakni digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial yang dalam penelitian ini adalah pendapat mengenai penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1.

F. Teknik pengumpulan Data

Secara umum teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket, tes, wawancara, observasi dan dokumentasi.¹³ Sedangkan penelitian

¹² Wahid Murni. *Manajemen Perubahan Bisnis : Dari Teori ke Data* (Malang:UIN-Malang Press, 2007), hal. 51.

ini menggunakan teknik angket sebagai teknik utama dan dokumentasi, observasi serta wawancara sebagai teknik pelengkap untuk memperkuat dan mengetahui keadaan siswa baik dari guru Al Qur'an Hadits, ketua program akselerasi maupun dari Kepala Madrasah.

G. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian. Setelah data terkumpul lengkap, data harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.¹⁴ Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.¹⁵

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, sebagaimana diungkapkan Hasan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif yakni analisis yang menggunakan model – model, seperti model matematika, model statistik dan

¹³ Nasution, *Metode Research : Penelitian Ilmiah* (Jakarta:Bumi Aksara, 2007), hlm. 106.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 110-112.

¹⁵ *Ibid.*

ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka – angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam suatu uraian.¹⁶

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan, data yang telah terkumpul diolah dan dianalisis menggunakan analisis regresi tunggal (satu variabel bebas dan satu variabel terikat). Dan dalam analisis data, dilakukan pengujian validitas dan realibilitas instrumen.¹⁷ Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1, maka semua data diolah menggunakan bantuan komputer program *SPSS for Windows versi 16.0*

1. Uji Validitas

Validitas ialah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau keshahihan suatu alat ukur.¹⁸ Jika instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.¹⁹

Dari pengertian itu dapat diartikan lebih luwes lagi bahwa valid itu mengukur apa yang hendak diukur (ketepatan).

¹⁶ M. Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 97.

¹⁷ M. Iqbal Hasan, *Ibid.*, hlm. 98.

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian, Cetakan ke-3* (Yogyakarta:Rineka Cipta, 1995), hlm. 63.

¹⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Administrasi* (Bandung:Alfabeta, 2003), hlm. 137.

Untuk menguji tingkat validitas instrumen penelitian, maka digunakan teknik *Korelasi Pearson Product Moment* (PPM) dengan rumus:²⁰

$$r_{XY} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan : r_{XY} = koefisien korelasi

n = jumlah responden

ΣX = jumlah skor item

ΣY = jumlah skor total (seluruh item)

Perhitungan validitas dilakukan dengan bantuan komputer yaitu program SPSS (*Statistical Package for Social Solution*) versi 16.0 for *Windows*. Suatu angket dikatakan valid jika pertanyaan pada angket mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh angket tersebut. Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df)=n-2, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.²¹

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah mengukur instrumen terhadap ketepatan (konsisten). Reliabilitas disebut juga keterandalan, keajegan, *consistency*, *stability* atau *dependability*. Data yang reliabel adalah data yang

²⁰ Riduwan, *Op.cit.*, hlm. 98.

²¹ Purbayu Budi Santoso, *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hal. 247 – 248.

dihasilkan dapat dipercaya dan diandalkan. Apabila datanya memang benar-benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama.

Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

- a. *Repeated measure* atau pengukuran ulang : di sini objek penelitian akan disodori soal yang sama pada waktu yang berbeda, dan kemudian dilihat apakah jawabannya sama atau tidak.
- b. *One Shot* atau pengukuran sekali saja : Di sini pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. *Software* SPSS menyediakan fasilitas ini dengan uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Suatu konstruk atau variabel dinyatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0.60 .²²

Dan pada penelitian ini menggunakan cara yang kedua, yakni *One Shot* atau pengukuran sekali saja. Dengan alasan pembelajaran di program akselerasi cukup singkat, sehingga kemungkinan dilakukan uji reliabilitas dengan cara *Repeated measure* atau pengukuran ulang sangat kecil.

Adapun rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:²³

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right)$$

²² *Ibid.*, hlm. 248.

²³ Husaini Usman dan R. Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika: Edisi Kedua* (Jakarta: Bumi Putera, 2006), hlm. 291

Keterangan :

α = *Alpha Cronbach*

k = jumlah item

$\sum s^2_i$ = jumlah varians skor total

s^2_i = varians responden untuk item ke i

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Istilah regresi digunakan dalam mengembangkan suatu persamaan untuk meramalkan hubungan fungsional antara variabel-variabel. Analisis regresi berguna untuk meramalkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana karena untuk menjelaskan hubungan fungsional antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat.

Rumus regresi linier sederhana²⁴:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = *Variable independent* (variabel bebas)

Y = *Variable dependent* (varibel terikat)

a = Bilangan konstan

b = Koefisien regresi

Untuk melihat bentuk korelasi antar variabel dengan persamaan regresi tersebut, maka nilai a dan b ditentukan terlebih dahulu.

²⁴*Ibid.*, hlm. 216

$$b = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sum X^2 - (\sum X)^2} \qquad a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Untuk analisis regresi ini dilakukan dengan bantuan komputer yaitu program SPSS (*Statistical Package for Social Solution*) versi 16.0 *for Windows*.

BAB IV

PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MAN Malang 1

Madrasah Aliyah Negeri Malang I lahir berdasarkan SK Menteri Agama No. 17 Tahun 1978, yang merupakan alih fungsi dari PGAN 6 Tahun Puteri Malang. Pengalihfungsian PGAN 6 Tahun Puteri menjadi dua madrasah, yaitu MTsN Malang II (saat ini pindah ke Jl. Cemorokandang 77 Malang) dan MAN Malang I. MAN I sejak masih berstatus PGAN 6 Tahun Puteri menempati gedung milik Lembaga Pendidikan Ma'arif di Jalan MT. Haryono 139 Malang dengan hak sewa sampai akhir Desember 1988. Kemudian pada tanggal 2 Januari 1989, MAN Malang I pindah ke lokasi baru yang berstatus milik sendiri di Jalan Simpang Tlogomas I/40 Malang. Di tempat terakhir inilah yang saat ini bernama Jalan Baiduri Bulan 40 Malang, sampai sekarang MAN Malang I berkembang. MAN Malang 1 memiliki geografis yang strategis yaitu berada di tengah kota Malang yang dilalui oleh angkutan dari Kota Batu Ke Kota Malang/Surabaya/Blitar. MAN Malang I letaknya dikelilingi oleh perguruan tinggi yaitu Unibraw, UIN, UM Malang, Unisma, Unmuh, ITN sehingga anak-anak yang akan melanjutkan ke perguruan tinggi akan lebih mudah mengakses ke perguruan tinggi.

Pada perkembangan akademik yang bagus menjadi penyebab para peminat semakin meningkat. Jika pada tahun 80-an para peminat madrasah

ini berasal dari masyarakat desa/kelurahan Tlogomas kecamatan Lowokwaru dengan radius 5 km, maka pada tahun 2007/2008 terjadi peningkatan yang luar biasa hingga dari luar kota bahkan luar pulau. MAN Malang I adalah sebagai lembaga pendidikan umum di tingkat menengah, yang diselenggarakan oleh Departemen Agama yang mempunyai keunggulan di bidang pemahaman agama Islam. Secara fisik citra yang ditampilkan adalah bernafaskan Islam, sehingga terkesan berwibawa, sejuk, rapi dan indah. Cerminan pokok yang ditampilkan kampus MAN Malang I adalah Islami dan terkesan modern, serta dihuni oleh orang-orang yang dekat dengan Allah SWT., ramah terhadap sesama, santun, selalu tersenyum, serta peduli terhadap lingkungannya.

Ditinjau dari kelembagaan, MAN Malang I mempunyai tenaga akademik yang handal dalam pemikiran, memiliki manajemen yang kokoh yang mampu menggerakkan seluruh potensi untuk mengembangkan kreatifitas civitas akademika MAN Malang I, serta memiliki kemampuan antisipatif masa depan dan proaktif. Selain itu MAN Malang I memiliki pimpinan yang mampu mengakomodasikan seluruh potensi yang dimiliki menjadi kekuatan penggerak lembaga secara menyeluruh. Sejak resmi memiliki sebutan MAN Malang I, madrasah ini telah mengalami 5 masa kepemimpinan, sebagaimana terdapat dalam tabel berikut:¹

¹ Sumber : Dokumentasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

Tabel 4.1

Kepala Madrasah Yang Pernah Memimpin Madrasah Aliyah Negeri Malang I

No	Nama	Tahun
1	H. Raimin, BA	1978 - 1986
2	Drs. H. Kusnan A	1986 - 1993
3	Drs. H. Toras Gultom	1993 - 2004
4	Drs. H. Tonem Hadi	2004 - 2006
5	Drs. H. Zainal Mahmudi M.Ag	2006 - sekarang

Sumber : Dokumentasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

Di bawah kepemimpinan kelima orang di atas, MAN Malang I menunjukkan peningkatan kualitas dan mutunya. Dan kita berharap dengan semakin bertambah usia, MAN Malang I semakin mampu memberikan sumbangan yang terbaik bagi kemajuan Iptek yang didasari oleh kemandirian Imtaq.

2. Sejarah Berdirinya Program Akselerasi MAN Malang 1

Berdasarkan hasil wawancara dengan waka. Kurikulum dan Ketua Program Akselerasi dan pencatatan dokumentasi yang ada di MAN Malang 1 dapat dipaparkan sebagai berikut:

Dalam perkembangannya MAN Malang 1 ingin memberikan pendidikan yang bermutu bagi anak didik yang menempuh pendidikannya di Madrasah ini. Pendidikan bermutu ini tidak hanya berorientasi pada akademis saja tetapi juga berorientasi pada ketrampilan hidup yang esensial. *Life skill* inilah yang akan membantu peserta didik untuk bertahan di kehidupan nyata. Maka setiap anak berhak mendapatkan pendidikan

yang sama yaitu mengusahakan suatu lingkungan dimana semua anak mendapat kesempatan yang sama untuk mewujudkan potensi mereka secara optimal. Ini berarti pendidikan harus disesuaikan dengan bakat dan kemampuan anak didik. Implikasinya adalah bahwa bagi mereka yang memiliki kecerdasan dan bakat-bakat yang luar biasa diperlukan pelayanan pendidikan khusus. Tujuannya bukan untuk diskriminasi tetapi untuk memberikan perhatian khusus sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik sehingga bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan dan berbakat istimewa diharapkan dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Memasuki tahun pelajaran 2008/2009 MAN Malang 1 membuka program percepatan atau Akselerasi. Peserta didik yang telah diuji dan dikategorikan sebagai peserta didik cerdas istimewa dikelompokkan dalam kelas Akselerasi. Dan saat ini peserta didik yang terpilih telah menempuh pendidikan mereka di kelas percepatan ini.²

3. Profil Program Akselerasi MAN Malang 1

Berdasarkan dokumentasi, profil program akselerasi MAN Malang 1 adalah sebagai berikut :³

- | | |
|------------------|--|
| a. Nama Madrasah | : MAN Malang 1 Kota Malang |
| b. Alamat | : Jl. Baiduri Bulan 40 Tlogomas Malang |
| Kelurahan | : Tlogomas |
| Kecamatan | : Lowokwaru |

² Sumber : Dokumentasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

³ Sumber : Dokumentasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

- Kota : Malang
- Propinsi : Jawa Timur
- Telpon : (0341) 551752
- c. NSM : 131135730001
- d. Izin Operasional : SK Ka. Kanwil Departemen Agama Jawa Timur, No. Kw. 13.4/1/PP.00.05/2437/SK/2008
- e. Nama Kepala Madrasah : Drs. H. Zainal Mahmudi, M. Ag.
- f. Nama Ketua Program Akselerasi : Drs. Sabilal Rosyad

4. Visi dan Misi Program Akselerasi MAN Malang 1

a. Visi

Terwujudnya insan yang memiliki keseimbangan Spiritual, Intelektual, dan Moral menuju generasi ulul albab yang berkomitmen tinggi terhadap kemaslahatan Umat dengan berlandaskan pengabdian kepada Allah SWT.

b. Misi

Menyelenggarakan proses pendidikan Islam yang berorientasi pada mutu, berdaya saing tinggi, dan berbasis pada sikap Spiritual, Intelektual dan Moral guna mewujudkan kader umat yang menjadi *rahmatan lil alamin*.

5. Struktur Organisasi Penyelenggaraan Program Akselerasi MAN Malang 1

Dalam setiap organisasi diperlukan adanya suatu struktur yang menggambarkan suatu kejelasan garis intruksi dan koordinasi antar pemimpin dan anggota. Begitu pula dengan MAN Malang 1 terutama program akselerasi. Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, struktur organisasi penyelenggaraan program akselerasi di MAN Malang sebagaimana yang terlampir pada lampiran III.⁴

6. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang pelaksanaan pendidikan, maka sangat diperlukan sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas-fasilitas yang diperlukan selalu diupayakan agar proses belajar mengajar dapat terselenggarakan dengan baik dan lancar. Adapun fasilitas yang ada di kelas akselerasi dapat dilihat dalam tabel berikut ini.⁵

Tabel 4.2
Fasilitas Program Akselerasi MAN Malang 1

No	Fasilitas
1	Kelas Multimedia (TV, LCD dan proyektor)
2	<i>Hotspot area</i>
3	<i>SMS gate</i>
4	UKS dan Dokter Jaga
5	Perpustakaan <i>Digital Library</i>
6	Program pemdampingan dengan UMM dan UNIBRAW

7. Keadaan Guru

⁴ Sumber : Dokumentasi program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

⁵ Sumber : Dokumentasi program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

Dalam penyelenggaraan pendidikan, tidak bisa lepas dari sosok guru. Begitu juga dengan Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 yang didukung oleh guru-guru yang profesional. Adapun data guru Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 sebanyak 63 guru. Dan yang mengajar di kelas akselerasi ada 29 guru. (Data guru Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 selengkapnya dapat dilihat pada halaman lampiran IV).

8. Keadaan Siswa

Perkembangan akselerasi MAN Malang 1:

- a. Angkatan 1 tahun pelajaran 2008/2009 : 14 siswa
- b. Angkatan 2 tahun pelajaran 2009/2010 : 17 siswa
- c. Angkatan 3 tahun pelajaran 2010/2011 : 19 siswa
- d. Angkatan 4 tahun pelajaran 2011/2012 : 22 siswa
- e. Angkatan 5 tahun pelajaran 2012/2013 : 20 siswa

Dengan perincian sebagai berikut :⁶

Tabel 4.3

Data Perkembangan Siswa Program Akselerasi MAN Malang 1

Tahun Pelajaran	Pendaftar (Siswa)	Diterima	Alih Program/Penyebab	Kenaikan (Prosentase)	Kelulusan (Prosentase)	Diterima PTN
2008/2009	65	16	2/ tidak naik, permintaan	94,75 %	100 %	13
2009/2010	48	21	4/ permintaan	100 %	100 %	16
2010/2011	52	20	2/ permintaan	100 %	-	16
2011/2012	33	22	1/ tidak naik		-	-
2012/2013	42	20	-	-	-	-

⁶ Sumber : Dokumentasi program akselerasi MAN Malang 1, 5 Januari 2013.

Jadi, pada tahun pelajaran 2012/2013 ini jumlah siswa program akselerasi ada 42 siswa.⁷

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel 5 % untuk *degree of freedom* (df) = n – 2, nilai df didapat 40 dengan r tabel 0,312. Maka nilai r hitung pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* yang di bawah 0,312 maka dinyatakan tidak valid, dan yang di atas 0,312 maka dinyatakan valid.

Pengujian instrumen penelitian terhadap 42 responden diperoleh bahwa hasil instrumen penelitian yang digunakan adalah valid. Sebagaimana terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif
Program Akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 (X)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	75.9762	48.024	.418	.724
X2	75.9524	47.510	.441	.721
X3	76.4048	45.271	.487	.710
X4	76.4286	44.934	.673	.701
X5	76.5000	46.744	.447	.717
X6	76.5714	44.544	.714	.698
X7	76.6905	45.097	.641	.703
X8	76.6429	48.040	.360	.725
X9	76.2143	47.051	.305	.726
X10	76.0952	46.722	.466	.717

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*, didapat nilai reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif Program Akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 (X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	10

Dari data di atas terlihat nilai *Alpha Cronbach* 0.754 atau 75.4% atau lebih dari 0.60 atau 60%. Maka dapat disimpulkan bahwa angket ini sangat reliabel (dapat dipercaya). Karena berdasarkan alat ukur uji validitas dan reliabilitas dinyatakan valid dan reliabel. Maka data ini bisa dilakukan analisis lanjutan.

3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendistribusikan dan menjelaskan data yang telah diperoleh dari penyebaran angket kepada 42 responden ke dalam tabel distribusi frekuensi, sehingga dalam tabel tersebut akan diperoleh hasil mengenai variabel-variabel yang diteliti sebagaimana yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Penggunaan Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif dapat diukur dengan menggunakan indikator peran multimedia interaktif dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits dan manfaat multimedia interaktif dalam

pembelajaran Al Qur'an Hadits. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits program akselerasi di MAN Malang 1, maka peneliti menyebarkan angket kepada siswa program akselerasi sebanyak 42 siswa, yang terdiri dari 10 item pernyataan dengan 5 alternatif jawaban (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju). Dari data angket, diperoleh skor tertinggi 50 dan skor terendah 34. Untuk menentukan klasifikasi penggunaan multimedia interaktif dan mempersentasekan nilai frekuensi, maka ditentukan perhitungan panjang kelas interval dengan rumus sebagai berikut:⁸

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{banyak kelas}}$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{50 - 34}{5}$$

$$\text{Panjang kelas} = 3,2 \Rightarrow 3 \text{ atau } 4$$

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Dari Kualifikasi Tentang Penggunaan Multimedia Interaktif

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	34 – 37	Sangat Rendah	9	21,4 %
2.	38 – 41	Rendah	17	40,5 %
3.	42 – 45	Sedang	14	33,3 %
4.	46 – 49	Tinggi	1	2,4 %
5.	50 – 53	Sangat Tinggi	1	2,4 %
Jumlah			42	100 %

⁸ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian* (Yogyakarta: LSFK₂P, 2004), hlm. 14

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif yang termasuk (1) kategori sangat rendah sebanyak 9 siswa (21,4%); (2) kategori rendah sebanyak 17 siswa (40,5%); (3) kategori sedang sebanyak 14 siswa (33,3%); (4) kategori tinggi sebanyak 1 siswa (2,4%); dan (5) kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (2,4%). Dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif di program akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 tergolong rendah yaitu 40,5%. (Adapun hasil statistik deskriptif dan grafik SPSS selengkapnya dapat dilihat pada lampiran X).

Data analisis angket di atas juga diperkuat dari hasil wawancara di MAN Malang 1.

Menurut Annisa siswa kelas X program akselerasi MAN Malang 1,

“Proses pembelajaran Al Quran Hadits dengan menggunakan multimedia interaktif, memang secara umum sangat menyenangkan, membuat kita lebih enjoy belajar. Tapi kalau terlalu lama mata juga bosan melihat. Jadi, untuk Al Quran Hadits saya lebih suka diskusi atau praktek secara langsung.”⁹

Bapak Sugiono juga berpendapat bahwa,

"Anak – anak nampaknya juga sudah bosan di kelas, tiap hari melihat laptop, LCD atau media elektronik yang lain. Sehingga sesekali ketika proses pembelajaran, saya selingi dengan guyonan ringan atau cerita yang ada kaitan dengan materi yang saya ajarkan. Selain itu juga memberi motivasi kepada mereka.”¹⁰

b. Hasil Belajar Siswa

⁹ Wawancara dengan Annisa, siswa kelas X program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 11 Desember 2012.

¹⁰ Wawancara dengan Bapak Sugiono, guru mata pelajaran Al Quran Hadits program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 11 Desember 2012.

Nilai dari 42 siswa dalam hasil belajar mata pelajaran Al Quran Hadits diperoleh skor tertinggi 95 dan nilai terendah 73. Dari skor nilai tersebut dapat dibuat panjang kelas interval:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{95 - 73}{6}$$

$$\text{Panjang kelas interval} = 3,6 \Rightarrow 4$$

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Mata Pelajaran Al Quran Hadits Siswa
Program Akselerasi MAN Malang 1

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	73 – 76	4	9,5 %
2.	77 – 80	8	19,1 %
3.	81 – 84	11	26,2 %
4.	85 – 88	10	23,8 %
5.	89 – 92	6	14,3 %
6.	93 – 96	3	7,1 %
Jumlah		42	100 %

Sumber : Data primer diolah, Lampiran IX

Berdasarkan data distribusi frekuensi hasil belajar siswa di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa program akselerasi MAN Malang 1 pada mata pelajaran Al Quran Hadits memiliki hasil belajar yang bagus dengan frekuensi 11 atau persentase 26,2%.

Berdasarkan hasil wawancara di MAN Malang 1 bahwa:

Menurut Haidar siswa kelas XI IPA4 program akselerasi MAN

Malang 1,

“Hasil belajar Al Quran Hadits yang ada di kelas akselerasi MAN Malang 1 sangat bagus, dan menurut saya mbak, hasil belajar agama terutama Al Quran Hadits itu tidak bisa dilihat dari nilai ujian atau latihan yang diperolehnya, tapi juga dilihat sudah diamalkan apa belum ajaran agamanya, ya ibaratnya apalah artinya pinter hanya di atas kertas.”¹¹

Menurut Bapak Sugiono,

“Memberinya motivasi tentang pentingnya posisi pemahaman agama terutama Al Quran Hadits, kemudian melakukan pembinaan khusus pada siswa yang belum mampu baca – tulis Al Quran dengan lancar. Meski sudah masuk kelas akselerasi, tapi masih ada juga lho mbak yang belum bisa baca – tulis Al Quran dengan baik. Ada satu atau dua siswa. Karena kan siswanya campur, tidak semua berlatar belakang agama yang kuat. Jadi, perlu dibina lagi. Terus untuk penilaian, tidak hanya dari tes tulis saja, melainkan juga dari keaktifan siswa di kelas, yakni keberanian siswa untuk berargumen. Selain juga pemberian media penunjang pembelajaran. Dan hasil belajar Al Quran Hadits tidak bisa mbak kalau hanya dilihat dari nilainya saja tapi bagaimana siswa mengaplikasikan apa yang telah diajarkan.”¹²

Menurut Bapak Rosyad,

“Secara keseluruhan, nilai yang diperoleh siswa lebih tinggi di atas standar minimal. Tentunya ini juga melalui berbagai upaya, yakni dengan melakukan pembinaan khusus baca dan tulis Al Quran bagi siswa yang belum mampu membaca maupun menulis Al Quran dengan baik, karena kan siswa yang masuk sini campuran mbak gak semuanya berlatar belakang agama yang kuat. Dan di kelas akselerasi ini juga terdapat beberapa fasilitas multimedia. Sehingga dengan ini diharapkan guru mampu memanfaatkan untuk pembelajaran, yang nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.”¹³

¹¹ Wawancara dengan Haidar, siswa kelas XI IPA4 program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 12 Januari 2013.

¹² Wawancara dengan Bapak Sugiono, Guru mata pelajaran Al Quran Hadits program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 5 Desember 2012.

¹³ Wawancara dengan Bapak Rosyad, Ketua program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 28 November 2012.

Usaha-usaha yang telah dilakukan oleh pihak madrasah, mempunyai tujuan yang sama, yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai usaha tersebut diantaranya dengan diadakan program khusus baca – tulis Al Quran, memberi motivasi, pemberian fasilitas multimedia dan penilaian untuk penentuan hasil belajar yang dilakukan dari berbagai aspek.

c. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits di Madrasah Aliyah Negeri Malang 1, dijelaskan sebagai berikut.

1) Analisis Korelasi *Product Moment Pearson*

Analisis korelasi ini digunakan untuk menemukan arah dan kuatnya hubungan atau pengaruh antara variabel penggunaan multimedia interaktif dan variabel hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits Madrasah Aliyah Negeri Malang 1. Dalam analisis menggunakan bantuan SPSS, karena peneliti menggunakan hipotesis berarah maka menggunakan “*one tailed*”. Penggunaan uji *one tailed* akan lebih bagus dalam menetapkan adanya suatu

korelasi atau perbedaan dibandingkan dengan uji *two tailed*.¹⁴ Adapun hasil perhitungan korelasi *Product Moment* dalam penelitian ini dengan menggunakan program SPSS 16.0 *for Windows* dan sebagai penguat, menggunakan rumus untuk dihitung secara manual sebagai berikut:

Tabel 4.8
Korelasi Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits

Correlations			
		Multimedia	Nilai
Multimedia	Pearson Correlation	1	.184
	Sig. (1-tailed)		.122
	N	42	42
Nilai	Pearson Correlation	.184	1
	Sig. (1-tailed)	.122	
	N	42	42

Berdasarkan hasil korelasi *Product Moment Pearson* pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) antara variabel X (penggunaan multimedia interaktif) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) sebesar 0,184 dengan Sig (p) = 0,122 dengan sampel 42 siswa. Arti harga r bila dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi *product moment* berikut ini, maka ditemukan nilai $r = 0,184$ tergolong sangat rendah.

Tabel 4.9

¹⁴ Muhammad Nisfiannoor, *Pendekatan Statistik Modern Untuk Ilmu Sosial* (Jakarta:Salemba Humanioka, 2009), hlm. 10

Interpretasi Koefisien Korelasi *Product Moment*¹⁵

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat rendah, dan ini dapat dikatakan tidak ada pengaruh yang signifikan di antara dua variabel.

Hal ini diperkuat dengan hasil interview dengan Bapak Sugiono,

“Penggunaan multimedia interaktif di kelas akselerasi, sebenarnya sangat membantu sekali mbak, terutama dalam pembelajaran Al Quran Hadits, yakni sebagai pengingat materi. Tapi, itu bukan menjadi hal yang urgen. Media hanya sebagai stimulus saja, sebagai pendukung. Selibuhnya ada pada diri siswa itu sendiri dan juga motivasi yang diberikan guru selama proses pembelajaran. Anak – anak lebih enjoy belajar ketika diajak berdiskusi dan praktek secara langsung, karena mereka sudah bosan tiap hari melihat dan otak – atik media terus.”¹⁶

Selain dengan bantuan SPSS dan juga interview, diperkuat dengan penghitungan secara manual sebagai berikut :

Analisis Korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) Dengan Cara Manual

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits di MAN Malang 1.

¹⁵ Riduwan, *Op. Cit.*, hlm. 140.

¹⁶ Wawancara dengan Bapak Sugiono, Guru mata pelajaran Al Quran Hadits program akselerasi MAN Malang 1, tanggal 9 Februari 2013.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1.

$$r_{XY} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{42(142065) - (1691).(3525)}{\sqrt{\{42.(68607) - (1691).(1691)\} . \{42.(297341) - (3525).(3525)\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{5955}{\sqrt{1380149061}} = \frac{5955}{37150,4} = 0,1603$$

Untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien diterminan, sebagai berikut:¹⁷

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$KP = (0,1603)^2 \times 100\% = 2,6\%$$

Artinya variabel penggunaan multimedia interaktif memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,6% dan sisanya 97,4% ditentukan oleh variabel lain.

Untuk menguji hipotesis, maka diperlukan uji signifikansi dengan rumus t hitung sebagai berikut :¹⁸

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{n-r^2}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{0,1603\sqrt{42-2}}{\sqrt{42-0,1603^2}} = 0,156$$

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 139.

¹⁸ Riduwan, *loc. Cit.*

Kaidah pengujian:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan, dan

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan

Berdasarkan perhitungan di atas, $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $n = 42$, uji satu pihak;

$dk = n - 2 = 42 - 2 = 40$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 1,684$

Ternyata t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} atau $1,684 > 0,156$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1.

Jadi, pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1 ini tergolong sangat rendah, artinya penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Al Quran Hadits di program akselerasi MAN Malang 1 sedikit memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa atau tidak berpengaruh secara signifikan.

2) Analisis Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1, maka dilakukan analisis regresi linier sederhana. Adapun hasil

analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 *for Windows* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10 Regresi Linier Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.160 ^a	.026	.001	6.02999

a. Predictors: (Constant), multimedia

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui nilai koefisien determinasi (r^2) yang ditunjukkan pada nilai R Square sebesar 0,026 atau sama dengan 2,6% ($r^2 \times 100\%$). Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1 adalah sebesar 2,6% dan sisanya 97,4% ditentukan oleh variabel lain.

Hasil pengolahan data dari analisis varians adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Analisis Varians (Anova)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	38.356	1	38.356	1.055	.311 ^a
	Residual	1454.430	40	36.361		
	Total	1492.786	41			

a. Predictors: (Constant), multimedia

b. Dependent Variable: nilai

Hasil pengujian ANOVA dengan menggunakan uji F, memperlihatkan nilai F hitung sebesar 1,055 dengan Sig adalah 0,311. Dengan mencari pada tabel F, dengan $v_1=1$ dan $v_2=40$, diperoleh nilai

F tabel adalah 4,08. Dengan kondisi di mana nilai F tabel lebih besar daripada F hitung dan nilai Sig lebih besar pula daripada alpha (0,05), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah menerima Ho yang berarti koefisien korelasi tidak signifikan secara statistik. Kesimpulannya, tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits Madrasah Aliyah Negeri Malang 1.

Tabel 4.12 Koefisien a dan b

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73.037	10.645		6.861	.000
	multimedia	.271	.263	.160	1.027	.311

a. Dependent Variable: nilai

Dari hasil perhitungan analisis regresi didapatkan nilai konstanta sebesar 73,037 koefisien 0,271. Dengan demikian didapatkan persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = 73,037 + 0,271 X.$$

Hal ini dapat diartikan bahwa jika penggunaan multimedia interaktif naik sebanyak satu satuan maka hasil belajar siswa naik sebanyak 0,271. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan multimedia interaktif mempunyai pengaruh sangat kecil terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MAN Malang 1. (Hasil normalitas data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XIII).

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Program Akselerasi di MAN Malang 1

Berdasarkan hasil penelitian, dari 42 responden menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang termasuk (1) kategori sangat rendah sebanyak 9 siswa (21,4%); (2) kategori rendah sebanyak 17 siswa (40,5%); (3) kategori sedang sebanyak 14 siswa (33,3%); (4) kategori tinggi sebanyak 1 siswa (2,4%); dan (5) kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa (2,4%).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif di program akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 tergolong rendah yaitu 40,5%. (Adapun hasil statistik deskriptif dan grafik SPSS selengkapnya dapat dilihat pada lampiran X).

Hal ini bukan berarti fasilitas IT di MAN Malang 1 rendah atau tidak relevan untuk digunakan siswa tingkat SMA, melainkan ada faktor lain yang menyebabkan penggunaan multimedia interaktif di program akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 tergolong rendah.

Proses pembelajaran Al Quran Hadits dengan menggunakan multimedia interaktif, secara umum sangat menyenangkan dan membuat siswa lebih *enjoy* belajar. Akan tetapi, siswa cenderung merasa bosan bila terus-menerus disuguh media, ditambah lagi di MAN Malang 1 juga

terdapat program diploma 1 tahun IT. Oleh karena itu, ketika pembelajaran Al Qur'an Hadits terutama di program akselerasi MAN Malang 1, siswa lebih menikmati pembelajaran secara konvensional yakni dengan metode ceramah atau pun dengan metode diskusi.

Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits terutama di program akselerasi MAN Malang 1, hanya sebagai penunjang dan bukan menjadi sesuatu yang urgen, karena pada hakikatnya pembelajaran yang efektif tetap berada pada keterampilan guru dalam mengajar. Ini sejalan dengan kalimat yang terdapat dalam kitab *at-Tarbiyah wa at-Ta'lim* yang dipatenkan oleh Pondok Modern Gontor,

الْأَسْتَاذُ أَهَمُّ مِنْ وَسَائِلِ لِإِيضَاحِ

Artinya :

*"Guru lebih penting daripada media pembelajaran."*¹

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia interaktif adalah sebagai berikut:²

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.

¹ Mahmud Yunus, *At-Tarbiyah wa at-Ta'lim* (Padang Panjang: Darussalam Press, 1942)

² Didik Wira Samodra, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Bandung : PT. Rosdakarya, 2010), hlm. 123.

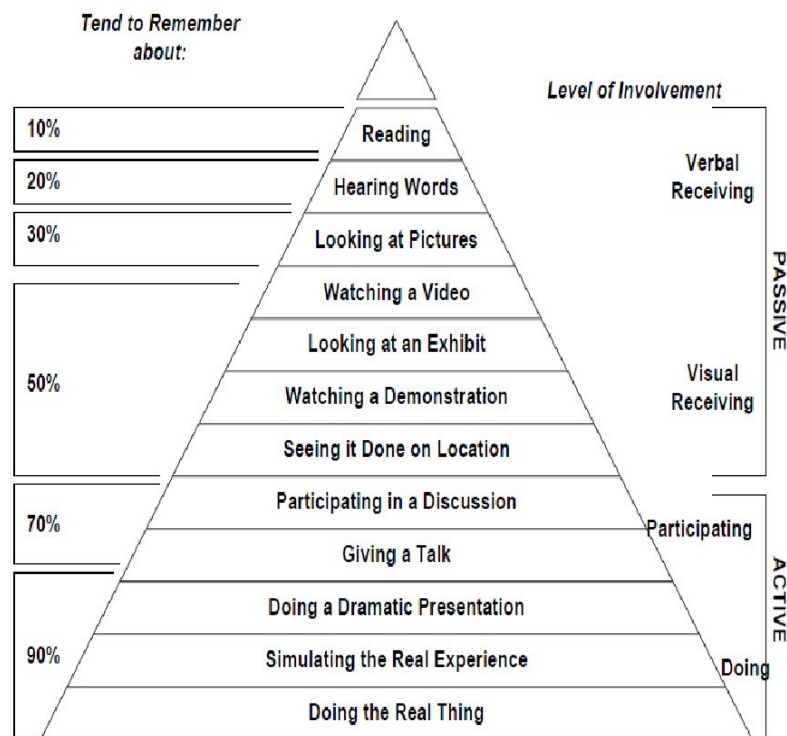
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: (1) teks; (2) grafik; (3) audio; dan (4) interaktivitas.³

Untuk memahami peranan multimedia interaktif dalam proses mendapatkan pengalaman belajar siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*, seperti pada gambar di bawah ini.⁴

³ Yoga Permana Wijaya, *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Penelitian, FPMIPA UPI, 2012, hlm. 2-3.

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 199-200.



Gambar 2.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh pebelajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit pebelajar mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Dari kerucut pengalaman tersebut dapat dicermati bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkrit pengetahuan yang diperoleh, sebaliknya jika semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak

pengetahuan pebelajar.⁵ Oleh karena itu, peran media pembelajaran terutama multimedia interaktif sangat penting guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Hal ini nampak ada ketidaksesuaian antara teori dengan hasil di lapangan bahwa peran media pembelajaran terutama multimedia interaktif, berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale di atas yang dianggap sangat penting guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa, tidak selamanya benar. Karena dari hasil penelitian, media bukanlah faktor terpenting yang harus ada dalam suatu pembelajaran. Yang berperan penting dalam pembelajaran tetap guru sebagai pengelola dan pemimpin di kelas.

B. Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1

Dari hasil pengolahan data di lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa program akselerasi MAN Malang 1 pada mata pelajaran Al Quran Hadits memiliki hasil belajar yang bagus dengan frekuensi 11 atau persentase 26,2%.

Data tersebut juga didukung oleh hasil wawancara di lapangan yang menyatakan bahwa hasil belajar Al Quran Hadits itu tidak bisa dilihat hanya dari nilai ujian atau latihan yang diperolehnya. Akan tetapi perlu dicermati sudah diamalkan atau belum ajaran agamanya, ibaratnya apalah artinya pintar kalau hanya di atas kertas.

⁵ Pepen Permana, *Active Learning Melalui e-Learning dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman* (jurnal akademik pada tanggal 18 Juli 2012)

Selain itu, upaya yang dilakukan untuk mewujudkan hasil belajar maksimal adalah upaya dari guru mata pelajaran itu sendiri. Yakni dengan memberikan motivasi tentang pentingnya posisi pemahaman agama terutama Al Quran Hadits dan pembinaan khusus pada siswa yang belum mampu baca – tulis Al Quran dengan lancar. Karena, meski siswa program akselerasi secara intelektual memiliki kemampuan di atas rata – rata, namun tidak semua berlatar belakang agama yang kuat. Jadi, perlu pembinaan lebih lanjut. Dan penilaian yang dilakukan pun, tidak hanya dari tes tulis saja, melainkan juga dari keaktifan siswa di kelas berupa keberanian siswa untuk berargumentasi.

Usaha-usaha yang telah dilakukan oleh pihak madrasah, mempunyai tujuan yang sama, yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai usaha tersebut diantaranya dengan diadakan program khusus baca – tulis Al Quran, memberi motivasi, pemberian fasilitas multimedia dan penilaian untuk penentuan hasil belajar yang dilakukan dari berbagai aspek.

Pengertian hasil belajar, dalam Al-Quran juga telah dijelaskan bahwasanya Allah akan memberikan balasan dari apa yang sudah dikerjakan manusia sebesar usaha yang mereka lakukan, yakni tertera dalam Q.S. Al-Ahqaf ayat 19 yang berbunyi:⁶

وَلِكُلِّ دَرَجَةٌ مِّمَّا عَمِلُوا ۗ وَلِيُوفِّيَهُمْ أَعْمَالَهُمْ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿١٩﴾

⁶ Kementerian Agama, *Al Quran Al Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia (Ayat Pojok)* (Kudus: Menara Kudus), hlm. 504.

Artinya:

“Dan bagi masing-masing mereka derajat menurut apa yang telah mereka kerjakan dan agar Allah mencukupkan bagi mereka (balasan) pekerjaan-pekerjaan mereka sedang mereka tiada dirugikan.”

Dari sini dapat diketahui secara jelas bahwasanya manusia diperintah untuk memacu diri dalam rangka meningkatkan hasil yang maksimal. Sehingga, pada akhirnya dapat merasakan hasil usaha dan jerih payahnya sendiri. Demikian pula halnya seorang siswa, hasil belajar yang diperoleh juga dapat dilihat dari usaha-usahanya dalam belajar, karena pada dasarnya yang membuat seseorang maju atau mundur adalah dirinya sendiri.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar.⁷ Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar mengajar, yaitu: a) Keterampilan dan kebiasaan; b) Pengetahuan dan pengarahan; c) Sikap dan cita-cita.⁸

Berdasarkan teori yang ada bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu : a) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis; b) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan,

⁷ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 22.

⁸ *Ibid.*

terutama kualitas pengajaran.⁹ Pengaruh lingkungan ini pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah : a) Faktor-faktor Internal, meliputi: (1) Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh); (2) Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan); (3) Kelelahan. b) Faktor-faktor Eksternal, meliputi: (1) Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan); (2) Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah); (3) Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).¹⁰

Menurut Carroll dalam R. Angkowo & A. Kosasih, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu : a) bakat belajar; b) waktu yang tersedia untuk belajar; c) kemampuan individu; d) kualitas pengajaran; e) lingkungan.¹¹

Clark dalam Nana Sudjana & Ahmad Rivai mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.¹² Sedangkan menurut Sardiman, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor *intern* (dari dalam) diri siswa

⁹ Anggota IKAPI, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Surabaya : PT. Bina Ilmu, 1990), hlm. 13

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 14.

¹¹ *Ibid.*

¹² *Ibid.*, hlm. 16

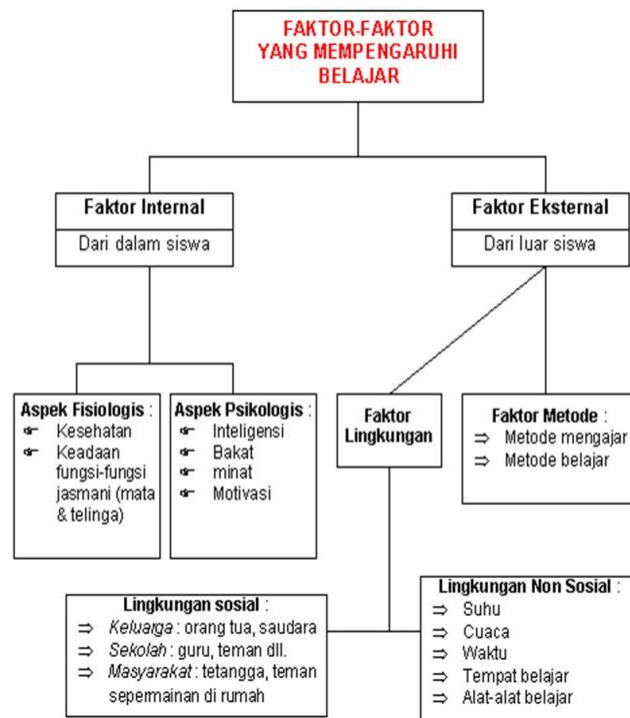
dan faktor *ekstern* (dari luar) siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.¹³ Thomas F. Staton dalam Sardiman, menguraikan enam macam faktor psikologis yaitu a) motivasi, b) konsentrasi, c) reaksi, d) organisasi, e) pemahaman, f) ulangan.¹⁴

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor *internal* siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor *eksternal* antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar. Untuk memudahkan pembahasan dapat diklasifikasikan sebagaimana bagan berikut:¹⁵

¹³ *Ibid.*, hlm.17

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Annisa. *Hasil Belajar* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 17.



Gambar 2.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

C. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, diperoleh bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh sebesar 2,6% terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Negeri Malang 1. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat rendah, dan ini dapat dikatakan tidak ada pengaruh yang signifikan di antara dua variabel.

Hal ini sangat bertentangan dengan teori yang ada dan juga dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Karena di program akselerasi

MAN Malang 1, media yang digunakan hanya sebagai stimulus saja, sebagai pendukung. Selebihnya, pengaruh sebesar 97,4% ada pada diri siswa itu sendiri dan juga motivasi yang diberikan guru selama proses pembelajaran.

Para siswa lebih menikmati pembelajaran dengan metode konvensional, seperti metode diskusi atau ceramah. Karena setiap hari siswa selalu berkecimpung dengan media ditambah lagi di MAN Malang 1 juga terdapat program diploma 1 tahun IT, sehingga mereka cenderung merasa bosan bila terus-menerus disuguhi media.

Hasil pengujian ANOVA dengan menggunakan uji F, memperlihatkan nilai F hitung sebesar 1,055 dengan Sig adalah 0,311. Dengan mencari pada tabel F, dengan $v_1=1$ dan $v_2=40$, diperoleh nilai F tabel adalah 4,08. Dengan kondisi di mana nilai F tabel lebih besar daripada F hitung dan nilai Sig lebih besar pula daripada alpha (0,05), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah menerima H_0 yang berarti koefisien korelasi tidak signifikan secara statistik. Kesimpulannya, tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits Madrasah Aliyah Negeri Malang 1.

Dari hasil perhitungan analisis regresi didapatkan nilai konstanta sebesar 73,037 koefisien 0,271. Dengan demikian didapatkan persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = 73,037 + 0,271 X.$$

Hal ini dapat diartikan bahwa jika penggunaan multimedia interaktif naik sebanyak satu satuan maka hasil belajar siswa naik sebanyak 0,271. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan multimedia interaktif mempunyai pengaruh sangat kecil terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MAN Malang 1. (Hasil normalitas data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran XIII).

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁶ Penggunaan media pembelajaran terutama multimedia interaktif juga sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Ini bisa dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Ibrahim bahwa adanya media pembelajaran sangat penting, karena dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi para siswa, memperbaiki semangat mereka, dan membantu memantapkan pengetahuan pada benak mereka serta menghidupkan pelajaran.¹⁷

Hasil penelitian yang pernah dilakukan di salah satu Universitas Terbuka di Gorontalo yang berkaitan dengan penggunaan media dalam

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Cet.6* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 15.

¹⁷ Abdulhalim Ibrahim, *Almuwajjih Alfanniy limudarrisiy Ilughat al-Arabiyyah* (Cairo: Daarul Maarif, 1962), hlm. 432.

pembelajaran, secara keseluruhan juga sepakat dengan teori di atas, yakni hasil belajar siswa yang diperoleh lebih unggul dan lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media. Mahasiswa, yang cenderung memiliki karakteristik belajar mandiri merasa lebih terbantu dan lebih memahami pemaparan dosen serta lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga keberhasilan belajar mahasiswa bisa diraih secara maksimal.¹⁸ Dan ini merupakan bagian dari pelayanan yang diberikan lembaga pendidikan kepada siswa agar pembelajaran bisa lebih baik dan tujuan pendidikan nasional bisa tercapai dengan lebih sempurna.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran agama terutama dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits bukanlah suatu hal yang urgen. Karena faktor terpenting dalam suatu pembelajaran tetaplah seorang guru. Sebagaimana kalimat yang terdapat dalam kitab *at-Tarbiyah wa at-Ta'lim* yang dipatenkan oleh Pondok Modern Gontor,

الْأُسْتَاذُ أَهَمُّ مِنْ وَسَائِلِ لِإِيضَاحِ

Artinya :

*"Guru lebih penting daripada media pembelajaran."*¹⁹

Sukses tidaknya pembelajaran bergantung dari keterampilan guru dalam mengajar. Sedangkan media yang digunakan, hanya sebagai penunjang saja.

¹⁸ Hamzah, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 206-216.

¹⁹ Mahmud Yunus, *At-Tarbiyah wa at-Ta'lim* (Padang Panjang: Darussalam Press, 1942)

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MAN Malang 1, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di program akselerasi Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 tergolong rendah yaitu 40,5%.
2. Hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1 memiliki hasil belajar yang bagus dengan frekuensi 11 atau persentase 26,2%.
3. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1, tergolong sangat rendah, kontribusi yang diberikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,6% dan sisanya 97,4% ditentukan oleh variabel lain, dan ini dapat dikatakan tidak ada pengaruh yang signifikan di antara dua variabel. Hasil pengujian ANOVA dengan menggunakan uji F, memperlihatkan nilai F hitung sebesar 1,055 dengan Sig adalah 0,311. Dengan mencari pada tabel F, dengan $v_1=1$ dan $v_2=40$, diperoleh nilai F tabel adalah 4,08. Dengan kondisi di mana nilai F tabel lebih besar daripada F hitung dan nilai Sig

lebih besar pula daripada alpha (0,05), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah menerima H_0 yang berarti koefisien korelasi tidak signifikan secara statistik. Jadi, tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits Madrasah Aliyah Negeri Malang 1.

B. Saran

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya program akselerasi pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MAN Malang 1, maka perlu ada perubahan strategi pembelaguru dan juga peserta didik mengenal atau mengetahui gaya belajar siswa agar dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Oleh karena itu, peneliti memberi saran dan masukan guna untuk peningkatan kualitas dari program yang telah dirancang sebelumnya.

1. Bagi pihak MAN Malang 1, penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan berbagai usaha bantuan untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi MAN Malang 1, agar dapat menghadapi berbagai permasalahan selama proses belajar.
2. Bagi guru, untuk mengembangkan kemampuan diri dalam meningkatkan pelayanan kepada siswa, disarankan agar selalu berusaha memotivasi diri untuk lebih cermat melihat keadaan dan apa yang dibutuhkan untuk membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi penelitian selanjutnya agar kiranya dapat melakukan penelitian yang bersifat eksperimen dalam melihat pengaruh lebih jauh dari penggunaan multimedia interaktif dan penggunaan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Al Qur'an Hadits di program akselerasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya S, Dodiet. *Hand Out Mata Kuliah : Metodologi Research Untuk Prodi DIII Kebidanan Poltekkes Surakarta* (tidak diterbitkan)
- Annisa. 2000. *Hasil Belajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Anggota IKAPI. 1990. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya : PT. Bina Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 1995. *Manajemen Penelitian, Cetakan ke-3*. Yogyakarta:Rineka Cipta
- . 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran, Cet.6*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Balfas, S. 2006. *Mengembangkan SDM dengan Teknologi Pendidikan* Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Budi Santoso, Purbayu. 2005. *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS*. Yogyakarta:Andi Offset.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo. (en) David Nachmias & Chava Nachmias. 1987. *Research Methods in the Social Sciences, Third Edition*. New York: St. Martin's Press.
- Hamzah, 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* Jakarta:Bumi Aksara.
- Hartono. 2004. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: LSFK₂P.
- Haryati, Mimin. 2007. *Model dan Tehnik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta:Gaung Persada Press.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta : Ghalia Indonesia).
- Ibrahim, Abdulhalim. 1962. *Almuwajjih Alfanniy limudarrisiy Ilughat al-Arabiyyah*. Cairo:Daarul Maarif.

- Kementerian Agama, *Al Quran Al Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia (Ayat Pojok)*. Kudus: Menara Kudus.
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif – Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Murni, Wahid. 2007. *Manajemen Perubahan Bisnis : Dari Teori ke Data*. Malang:UIN-Malang Press.
- Nasution. 2007. *Metode Research : Penelitian Ilmiah*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Nisfiannoor, Muhammad. 2009. *Pendekatan Statistik Modern Untuk Ilmu Sosial* Jakarta:Salemba Humanioka.
- Permana, Pepen. *Active Learning Melalui e-Learning dalam Pembelajaran Menulis Bahasa Jerman* (jurnal akademik pada tanggal 18 Juli 2012)
- Rachmat dan Alphone. 2005. *Buku Ajar : Pengantar Multimedia Tahun Ajaran 2005/2006*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
- Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Diknas.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Ridwan. 2009. *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Romi. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Dalam Belajar Al-Qur'an Al-Hadits* (jurnal akademik tanggal 14 Juli 2012)
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Software Kamus Besar Bahasa Indonesia v1.1
- Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Administrasi*. Bandung:Alfabeta.
- Sukidin dan Mundir. 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 . 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Usman, Husaini dan R. Purnomo Setiady Akbar. 2006. *Pengantar Statistika: Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Putera.
- Vardiansyah, Dani. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta : Indeks.
- Wijaya, Yoga Permana. 2012. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*. Jurnal Penelitian, FPMIPA UPI.
- Wira Samodra, Didik. 2010. *Multimedia Pembelajaran Interaktif* . Bandung : PT. Rosdakarya.
- Yunus, Mahmud. 1942. *at-Tarbiyah wa at-Ta'lim*. Padang Panjang : Darussalam Press.

BIODATA MAHASISWA

Nama : Mamlu'atur Roziqoh
 NIM : 09110260
 Tempat Tanggal Lahir: Madiun, 23 Juni 1991
 Fak./Jur./Prog. Studi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam (PAI)/ Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Tahun Masuk : 2009
 Alamat Rumah : Jl. Letjen Suprpto RT. 15/ RW. 03, Nglandung, Geger, Madiun, Jawa Timur.
 No. Tlp Rumah/ Hp : 085735403159

Riwayat Pendidikan Formal

- MI Miftahul Khoirot Sambirejo, Geger, Madiun (Tahun 1997-2003)
- MTsN Kembangawit Kebonsari, Madiun (Tahun 2003-2006)
- SMAN 1 Geger, Madiun (Tahun 2006-2009)
- Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Tahun 2009-2013)

Riwayat Pendidikan Non Formal

- TPQ Mambaul Ulum Nglandung, Geger, Madiun
- English Course Pare, Kediri
- Ma'had Sunan Ampel Al 'Ali UIN Maliki Malang

Pengalaman Organisasi

- Wakil bendahara OSIS SMAN 1 Geger, Madiun (2007)
- Muharrikah K30 Mabna Asma' binti Abi Bakar UIN Maliki Malang (2010)
- Pengurus divisi Nasyid Seni Religius UIN Maliki Malang (2011)
- Anggota Dept. Inventaris Seni Religius UIN Maliki Malang (2012)
- Pengurus divisi Funun Islamiyah HTQ UIN Maliki Malang (2012)

Malang, 18 April 2013

Mahasiswa,

(Mamlu'atur Roziqoh)



**DEPARTEMEN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp. (0341) 552398**

Nama : Mamlu'atur Roziqoh
TTL : Madiun, 23 Juni 1991
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Program Akselerasi Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Malang 1
Pembimbing : Drs. A. Zuhdi, M.A.

BUKTI KONSULTASI

No.	Tanggal	Hal Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan
1.	3 Desember 2012	Konsultasi BAB I	1.
2.	10 Desember 2012	Konsultasi BAB I dan BAB II	2.
3.	24 Desember 2012	ACC BAB I dan BAB II	3.
4.	5 Januari 2013	Konsultasi BAB III dan BAB IV	4.
5.	9 Februari 2013	ACC BAB III dan BAB IV	5.
6.	13 Maret 2013	Konsultasi BAB V dan BAB VI	6.
7.	25 Maret 2013	ACC BAB V dan BAB VI	7.
8.	28 Maret 2013	ACC Skripsi keseluruhan	8.

**Malang, 29 Maret 2013
Mengetahui,**

Dr. H.M. Zainuddin, MA
NIP. 19620307199503100

Lampiran IV

Data Guru Madrasah Aliyah Negeri Malang 1

No	Nama	Mengajar MP	Jabatan
1	Drs. H. Zainal Mahmudi, M.Ag	P. Diri/Kaligrafi	Kepala Madrasah
2	Drs. Moh. Husnan, M.Pd	Matematika	Waka. Kurikulum
3	Subhan, S.Pd, M.Si	Sosio/Sejarah	Waka. Kesiswaan
4	Drs. Nur Hidayatullah	Matematika	Waka. Humas
5	Drs. Arif Djunaidi	Matematika/TIK	Waka. Sarpras
6	Agung Nugroho, S.Pd	Bhs. Indonesia	
7	Dra. Istarsyidah, S.Pd	QH/Geografi	Koordinator Kerumah Tanggaan
8	Drs. H. Muhammad Dahri, S.Pd	QH/Fiqh	
9	Drs. Shohib, M.Ag	Bhs. Arab/Mulok Khitobah	
10	Endro Soebagyo, S.Pd	Seni Budaya/TIK	Ketua Program D-1
11	Chusnul Chotimah, S.Pd	Eko/Akun	Wali Kelas
12	Dra. Dyah Istami Suharti, M.KPd	Biologi	Ketua UKS
13	Moch. Solichin, S.Pd.I	Ketr. Sablon	Ketua Perpustakaan
14	Ary Budiono, S.Pd	Bhs. Indonesia	Staff Waka Humas
15	Dra. HJ. Sri Pusporini	Kimia	Ketua Lab. Kimia
16	Drs. Sudirman, ST, S.Pd, M.Pd	Eko/Akun/Elektro	Ketua Lab. Elektro
17	Azin Priyo Kunantiono, S.Pd	Penjaskes	Staff Sarpras
18	Dra. Ismiati Mahmudah	Biologi	
19	Dra. Siti Djuwariyah, M.Pd	Bhs. Indonesia	Wali Kelas
20	Dra. Nur Laila, S.Pd	Sosiologi	Wali Kelas
21	Dra. Luluk Machsufah	Bhs. Inggris/Sej	Wali Kelas
22	Dra. Hidayatus Shibyanah, MA	Bhs. Arab/Asing	Wali Kelas
23	Drs. Imam Istamar	Antro/Sej/TIK	Wali Kelas

24	Emi Rohanum, S.Pd	Fisika	Koord. Program Kelas Olimpiade
25	Dra. HJ. Erni Qomaria Rida	Matematika	Ketua Bimbel
26	Dra. Yuni Widayati	Eko/Akun	Wali Kelas
27	Dra. Ninik Rukayati, MA	Bhs. Inggris	Wali Kelas
28	Drs. Sabilal Rosyad	Fisika	Ketua Program Akselerasi
29	Hanik Ulfa, S.Ag	SKI/Fiqh/Mulok Khitobah	Wali Kelas
30	Betti Sumiwati, S.Pd	Kimia	Wali Kelas
31	Farah Fuadati, S.Pd	Eko/Akunt	Bendahara Komite
32	Arlis Yuliani Zubaidah, S.Pd	Matematika	
33	Lely Pancaratna, S.Pd	Matematika	
34	Dra. HJ. Wahyuning Widiastuti	Fisika	
35	Rahmah Farida, S.Pd.I	Bhs. Arab/ QH/Mulok Khitobah	
36	Yasin, S.Pd	Bhs. Arab/ Fiqh/Mulok Khitobah	- Staff Kesiswaan - Pengasuh Ma'had
37	Sugiono, S.Ag	QH/Fiqh	
38	Drs. Musthofa, M.Pd.I	Aqidah Akhlaq	
39	Abdurrohim, S.Ag, MA	Pend. Agama/ Mulok Khitobah	
40	Mila Poerwanti, S.Pd	Bhs. Inggris	
41	Aulia Rahmayanti, SS	Bhs. Inggris	
42	Mochammad Furqon Hidayat, S.Pd	Bhs. Inggris	
43	Mochamad Khuseini, S.Pd	Bhs. Inggris	
44	Dra. Yayuk Khisbiyah Wiryaningsih	Bhs. Inggris	Ketua Program RMBI
45	Istiqomah, S.Pd	Bhs. Inggris/Jerman	
46	Riyono, S.Pd	Bhs. Indonesia	
47	Nur Faridatul Qomaria, S.Pd	Bhs. Indonesia	

48	Joko Sugiarto, S.Pd	Penjaskes	
49	Dewi Nurjanah, S.Pd	PKn	
50	Syaiin Qodir, S.Pd	PKn	
51	Nur Handayani, SP	Biologi	
52	R. Heru Lesmana, S.Pt	Biologi/Ketr/TIK	
53	Nurul Fitriah, S.Si	Kimia/TIK	
54	Zuhrita Ariefiani, S.Kom	TIK	
55	Robil Alamin, S.Pd	Sej/Sosio/Antro	
56	Slamet Priyanto, S.Pd	Geografi	
57	Imam Sya'roni	Pembina	
58	Erlangga, S.Pd	Pembina	
59	Samsul Hidayat, S.Pd	Pembina	
60	Siti Dwi Yuliasuti, S.Pd	Pembina	
61	David Rahadyan Pandarangga	Pembina	
62	Henny Kristiyanti, S.S, S.Pd	Pembina PS	
63	Mega Leo, S.Pd	BK/Peng. Diri	

Lampiran VI

PEDOMAN WAWANCARA

A. Informan : Waka Kurikulum

1. Bagaimana sejarah berdirinya program akselerasi di MAN Malang 1?
2. Bagaimana pembelajaran di program akselerasi di MAN Malang 1?
3. Terkait dengan guru, siswa, media serta materi yang diberikan untuk program akselerasi, bagaimana untuk memilih serta memilahnya?
4. Bagaimana sarana dan prasarana di program akselerasi MAN Malang 1?
5. Adakah kurikulum khusus untuk program akselerasi di MAN Malang 1?

B. Informan : Ketua Program Akselerasi

1. Bagaimana sejarah berdirinya program akselerasi di MAN Malang 1?
2. Bagaimana pembelajaran di program akselerasi di MAN Malang 1?
3. Terkait dengan guru, siswa, media serta materi yang diberikan untuk program akselerasi, bagaimana untuk memilih serta memilahnya?
4. Bagaimana sarana dan prasarana di program akselerasi MAN Malang 1?
5. Adakah kurikulum khusus untuk program akselerasi di MAN Malang 1?
6. Bagaimana hasil belajar siswa program akselerasi untuk mata pelajaran Al Quran Hadits?
7. Adakah upaya yang dilakukan untuk memaksimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Al Quran Hadits?

C. Informan : Guru Mata Pelajaran Al Quran Hadits

1. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif di program akselerasi MAN Malang 1?
2. Bagaimana manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Al Quran Hadits, baik bagi anda maupun bagi siswa?
3. Dalam prakteknya, pengembangan multimedia terfokus pada guru / siswa?
4. Bagaimana hasil belajar siswa program akselerasi untuk mata pelajaran Al Quran Hadits?

5. Adakah upaya yang dilakukan untuk memaksimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Al Quran Hadits?
6. Adakah masalah yang signifikan terkait penggunaan multimedia interaktif dengan hasil yang didapat oleh siswa program akselerasi MAN Malang 1?

D. Informan : Siswa Program Akselerasi MAN Malang 1

1. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif di program akselerasi MAN Malang 1?
2. Bagaimana manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Al Quran Hadits?
3. Bagaimana hasil belajar siswa program akselerasi untuk mata pelajaran Al Quran Hadits?
4. Adakah upaya yang dilakukan untuk memaksimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Al Quran Hadits?

E. Observasi

1. Mengamati penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits program akselerasi di MAN Malang 1
2. Mengamati hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1
3. Mengamati pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa program akselerasi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Malang 1

F. Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya program akselerasi di MAN Malang 1
2. Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran program akselerasi di MAN Malang 1
3. Struktur organisasi program akselerasi di MAN Malang 1
4. Keadaan guru program akselerasi di MAN Malang 1
5. Keadaan siswa program akselerasi di MAN Malang 1
6. Sarana dan Prasarana program akselerasi di MAN Malang 1
7. Struktur kurikulum program akselerasi di MAN Malang

Lampiran VIII

HASIL ANGKET PENELITIAN KELAS X-i dan XI-IPA 4 PROGRAM AKSELERASI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) MALANG 1

Nomor Responden	Nomor Item										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	4	4	2	4	4	3	3	4	5	5	38
2.	4	4	4	4	5	3	3	4	5	4	40
3.	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	36
4.	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	35
5.	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	40
6.	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	44
7.	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	42
8.	4	5	3	3	4	4	3	3	4	4	37
9.	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	34
10.	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
11.	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34

12.	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	40
13.	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	42
14.	5	4	4	5	4	4	4	3	5	5	43
15.	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	40
16.	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	43
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
18.	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	46
19.	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	45
20.	5	5	3	4	3	4	3	4	3	4	38
21.	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	43
22.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
23.	4	4	5	5	5	4	5	3	2	5	42
24.	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	45
25.	5	5	4	4	3	4	3	3	5	4	40
26.	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	36
27.	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	44

Lampiran IX

**HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI MAN MALANG 1
KELAS X I TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NOMOR		NAMA	JK	Q H (70)		
URUT	INDUK			K	P	A
1	09020	Achmad Hafiz Favian Barizi	L	73	85	B
2	09027	Aditya Suhmawan	L	75	90	B
3	09036	Ahmad Ghufuran Agustian	L	85	90	A
4	09060	Anggia Ammar Enggarwati	P	82	90	A
5	09064	Annisa Firdausi Anwar	P	87	80	A
6	09071	Astri Oktavia Rahmawati	P	90	90	A
7	09074	Ayu Rosa Anggraeni	P	82	85	A
8	09078	Bella Medina	P	82	90	A
9	09098	Dian Senja Lazuardi	L	75	90	B
10	09114	Fahad Dzulqornain	L	85	83	B
11	09126	Fauqo Wildatil Jannah	P	82	90	A
12	09147	Ilham Dwi Saputra	L	80	87	A
13	09150	Ima Yosi Antari	P	88	87	A
14	09172	Lillah Savina	P	80	90	B
15	09178	M. Ahsanal Kawakibi	L	77	87	B
16	09209	Muh. Ilham Fahmy	L	85	90	A
17	09235	Nur Aulia Ramadani	P	75	87	B
18	09239	Nurul Hanifah	P	82	87	B
19	09254	Rika Rismawati	P	80	90	B
20	09296	Ulfatul Rosyida Alfikriyah	P	87	90	A
21	09313	Winda Rizky Ayu Bidhari	P	82	90	A
NILAI MAKSIMAL				90	90	
NILAI MINIMAL				73	80	
RATA-RATA				82	88	

**HASIL BELAJAR SISWA PROGRAM AKSELERASI MAN MALANG 1
KELAS XI IPA4 TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NOMOR		NAMA	JK	Q H (75)		
URUT	INDUK			K	P	A
1	8709	Adlina Izzati Farah Dayana	P	82	92	A
2	8714	Ahmad Wildan Afif	L	95	87	A
3	8724	Alvina Dyah Arumsari	P	82	82	A
4	8726	Amalia Dyah Arumsari	P	82	87	A
5	8750	Azmi Yasmin	P	87	92	A
6	8759	Citra Nurjanah	P	87	87	A
7	8780	Dinda Feby Savira	P	87	87	A
8	8781	Dwike Rizky Amanah	L	92	87	A
9	8811	Hanae Lintias Putri R.	P	77	77	A
10	8825	Ismail Abdul Aziz	L	77	77	A
11	8858	M. Haidar Amrullah	L	92	87	A
12	8898	Naila Himmatil Aliyah	P	92	87	A
13	8903	Nikmatur Rohmah	P	87	82	A
14	8906	Ning Putri	P	82	92	A
15	8923	Nuvisa Rizqid Diiny El'ulya	P	95	95	A
16	8948	Rizki Dwi Saputri	P	82	92	A
17	8944	Rizki Rosalinda Adha	P	92	87	A
18	8960	Sefin Nur Aisyah	P	92	92	A
19	8962	Shabrina Arifah	P	77	82	A
20	8976	Sururim Maudluunah Umar	L	95	95	A
21	8983	Syaiful Ikhsan	L	77	77	A
NILAI MAKSIMAL				95	95	
NILAI MINIMAL				77	77	
RATA-RATA				86	87	

Lampiran XVII

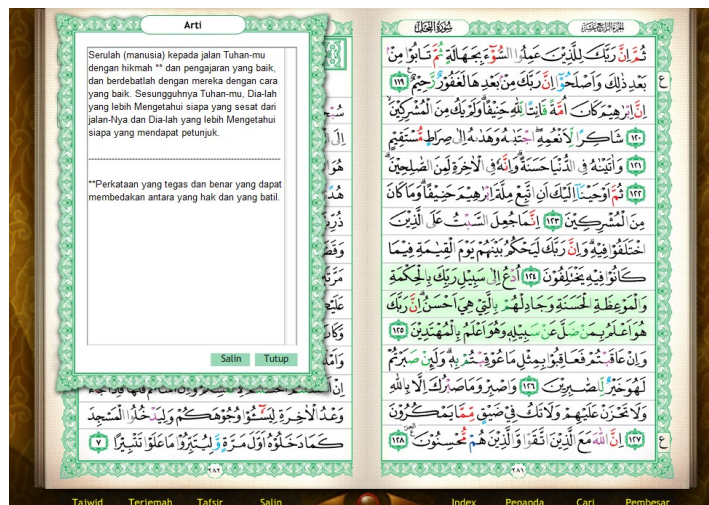
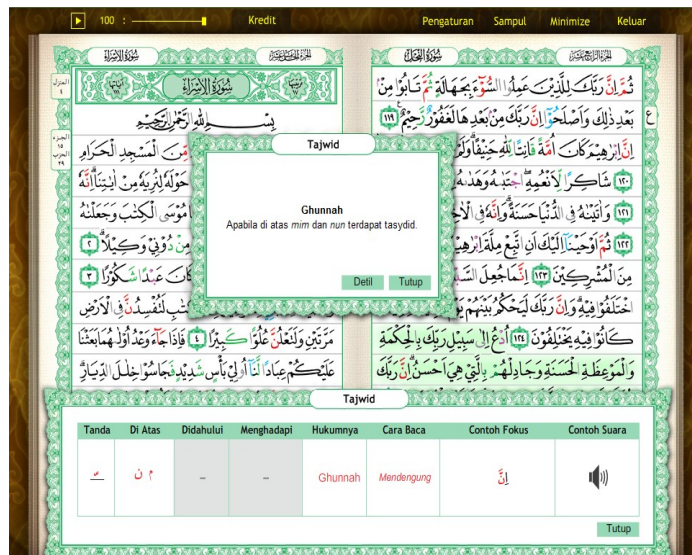
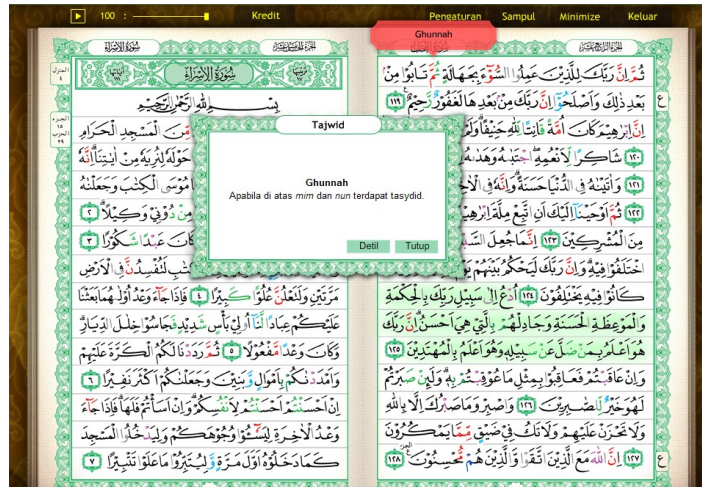
HASIL UJI COBA ANGKET

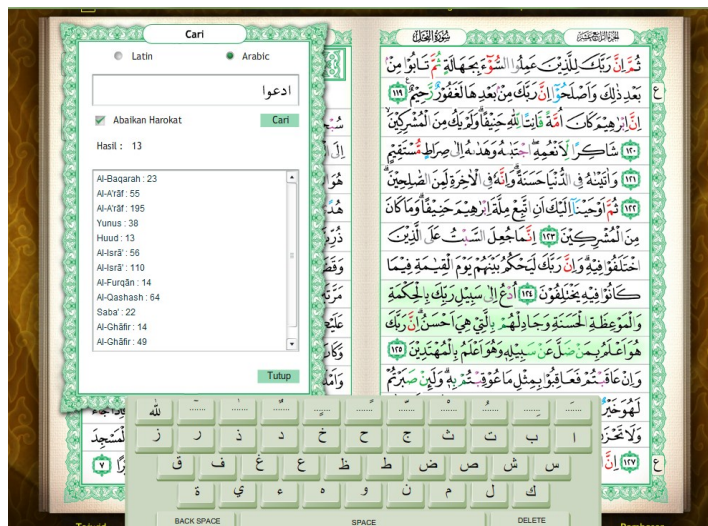
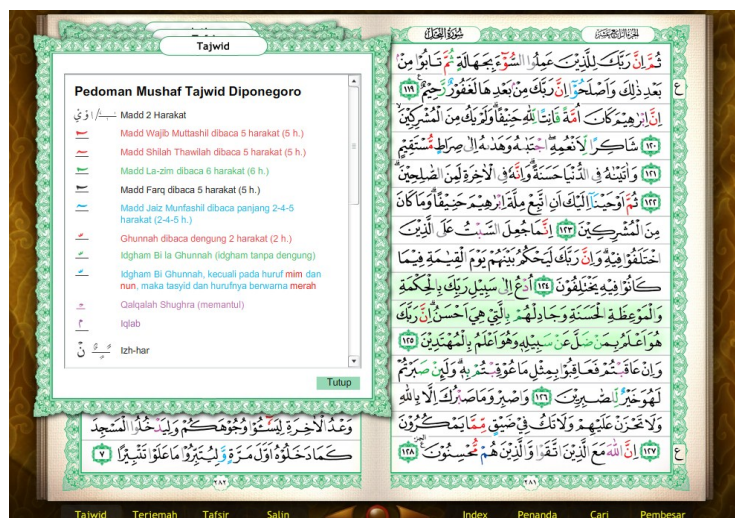
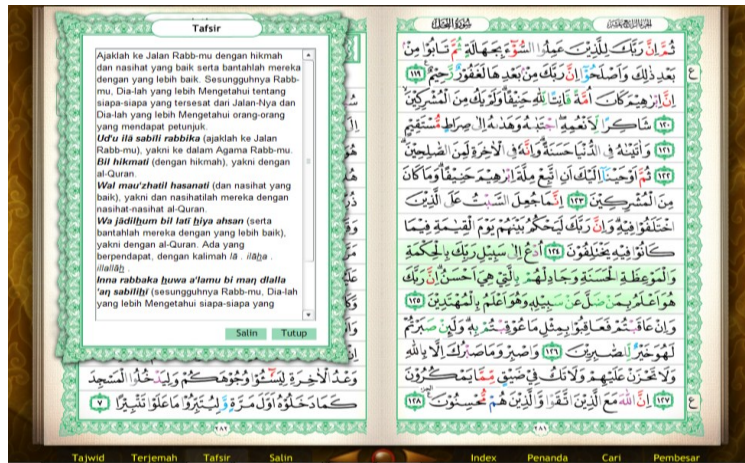
Nomor Responden	Nomor Item										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	33
2.	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36
3.	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	34
4.	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	33
5.	4	3	2	3	5	3	4	3	4	2	33
6.	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	34
7.	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	35
8.	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	35
9.	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	34
10.	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
11.	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34
12.	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	35

13.	3	4	2	4	2	4	4	3	3	4	33
14.	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	36
15.	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	34
16.	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	34
17.	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	35
18.	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	33
19.	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	35
20.	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	33
21.	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	31

Lampiran XVIII

Contoh Multimedia Interaktif





Lampiran XIX

DAFTAR DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Bapak Sugiono, Guru Mata Pelajaran Al Quran Hadits Program Akselerasi di Perpustakaan



Wawancara dengan Bapak Rosyad, Ketua Program Akselerasi



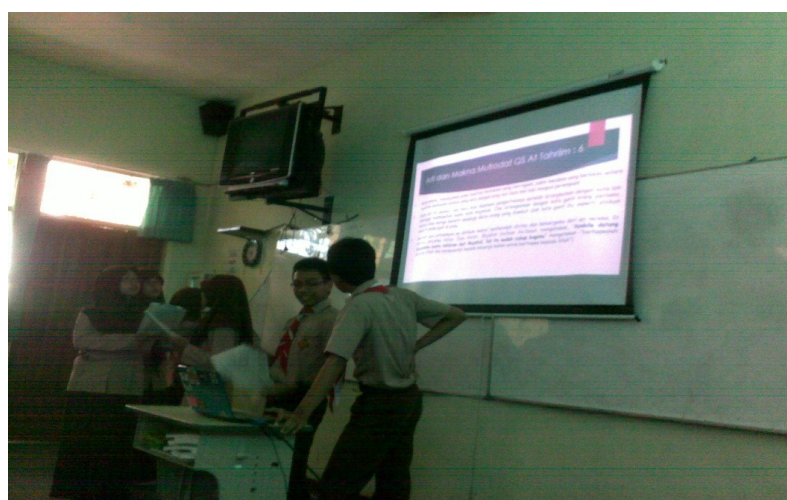
Wawancara dengan Bapak Erlangga, Sekretaris & Wali Kelas Program Akselerasi



Suasana Belajar di Program Akselerasi



Suasana Penggunaan Multimedia Interaktif di Program Akselerasi



Suasana Penggunaan Multimedia Interaktif di Program Akselerasi

Lampiran X

Statistik Deskriptif dan Frekuensi Penggunaan Multimedia Interaktif

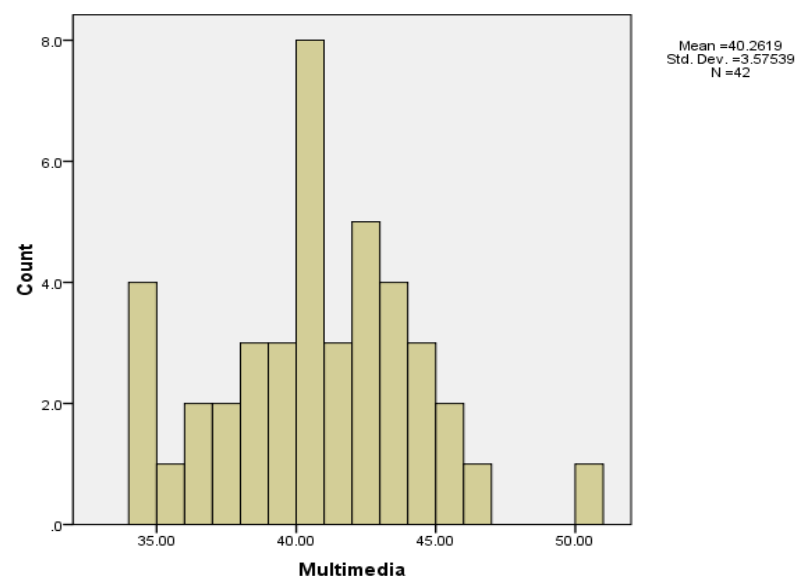
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Multimedia	42	34.00	50.00	40.2619	3.57539
Valid N (listwise)	42				

Multimedia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 34	4	9.5	9.5	9.5
35	1	2.4	2.4	11.9
36	2	4.8	4.8	16.7
37	2	4.8	4.8	21.4
38	3	7.1	7.1	28.6
39	3	7.1	7.1	35.7
40	8	19.0	19.0	54.8
41	3	7.1	7.1	61.9
42	5	11.9	11.9	73.8
43	4	9.5	9.5	83.3
44	3	7.1	7.1	90.5
45	2	4.8	4.8	95.2
46	1	2.4	2.4	97.6
50	1	2.4	2.4	100.0
Total	42	100.0	100.0	

Grafik Distribusi Frekuensi Penggunaan Multimedia Interaktif



Lampiran XI

Statistik Deskriptif dan Frekuensi Hasil Belajar Siswa

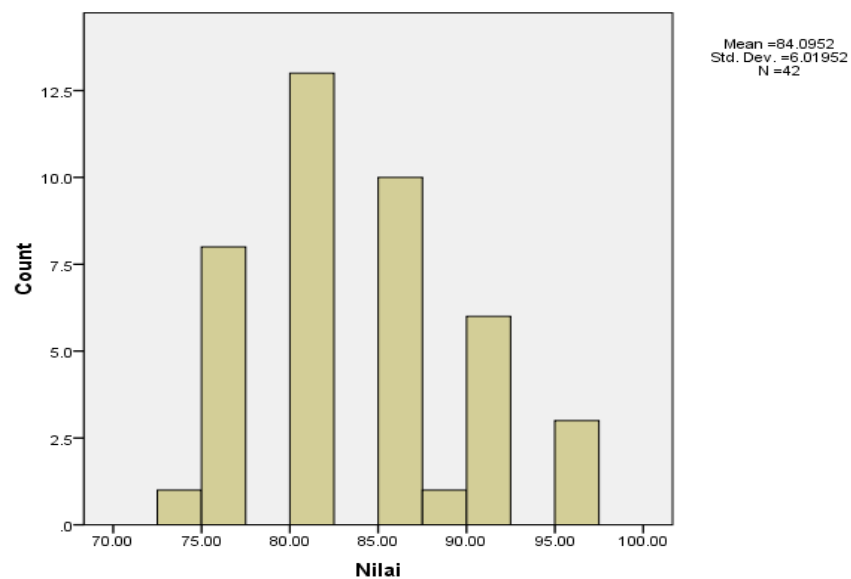
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai	42	73.00	95.00	84.0952	6.01952
Valid N (listwise)	42				

Nilai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 73	1	2.4	2.4	2.4
75	3	7.1	7.1	9.5
77	5	11.9	11.9	21.4
80	2	4.8	4.8	26.2
82	11	26.2	26.2	52.4
85	3	7.1	7.1	59.5
87	7	16.7	16.7	76.2
88	1	2.4	2.4	78.6
90	1	2.4	2.4	81.0
92	5	11.9	11.9	92.9
95	3	7.1	7.1	100.0
Total	42	100.0	100.0	

Grafik Distribusi Frekuensi Penggunaan Multimedia Interaktif



Lampiran XII

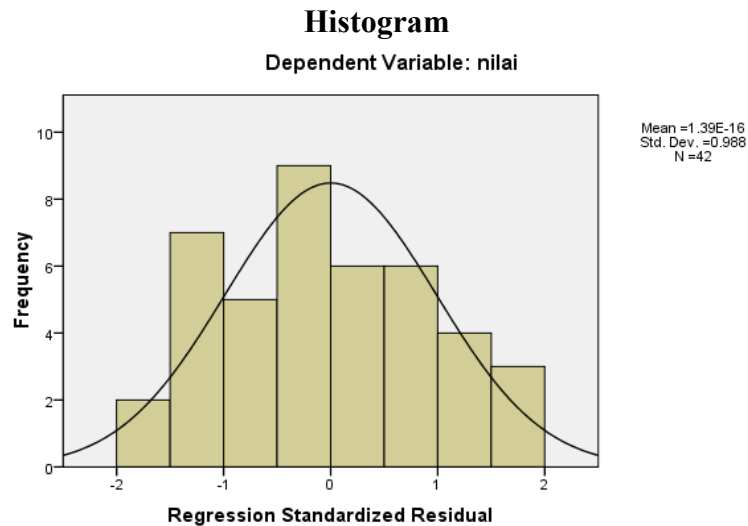
Tabel Penolong Untuk Menghitung Korelasi PPM

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	38	73	1444	5329	2774
2.	40	75	1600	5625	3000
3.	36	85	1296	7225	3060
4.	35	82	1225	6724	2870
5.	40	87	1600	7569	3480
6.	44	90	1936	8100	3960
7.	42	82	1764	6724	3444
8.	37	82	1369	6724	3034
9.	34	75	1156	5625	2550
10.	34	85	1156	7225	2890
11.	34	82	1156	6724	2788
12.	40	80	1600	6400	3200
13.	42	88	1764	7744	3696
14.	43	80	1849	6400	3440
15.	40	77	1600	5929	3080
16.	43	85	1849	7225	3655
17.	42	75	1764	5625	3150
18.	46	82	2116	6724	3772
19.	45	80	2025	6400	3600
20.	38	87	1444	7569	3306
21.	43	82	1849	6724	3526
22.	37	82	1369	6724	3034
23.	42	95	1764	9025	3990
24.	45	82	2025	6724	3690

25.	40	82	1600	6724	3280
26.	36	87	1296	7569	3132
27.	44	87	1936	7569	3828
28.	41	87	1681	7569	3567
29.	40	92	1600	8464	3680
30.	41	77	1681	5929	3157
31.	44	77	1936	5929	3388
32.	38	92	1444	8464	3496
33.	50	92	2500	8464	4600
34.	42	87	1764	7569	3654
35.	41	82	1681	6724	3362
36.	40	95	1600	9025	3800
37.	34	82	1156	6724	2788
38.	39	92	1521	8464	3588
39.	39	92	1521	8464	3588
40.	40	77	1600	5929	3080
41.	43	95	1849	9025	4085
42.	39	77	1521	5929	3003
Statistik	ΣX	ΣY	ΣX^2	ΣY^2	ΣXY
Jumlah	1691	3525	68607	297341	142065

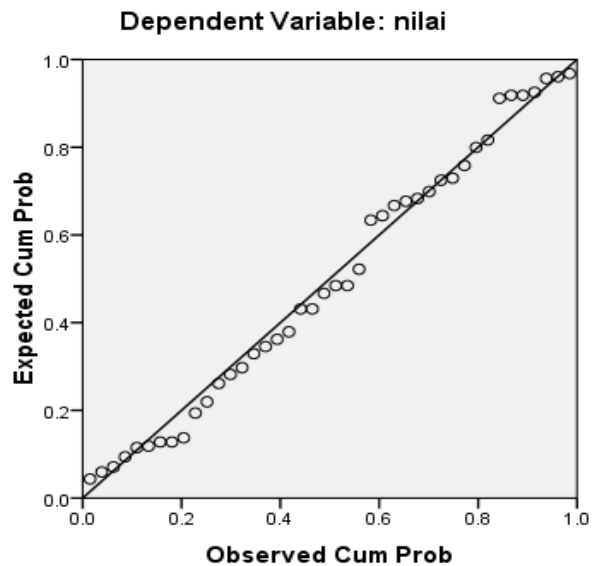
Lampiran XIII

Hasil Regresi Linier Sederhana (Normalitas Data)



Pada batang histogram, bisa dilihat sebuah garis yang berbentuk kurva normal (bentuknya seperti lonceng). Bentuk garis ini menunjukkan bahwa data yang ada normal.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Penyebaran data terlihat berada di sekitar garis lurus, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data normal dan ini berarti syarat normalitas data terpenuhi.