

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA MELALUI PROGRAM AUTOPLAY  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS XI  
IPS 2 MAN TLOGO BLITAR**

**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:

MOH. FATHUR ROZI

NIM. 09110127



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**Maret, 2013**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA MELALUI PROGRAM AUTOPLAY  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS XI IPS 2  
MAN TLOGO BLITAR**

### **SKRIPSI**

Oleh:

**MOH. FATHUR ROZI**  
**NIM: 09110127**

Telah Disetujui Pada Tanggal: 15 April 2013

Oleh:

Dosen Pembimbing

**Dr. Marno, M. Ag**  
**NIP. 19720822 200212 1 001**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

**Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I**  
**NIP. 19651205 199403 1 003**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA MELALUI PROGRAM AUTOPLAY  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS XI IPS 2  
MAN TLOGO BLITAR**

**SKRIPSI**

Disampaikan dan disusun oleh  
Moh. Fathur Rozi (09110127)  
telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi  
pada tanggal 13 April 2013 dengan nilai B+  
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu prasyarat  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Agama Islam (S. Pd.I)  
Pada Tanggal: 13 April 2013

**Dewan Penguji**

**Tanda Tangan**

Penguji Utama :

**Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I**  
NIP. 19651205 199403 1 003

\_\_\_\_\_

Ketua Sidang :

**Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag**  
NIP. 19671220 199803 1 002

\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang :

**Dr. Marno, M. Ag**  
NIP. 19720822 200212 1 001

\_\_\_\_\_

Dosen Pembimbing :

**Dr. Marno, M. Ag**  
NIP. 19720822 200212 1 001

\_\_\_\_\_

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

**Dr. H. M. Zainuddin, MA**  
NIP. 19620507 199503 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Teriring do'a dan rasa syukur yang teramat dalam ku persembahkan karya ini  
kepada;

Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan, dan memberikan bantuan material,  
dan imatereal sehingga penulis bisa melanjutkan keperguruan tinggi dan bisa  
menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Adik satu-satunya yang selalu memberi motivasi dan membantu penulis dalam  
segala hal

Saudara-saudara yang selalu mendo'akan yang tak pernah henti-hentinya  
membantu

Semua guru-guruku dan dosen-dosenku yang telah memberikan ilmunya dengan  
penuh ikhlas dan kesabaran

Dulor-dulor UKM UNIOR yang banyak memberi pengetahuan, wawasan dan  
pengalaman baru, terimakasih semuanya

Orang yang spesial beserta mbaknya, makasih bannyak atas motivasi yang telah  
engkau berikan

## MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾

وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٨﴾

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarahpun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya. Dan barang siapa yang mengerjakan kejahatan seberat dzarahpun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya pula”

(Q.S. Az-Zalzalah: 7-8)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an Dan Terjemahanya, Mujamma' Al-Malik Fadh Li Thiba'at Mushaf Asy-Syarif Medinah Muanawwaroh Po.Box 6262 Kerajaan Sadi Arabiya, Tahun 1420.

Dr. Marno M. Ag.  
Dosen Fakultas Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Moh. Fathur Rozi Malang, 15 April 2013  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang  
Di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Moh. Fathur Rozi  
NIM : 00110127  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay  
Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar  
Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI  
IPS 2 MAN Tlogo-Blitar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,

**Dr. Marno, M. Ag.**  
**NIP. 19720822 200212 1 001**

## **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 tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftarrujukan.

Malang, 15 April 2013

Moh. Fathur Rozi  
NIM. 09110127

## 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	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
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 Dipotong

و أ	= aw
ي أ	= ay
و أ	= û
ي أ	= î



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim...*

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kepada penulis berbagai nikmat berupa nikmat keiman dan nikmat kesehatan, sehingga dalam penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh pengetahuan dalam naungan agama Islam.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis karena dapat menyelesaikan skripsi ini. penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya penulis haturkan kepada:

1. Ayahanda (Toyani) dan Ibunda (Rumini) tercinta yang senantiasa mendo'akan, membina, mendidik, mengarahkan dan memberikan kepercayaan kepada anaknya untuk menuntut ilmu dengan harapan menjadi manusia yang berguna bagi agama dan bangsa dan kepada adikku yang paling penurut (Shella Chintya), serta semua keluarga yang sangat saya cintai dan saya banggakan.
2. Bapak Prof. Dr. Mudjia Rahardjo Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H.M. Zainuddin, MA. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Dr. H. Moh. Padil, MPdI. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Dr. Marno, M. Ag. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. A. Fatah Yasin, M.Ag. selaku dosen wali yang selalu memberi arahan kepada penulis dari awal semester.
7. Bapak Drs. P. Slamet Waluyo, M.Pd.I selaku kepala Madrasah Aliyah Negeri Tlogo Blitar yang telah memberikan tempat untuk melakukan penelitian pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Guru dan Karyawan MAN Tlogo Blitar yang telah memberikan sumbangan tenaga dan pikirannya sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
9. Siswa-Siswi MAN Tlogo Blitar yang telah ikut serta dalam memberikan bantuan guna terselesainya laporan ini.
10. Dulor-dulor UKM UNIOR UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah memberikan ilmu yang tak akan pernah terlupakan dan akan selalu diamalkan. Serta,
11. Untuk Seseorang yang disana, terimakasih atas kekuatan yang yang engkau berikan, susah senang telah kita lalui bersama dan perhatian yang membuat penulis semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT akan selalu melimpahkan rahmat dan balasan yang tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Kami hanya bisa mendo'akan semoga amal ibadahnya diterima oleh Allah SWT sebagai amal yang mulia. Amin

Penulis menyadari penuh dengan kelemahan yang dimilikinya, sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini di sana-sini masih dapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan akan adanya saran dan kritik dari semua kalangan guna menyempurnakan hasil laporan ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk peningkatan mutu pendidikan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahnya kepada kita semua. Amiin...

Malang, 15 April 2013

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Nilai Hasil Pre-Tes -----	15

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Nilai Hasil Pre-Tes-----	89
Tabel 2 : Nilai Hasil Post-Test ke-1-----	95
Tabel 3 : Nilai Hasil Post-Test ke-2-----	99

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Bukti Konsultasi -----	120
Lampiran 2 : Surat Keterangan-----	121
Lampiran 3 : Denah Lokasi Penelitian-----	122
Lampiran 4 : Struktur Organisasi -----	123
Lampiran 5 : Instrumen Penelitian-----	124
Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) -----	125
Lampiran 7 : Absensi -----	137
Lampiran 8 : Soal Tets -----	138
Lampiran 9 : Hasil Pencapaian Nilai -----	144
Lampiran 10: Dokumentasi Foto -----	145
Lampiran 11: Daftar Riwayat Hidup -----	147

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	
HALAMAN JUDUL -----	i
HALAMAN PERSETUJUAN-----	ii
HALAMAN PENGESAHAN-----	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN -----	iv
MOTTO -----	v
HALAMAN NOTA DINAS -----	vi
HALAMAN PERNYATAAN -----	vii
HALAMAN TRANSLITERASI -----	viii
KATA PENGANTAR -----	ix
DAFTAR GAMBAR-----	xii
DAFTAR TABEL -----	xiii
DAFTAR LAMPIRAN -----	xiv
DAFTAR ISI -----	xv
ABSTRAK-----	xx
BAB I : PENDAHULUAN -----	1
A. Latar Belakang -----	1
B. Rumusan Masalah -----	6
C. Tujuan Penelitian -----	6
D. Batasan Penelitian -----	7

E. Manfaat Penelitian-----	8
F. Sistematika Pembahasan-----	10
<b>BAB II : KAJIAN TEORI-----</b>	<b>12</b>
A. Definisi Multimedia-----	12
1. Pengertian Multimedia-----	12
2. Multimedia Dalam Pendidikan-----	13
3. Konsep dan Karakteristik Multimedia-----	14
4. Keistimewaan Multimedia-----	15
5. Metodologi Pengembangan Multimedia-----	16
B. Tinjauan Umum Tentang Program AutoPlay -----	19
1. Pengertian AutoPlay -----	19
2. Kelebihan Program AutoPlay -----	21
3. Kelemahan Program AutoPlay -----	21
C. Pembahasan Motivasi-----	22
1. Pengertian Motivasi-----	22
2. Tujuan Motivasi -----	24
3. Fungsi Motivasi -----	24
4. Macam-macam Motivasi-----	25
5. Prinsip Motivasi Dalam Belajar-----	26
6. Membangkitkan Motivasi Dalam Belajar -----	28
7. Cara Mengukur Motivasi-----	29
8. Indikator Siswa Termotivasi-----	30



D. Pembahasan Tentang Prestasi Belajar Siswa-----	32
1. Pengertian Prestasi Belajar Siswa -----	32
2. Tujuan Prestasi Belajar Siswa-----	38
3. Prinsip-prinsip Belajar Siswa-----	41
4. Cara Menentukan Prestasi Belajar Siswa-----	43
5. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa-----	45
E. Pembahasan Tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak -----	51
1. Pengertian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak -----	51
2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak -----	53
3. Standart Kompetensi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak ---	54
4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Aqkhlak -----	56
5. Rambu-rambu-----	57
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN -----</b>	<b>59</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian-----	59
B. Kehadiran Peneliti -----	60
C. Lokasi Penelitian -----	61
D. Sumber Data-----	61
E. Prosedur Pengumpulan Data -----	63
F. Analisis Data -----	67
G. Pengecakan Keabsahan Penelitian -----	70
H. Tahap-tahan Penelitian-----	72

BAB IV: PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN -----	75
A. Deskripsi Data-----	75
1. Sejarah Berdirinya MAN Tlogo Blitar-----	75
2. Visi dan Misi MAN Tlogo Blitar -----	78
3. Tujuan MAN Tlogo Blitar -----	79
4. Kegiatan Penunjang MAN Tlogo Blitar -----	80
5. Paparan Data Sebelum Penelitian-----	81
a. Observasi Awal Sebelum Penelitian-----	81
b. Perencanaan Tindakan -----	83
6. Siklus I-----	83
a. Perencanaan Tindakan Siklus I-----	83
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I -----	84
c. Observasi Tindakan Siklus I -----	87
d. Refleksi Tindakan Siklus I -----	89
7. Siklus II-----	90
a. Perencanaan Tindakan Siklus II-----	90
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II -----	91
c. Observasi Tindakan Siklus II -----	93
d. Refleksi Tindakan Siklus II -----	95
8. Siklus III-----	96
a. Perencanaan Tindakan Siklus III-----	96
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III -----	97

c. Observasi Tindakan Siklus III -----	98
d. Refleksi Tindakan Siklus III-----	100
B. TEMUAN PENELITIAN -----	101
1. Temuan Siklus I -----	102
2. Temuan Siklus II -----	103
3. Temuan Siklus III -----	104
<b>BAB V : PEMBAHASAN -----</b>	<b>106</b>
A. Perencanaan Implementasi Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar-----	1 07
B. Pelaksanaan Pembelajaran Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar-----	107
C. Penilaian Penerapan Pembelajaran Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar -----	112
<b>BAB VI: PENUTUP -----</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan -----	113
B. Saran-Saran-----	115

DAFTAR RUJUKAN ----- 117

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## ABSTRACT

Rozi, Muh.,Fathur. 2013. Using Multimedia through Autoplay Program to Increase the Student's Motivation and Academic Achievement for Subject Creed and Morals (Aqidah Akhlak) In Class XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar. Thesis. Islamic Education Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors: Dr. Marno. M. Ag

---

Keywords: Multimedia Autoplay, Motivation and Academic Achievement, Creed and Morals (Aqidah Akhlak)

Teaching and learning is at the core of educational activities in schools. The place for teachers as educators have a huge role as well as facilitators of their student learning, supervising and directing learners to become a man with extensive knowledge of both religious knowledge, intelligence, life skills, skills, noble character and good personality and to be able to build themselves to be better than ever and has a great responsibility in national development. In teaching and learning, one of the factors that strongly support teachers in implementing the success in learning is the ability of teachers to master and apply a proper learning method. Teachers are required to master a variety of learning methods in accordance with the characteristics of their material and students. Increasing the motivation and learning achievement of students in learning activities is one way to turn on and to train the students' memory in order to work and develop optimally. Teachers should give students opportunities to optimize their memory work optimally by the language and conduct with their own creativities. The issue is how to keep students motivated and eventually constantly increasing their academic achievement. Hence, teachers should have a good strategy so that education and teaching are presented to obtain a positive response, attracting their attention, can be developed and implemented in a positive attitude as well. To achieve this, teachers must be able to choose an interesting teaching method. One alternative that can be performed by the teacher in order to make the student learning in the classroom much more active is by using a multimedia approach through Autoplay program. AutoPlay Media Studio is a software program to create multimedia products, interactive windows software, business presentations, autorun CD setup, and others. Visual approach AutoPlay Media Studio is one of the programs for the creation of software, making it easy for teachers to create Windows software programs, even if the teacher has absolutely no computer programming background. This strategy can be applied in learning in order to achieve a predefined competence.

Based on backgrounds above, the formulation problems in this study are (1). How is the using of multimedia through Autoplay program in teaching Aqidah-Akhlaq in class XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar? (2). Can the use of multimedia through autoplay program in learning Aqidah-Akhlaq increase student motivation and academic achievement in class XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar? The purposes of this study are, (1). To find out how the use of multimedia through autoplay program in learning Aqidah-Akhlaq in class XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar. (2). To find out whether or not the use of multimedia through autoplay program in learning Aqidah-Akhlaq increases the students' motivation and academic achievement in class XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar.

The results of this study indicate that Aqidah-Akhlaq teachers understanding about multimedia through autoplay program is a such interesting approach to be applied in learning for teaching Aqidah-Akhlaq. Multimedia through autoplay program has a nice strategy by using elements which exist in the classroom. The implementation of multimedia in learning through autoplay program for Aqidah-Akhlaq in MAN Tlogo Blitar applies some hints of multimedia through the program. The obstacles encountered in the implementation of multimedia in learning Aqidah-Akhlaq through autoplay program are lack of comprehend teachers toward the program, the lack of time allocated for subject Aqidah-Akhlaq and the lack of infrastructure and education facilities in MAN Tlogo Blitar. While the work done by Aqidah-Akhlaq teachers to overcome these obstacles are by raising the number of reading and learning about autoplay program and trying to apply it as best as possible, by encouraging students to learn on their own outside of school hours and optimizing the existing infrastructure and facilities instituted. The Implementation of multimedia through autoplay program in teaching Aqidah-Akhlaq in MAN Tlogo Blitar cannot be said to be intact, as it still had some obstacles, but this does not deny the successful implementation of the program in teaching Aqidah-Akhlaq. Despite having some problems, the result of implementation shows that excitement and enjoyment of students in learning, the atmosphere looks dynamic and students become active and creative.

## ABSTRAK

Rozi, Muh., Fathur. 2013. Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar. Skripsi. Pendidikan Agama Islam Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Marno. M. Ag

---

**Kata Kunci:** Multimedia Autoplay, Motivasi dan Prestasi Belajar, Aqidah Akhlak

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Disini guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat besar, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga mejadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, keterampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa. Dalam proses belajar mengajar, salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan metode pembelajaran. Guru dituntut untuk menguasai macam-macam metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara menghidupkan dan melatih memori siswa agar bekerja dan berkembang secara optimal. Guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan memorinya bekerja secara maksimal dengan bahasanya dan melakukan dengan kreatifitasnya sendiri. Persoalannya bagaimana agar siswa termotivasi dan akhirnya nanti prestasi belajarnya senantiasa meningkat, guru harus mempunyai strategi yang baik supaya pendidikan dan pengajaran yang disampaikan memperoleh respon positif, menarik perhatian, dapat dikembangkan dan terimplementasi dalam sikap yang positif pula. Untuk mencapainya, seorang guru harus dapat memilih metode pengajaran yang menarik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru lebih mangaktifkan belajar siswa di kelas yaitu dengan menggunakan metode pendekatan multimedia melalui program autoplay. AutoPlay Media Studio adalah program software untuk membuat produk multimedia, software windows interaktif, presentasi-presentasi bisnis, CD autorun setup, dan lain-lain. Pendekatan visual AutoPlay Media Studio adalah salah satu program untuk penciptaan perangkat lunak, membuatnya mudah bagi guru untuk membuat program perangkat lunak Windows, bahkan jika guru sama sekali tidak memiliki pengalaman pemrograman komputer. Strategi ini dapat diterapkan pada pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah (1). Bagaimanakah penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah akhlak kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar? (2). Apakah penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran

Aqidah akhlak dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar? Adapun tujuannya adalah, (1). Untuk mengetahui bagaimana penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah akhlak kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar. (2). Untuk mengetahui penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah akhlak dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman guru-guru Aqidah-Akhlaq tentang multimedia melalui program autoplay adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran Aqidah-Akhlaq. Multimedia melalui program autoplay memiliki strategi yang menyenangkan yang menggunakan unsur-unsur yang ada dalam kelas. Implementasi multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah-Akhlaq di MAN Tlogo Blitar menerapkan beberapa petunjuk dari multimedia melalui program autoplay. Hambatan yang dihadapi dalam implementasi multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah-Akhlaq adalah masih belum utuhnya penguasaan guru-guru Aqidah-Akhlaq tentang program autoplay, kurangnya alokasi waktu untuk mata pelajaran Aqidah-Akhlaq dan kurangnya sarana dan fasilitas pendidikan di MAN Tlogo Blitar. Sedangkan usaha yang dilakukan oleh guru-guru Aqidah-Akhlaq untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan cara banyak membaca dan belajar tentang program autoplay serta berusaha untuk menerapkannya sebaik mungkin, mendorong siswa untuk belajar sendiri diluar jam pelajaran dan mengoptimalkan sarana dan fasilitas yang ada dilembaga. Aplikasi multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah-Akhlaq di MAN Tlogo Blitar belum bisa dikatakan utuh, karena masih mengalami beberapa hambatan, akan tetapi ini bukan berarti menafikan keberhasilan implementasi Program autoplay dalam pembelajaran Aqidah-Akhlaq karena walaupun mengalami beberapa kendala, implementasinya menunjukkan hasilnya yaitu kegairahan dan kesenangan siswa dalam belajar, suasana yang terlihat dinamis dan siswa menjadi aktif dan kreatif.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Sedangkan proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, motivasi dan prestasi dan ketrampilan atau sikap.<sup>1</sup>

Tetapi dalam pandangan Pendidikan Agama Islam pembelajaran adalah suatu upaya membelajarkan peserta didik agar dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari ajaran Agama Islam, baik untuk kepentingan untuk mengetahui cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan.<sup>2</sup>

Belajar adalah suatu bentuk aktivitas manusia yang memerlukan adanya motivasi untuk mencapai tujuan. Semakin tinggi motivasi yang didapat siswa maka semakin tinggi pula keberhasilan yang akan dicapai.<sup>3</sup> Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang di selenggarakan di sekolah atau lembaga formal, dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung, 2001, hlm. 48

<sup>2</sup> Muhaimin, dkk, *Paradigma Pendidikan Islam*, P.T Remaja Rosda Karya, Surabaya, 2002, hlm. 183.

<sup>3</sup> Purwanto, Ngalih. 1989. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya.

terencana, baik perubahan dalam pengetahuan, motivasi dan prestasi dan ketrampilan atau sikap.

Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa, faktor-faktor dapat mendukung ataupun menghambat proses belajar siswa. Semakin banyak faktor pendukung kegiatan belajar, maka semakin besar kemungkinan terjadi perubahan tingkah laku yang diharapkan. Demikian juga sebaliknya semakin banyak faktor yang menghambat kegiatan belajar siswa maka akan semakin kecil kemungkinan terjadinya perubahan tingkah laku.

Faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa bersumber dari dalam diri siswa maupun lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa disebut faktor internal sedangkan faktor dari luar diri siswa biasa disebut dengan faktor eksternal.

Faktor internal menjangkau seluruh pribadi siswa termasuk fisik dan mental. Faktor internal ini memiliki beberapa faktor yaitu faktor fisiologi yang bersifat bawaan ataupun diperoleh dari faktor psikologis. Thomas F Station mengemukakan enam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, keenam faktor tersebut yaitu motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, permohonan, ulangan.<sup>4</sup>

Proses belajar mengajar di sekolah atau di lembaga formal sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Lingkungan belajar tersebut antara lain meliputi: siswa, guru, karyawan sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku

---

<sup>4</sup> Sudirman : 1990, Ilmu-ilmu Pendidikan, Bandung: Remaja Karya.

paket, majalah, makalah dsb), sumber belajar lain yang mendukung dan fasilitas belajar (laboratorium, pusat sumber belajar, perpustakaan yang lengkap dan sebagainya).

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar bersikap pasif ketika berlangsung pembelajaran dikelas. Selama pembelajaran berlangsung siswa menjadi pendengar yang baik. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran kebanyakan mereka diam. Demikianpun ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar siswa diam tanpa komentar. Apalagi ketika guru meminta agar siswa bertanya, merekapun diam.

Fakta ini dilatar belakangi karena siswa kurang diberikan strategi pembelajaran yang memadai. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah dibutuhkan kreativitas dan keaktifan seorang pengajar dalam membuat strategi belajar mengajar semenarik mungkin sehingga menimbulkan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya materi aqidah akhlak. Berhasil atau tidak suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru harus pandai memilih media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Supaya anak didik merasa senang dan gembira dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Guru adalah orang yang penting statusnya di dalam kegiatan belajar mengajar, karena guru memegang tugas yang paling penting yaitu mengatur dan mengemudikan bahtera kehidupan kelas. Bagaimana suasana kelas berlangsung merupakan hasil kerja dari guru. Suasana dapat “hidup”, siswa belajar tekun tapi tidak merasa terkekang atau sebagainya, suasana “muram”, siswa belajar kurang bersemangat dan diliputi suasana takut. Itu semuanya sebagai akibat dari hasil pemikiran dan upaya guru.<sup>5</sup>

Bersamaan dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan juga mendorong guru untuk mengadakan upaya pembaharuan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Guru diuntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang bisa memudahkannya dalam menjalankan proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar, baik alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti komputer, LCD Proyektor, slide dan sebagainya. Ataupun alat bantu mengajar yang sederhana, murah dan efisien seperti gambar, grafik, dan bagan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran di samping guru diuntut mampu menggunakan alat-alat tersebut, guru juga diuntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan tetapi tersedia, karena media adalah

---

<sup>5</sup> Supriyadi Saputro, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Umum*, IKIP, Malang, 1993 hlm.4

bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar banyak sekali, begitu juga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (aqidah akhlak) juga bisa menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan guru, siswa dalam belajar. Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (aqidah akhlak), antara lain: komputer, rekaman CD, LCD Proyektor, gambar, grafis (peta konsep) dan sebagainya. Media-media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (aqidah akhlak) yang ada di sekolah-sekolah terutama di lembaga formal.

Fenomena di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menekankan pada penggunaan media siswa perlu dilaksanakan secara terus menerus. Hal ini dapat dilakukan apabila pola interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Namun hal lain yang juga sangat penting dalam melaksanakan kegiatan tersebut demi meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa dalam proses belajar mengajar adalah kemampuan guru dalam merencanakan suatu proses kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Dengan memperhatikan latarbelakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada

---

<sup>6</sup> Arief S, *Media Pengajaran (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, P.T Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 82

peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam (aqidah akhlak) dengan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia melalui program autoplay di MAN Tlogo Blitar.

Karena madrasah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki mutu pendidikan yang lebih baik serta memiliki fasilitas terlengkap diantara lembaga pendidikan yang sederajat di kota Bitar, dengan mengambil judul : *“Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan diskripsi di atas dan agar lebih terfokus dalam pembahasan penelitian ini, maka peneliti memusatkan perhatian pada pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah akhlak kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar?
2. Apakah penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah akhlak dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian di dalam karya ilmiah merupakan target yang hendak dicapai melalui serangkaian aktivitas penelitian, karena segala yang diusahakan pasti mempunyai tujuan tertentu yang sesuai dengan

permasalahannya. Tujuan dalam penelitian sangat membantu terhadap pencapaian hasil yang optimal dan dapat memberikan arah terhadap kegiatan yang dijalankan dalam penelitian itu.

Sesuai dengan persepsi tersebut dan berpijak pada rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran aqidah akhlak kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran Aqidah akhlak dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar.

#### **D. Batasan Penelitian**

Penelitian ini difokuskan untuk meneliti motivasi dan prestasi belajar siswa melalui implementasi strategi pembelajaran multimedia melalui program autoplay pada mata pelajaran aqidah akhlak pada pokok bahasan menghindari akhlak tercela. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini, lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut ini :

1. Pembelajaran yang difokuskan pada penelitian ini adalah implementasi strategi pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan pendekatan berbasis multimedia melalui program autoplay.
2. Motivasi dan prestasi yang dimaksud di sini tidak hanya motivasi dan prestasi dalam proses pembelajaran siswa secara kognitif saja, melainkan

mencakup pada ranah afektif dan psikomotorik terhadap mata pelajaran aqidah akhlak untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Pokok Bahasan yang diambil pada penelitian ini adalah mata pelajaran aqidah akhlak dengan materi menghindari menghindari akhlak tercela (berjudi, berzina, dan narkoba) dalam kehidupan sehari-hari yang diberikan kepada siswa kelas XI Semester I di MAN Tlogo Blitar.

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

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Adapun secara detail kegunaan tersebut diantaranya untuk :

1. Bagi peneliti, meningkatkan motivasi dan prestasi, pengetahuan, dan menambah pengalaman dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay yang dapat dijadikan bekal untuk menjadi guru yang profesional dan berkualitas.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan mengenai strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis aktivitas pada mata pelajaran aqidah akhlak.
3. Secara praktis, penelitian ini bisa bermanfaat bagi :
  - a. Guru Madrasah Aliyah

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan bidang aqidah akhlak pada siswa kelas XI Semester I



di MAN Tlogo Blitar melalui implementasi pembelajaran berbasis multimedia melalui program autoplay, dan pada MA umumnya.

b. Siswa Madrasah Aliyah

Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dengan menggunakan pendekatan berbasis aktivitas khususnya materi Aqidah akhlak. Sekaligus sebagai bahan penunjang kekreatifitasan atau sebagai pengembang imajinasi siswa tentang media elektronik.

c. Lembaga Madrasah Aliyah

Sebagai solusi untuk mengetahui hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran serta sebagai upaya untuk memperbaiki masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan harapan akan diperoleh hasil prestasi yang optimal demi kemajuan lembaga sekolah.

d. Mapenda Departemen Agama Kota Blitar

Sebagai masukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar mengikuti, memperhatikan, dan menerapkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, sehingga kelemahan pelaksanaan dalam proses belajar mengajar di lapangan pendidikan dapat diperbaiki sesuai dengan rekomendasi dari hasil - hasil penelitian tindakan kelas

5. Lembaga Kampus Universitas Islam Negeri Malang

Sebagai peningkatkan kemitraan dengan sekolah yang bersangkutan sehingga dapat terjalin hubungan kerjasama yang baik dan

sebagai masukan untuk calon guru dalam memecahkan masalah pembelajaran.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran yang dapat dimengerti dan menyeluruh mengenai isi dalam skripsi ini secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi di bawah ini

- Bab I : Pendahuluan**, meliputi: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.
- Bab II : Kajian Teori**, meliputi: bagian bab yang menyajikan data secara teoritis dan berbagai macam teori yang menjadi dasar pijakan dan cara berpikir untuk menguraikan suatu analisis dalam membahas skripsi ini. Bab ini menguraikan bidang studi aqidah akhlak, multimedia melalui program autoplay, dan motivasi dan prestasi belajar siswa.
- Bab III : Metode Penelitian**, dalam bab ini dibahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Diantaranya adalah: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.
- Bab IV : Paparan Data**, Yaitu merupakan bab yang menyajikan hasil penelitian di lapangan, yang meliputi: latar belakang

obyek penelitian dan penyajian/pemaparan data yang diperoleh lapangan.

**Bab V : Pembahasan,** Yaitu merupakan bab terakhir dari seluruh rangkaian pembahasan, dari bab pertama sampai bab lima. Dalam hal ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat.

**Bab VI : Kesimpulan dan Saran,** Dalam segmen ini peneliti akan menyimpulkan hal-hal yang berhubungan dengan hasil penelitian. Kemudian akan dipaparkan tentang saran-saran yang merupakan wujud dari tawaran pemikiran alternatif.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Definisi Multimedia**

##### **1. Pengertian Multimedia**

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear 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 dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan

pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

## **2. Multimedia Dalam Pendidikan**

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, berbagai perubahan dalam masyarakat yang semakin terbuka dan memiliki kompetensi yang tinggi, menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan. Kenyataan ini memerlukan kesiapan sumber daya manusia yang mampu berkompetensi dalam masyarakat global, dengan demikian, pengembangan program pendidikan dengan standar mutu bertaraf global menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa terelakkan.

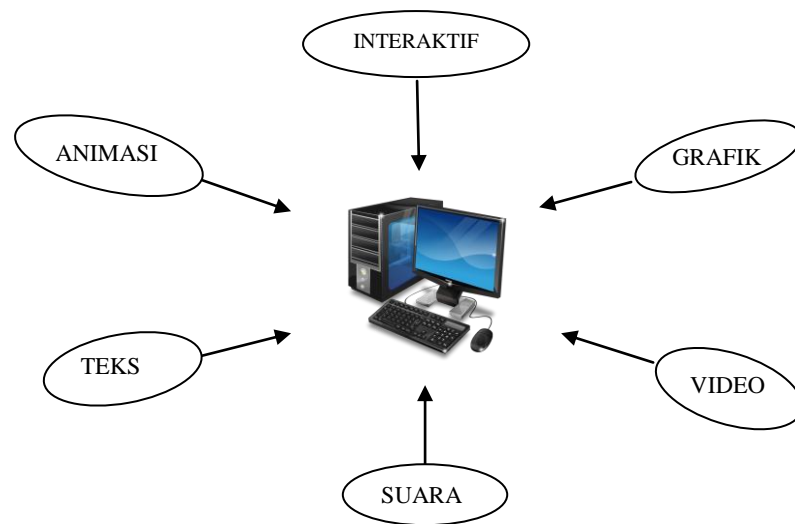
Teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK. Multimedia memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D secara efisien dan efektif dengan kurikulum pembelajaran yang dirancang secara sistematis, komunikatif, dan interaktif sepanjang proses pembelajaran.

Multimedia merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai macam indra. Dalam pendidikan, multimedia tetap berfungsi sebagai alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar mengajar.

### **3. Konsep dan Karakteristik Multimedia**

Konsep multimedia didefinisikan oleh Haffost (Feldmans, 1994) sebagai suatu sistem yang menggabungkan kateks, gambar, video, animasi, suara sehingga dapat memberikan interaktivitas. Thompson, (1994) mendefinisikan konsep multikomputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan konsep gambar, video, fotografi, grafik dan multimedia animasi dengan suara, teks, data yang dikendalikan dengan program komputer.

Dari definisi-definisi tersebut nampak adanya kesamaan bahwa teknologi multimedia merangkumi berbagai media dalam satu *software* pembelajaran yang interaktif. Sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif. Konsep multimedia diberikan dalam gambar 2.1.



**Gambar 2.1:**  
**Konsep Multimedia**

#### 4. Keistimewaan Multimedia

Multimedia mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Di antara keistimewaan itu adalah :

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- b. Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran
- c. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Romiszowski (1993) menterjemahkan interaktivitas sebagai hubungan dua jalur di antara pengajar dengan pelajar. Menurut Jacobs (1992) hubungan dua jalur akan rnciptakan situasi dialog antara dua atau Lebih pelajar. Collirn (Nazrul, 1998) menjelaskan makna dari implikasi

umpan balik yang boleh diterapkan dalam proses belajar membaca dengan menggunakan multimedia melalui konsep permodelan, latihan, dukungan, artikulasi dan refleksi.

Pelajar diharapkan mampu untuk menentukan topik proses belajar yang sesuai dan sukainya. Kebebasan menentukan topik ini adalah salah satu karakteristik proses belajar dengan menggunakan komputer. Menampilkan kembali bahan-bahan pelajaran dan data yang tersimpan secara cepat dan mudah yang disediakan dalam program proses belajar.

Multimedia menyediakan peluang yang sangat besar terhadap kontrol pelajar dibandingkan media-media lainnya. Dalam mendefinisikan kontrol pelajar, Baker (1990) menetapkan unsur-unsur pengguna berdasarkan perintah-perintah sebagai berikut: apa yang dipelajari, langkah-langkah belajar, bagaimana proses belajar yang harus diambil, serta gaya dan strategi dari proses belajar yang diperoleh dari media lain sebelum ini.

## **5. Metodologi Pengembangan Multimedia**

Usah untuk membuat atau memperbaiki pembuatan program multimedia pembelajaran terus dilakukan agar program yang berhasil dapat memenuhi standar proses pembelajaran. Penekanan utama dalam pembuatan program ini adalah agar program dapat mudah digunakan, memenuhi keperluan pengembangan pengetahuan, meningkatkan



keterampilan dan kreativitas, dan menyediakan kemudahan interaktif serta umpan balik. Ada lima tahap pengembangan yaitu :

a. Tahap analisis

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan *software*, baik bagi pelajar, guru dan maupun pada lingkungan. Untuk keperluan tersebut maka analisis dilakukan dengan kerja sama antara guru dengan pengembang *software* dengan mengacupada kurikulum yang digunakan.

b. Tahap Desain

Tahap ini meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam *software* yang akan dikembangkan sesuai dengan desain pembelajaran. Proses desain pengembangan *software* pembelajaran meliputi dua aspek desain, yaitu: aspek model ID (desain instruksional) dan aspek isi pengajaran yang akan diberikan.

c. Tahap Pengembangan

Didasarkan pada desain pembelajaran, maka dibuat papan cerita (flowchart). Selanjutnya dikembangkan hingga menghasilkan sebuah proto type *software* pembelajaran.

Tahap pengembangan *software* meliputi langkah-langkah: penyediaan papan cerita, carta alir, atur cara, menyediakan grafik, media (suara dan video), dan pengintegrasian sistem. Setelah pengembangan sistem *software* selesai, maka penilaian terhadap unit-

unit *software* tersebut dilakukan dengan menggunakan rangkaian penilaian *software* multimedia. Penilaian *software* meliputi penilaian terhadap : teks, grafik, suara, musik, video, animasi dan kegiatan pembelajaran di dalamnya.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini *software* dari unit-unit yang telah dikembangkan dan prototaip telah dihasilkan kemudian diimplementasikan. Implementasi pengembangan *software* pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik dapat menggunakan *software* multimedia di dalam kelas secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan individu atau kelompok.

*Software* multimedia yang dikembangkan bersumber dari bahan pelajaran, dari buku, lingkungan, pengalaman dan lain-lain. Dengan demikian, peserta didik termotivasi untuk membaca dan perasaan ingin tahunya meningkat. Dalam hal ini peranan guru selain menjadi fasilitator juga mengontrol perkembangan pembelajaran peserta didik secara obyektif.

e. Tahap penilaian

Untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan *software* yang telah dikembangkan, dilakukan penilaian. Perbaikan dan penghakusan *software* kemudian perlu dilakukan agar *software* lebih sempurna.

Tahap penilaian merupakan tahap yang ingin mengetahui kesesuaian *software* multimedia tersebut dengan program pembelajaran. Penekanan penilai ditentukan seperti untuk penilaian di dalam kemampuan literasi komputer, literasi materi pelajaran dan tahap motivasi peserta didik.

## **B. Tinjauan Umum Tentang Program AutoPlay**

### **1. Pengertian AutoPlay**

Autoplay adalah program yang memungkinkan kita untuk membuat autorun (wikipedia: autorun adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD atau flash memory).<sup>7</sup>

Merupakan software membuat produk multimedia, software windows interaktif, presentasi-presentation bisnis, CD autorun setup, dan lain-lain. Hanya perlu drag and drop media files favorite, memasukan photo, text, audio, video, macromedia flash, dan lainnya. Setelah mengatur letak-letaknya, bisa build projectnya.<sup>8</sup>

Software ini telah dipakai oleh banyak developer software profesional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak software-software lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah

---

<sup>7</sup> <http://www.indigorose.com>

<sup>8</sup> <http://munirarber.blogspot.com/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>

drag-n-drop.<sup>9</sup> AutoPlay Media Studio memungkinkan pengguna untuk membuat autorunes mereka sendiri multimedia interaktif, dan jika kita bukan seorang programmer, dengan sedikit intuisi kita dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan standar manfaat proyek dan membawa program ini.<sup>10</sup> Fitur-fitur yang terdapat dalam software ini antara lain :

- a. Mudah Menggunakan Lingkungan Pengembangan Visual
- b. Fitur Aplikasi Pengembangan Profesional
- c. Drag dan Drop Objek Visual Interface
- d. Powerfull, Namun Mudah-Gunakan Bahasa Pemrograman
- e. Penanganan Multimedia Mengesankan
- f. Pilihan Mudah Deployment Software

AutoPlay Media Studio dapat menggabungkan beragam jenis media ke dalam satu aplikasi. Disediakan Tool seperti QuickTime, Flash, Slideshow dan Video didalamnya. Bahkan fitur penanganan audio sendiri dapat menghemat waktu kerja. Sebagai contoh, voiceovers dibuat di atas trek musik latar belakang dalam waktu sekejap. Sekaligus dapat menggunakan hingga delapan kanal audio secara simultan dengan pilihan otomatis baik perangkat keras atau perangkat lunak.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibid*,..

<sup>10</sup> *Ibid*, indigorse.com

<sup>11</sup> *Ibid*, indigorse.com

## **2. Kelebihan Program AutoPlay**

Autoplay Media Studio dibuat atau dirancang untuk membuat mengembangkan aplikasi profesional semudah mungkin, bahkan tanpa pengalaman pemrograman sebelumnya. dengan cara Drag dan drop konten kita ke halaman dan kemudian klik dua kali untuk mengedit. Ini sangat sederhana untuk dilakukan. Adapun kelebihan dari program Autoplay Media Studio ini antara lain :

- a. Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet
- b. Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat autoplay secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengeklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
- c. Peningkatan versinya selalu dilakukan perbaikan dan penambahan fitur baru yang semakin memudahkan penggunaanya.
- d. Fitur yang lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami).<sup>12</sup>

## **3. Kelemahan Program AutoPlay**

- a. Minimnya template yang disediakan.
- b. Tampilan Slide yang membosankan dan kurang menarik.
- c. Terkadang crash atau eror.

---

<sup>12</sup> *Ibid*, munirarber.blogspot.com

## C. Pembahasan tentang Motivasi

### 1. Pengertian Motivasi

Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut dengan “motif” untuk menunjukkan mengapa seseorang itu berbuat sesuatu. Motif dan motivasi berkaitan erat dengan penghayatan suatu kebutuhan. Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Berawal dari pendekatan kata “motif” tersebut dapat ditarik persamaan bahwa keduanya menyatakan suatu kehendak yang melatarbelakangi perbuatan. Banyak para ahli yang memberikan batasan tentang pengertian motivasi antara lain adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman mengemukakan, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.
- b. Tabrani Rusyan berpendapat, bahwa motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.

Heinz Kock memberikan pengertian, motivasi adalah mengembangkan keinginan untuk melakukan sesuatu.<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas, jelaslah bahwa masalah-masalah yang dihadapi guru adalah mempelajari bagaimana

---

<sup>13</sup> Sardiman A., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. CV. Rajawali Pers. Jakarta. 1990. hlm: 73

<sup>14</sup> Heinz Kock, *Saya Guru Yang Baik*, Kanisius. Yogyakarta. 1991, hlm:69

melaksanakan motivasi secara efektif. Seorang dalam melaksanakan kegiatan mengajar, agar dapat memotivasi peserta didik hendaknya melihat beberapa faktor berikut:

- a. Pendidik sebagai sumber pengalaman tingkah laku sekaligus sebagai objek perhatian peserta didik harus:
  1. Memiliki kewibawaan dan kepribadian yang kuat dan menarik.
  2. Menunjukkan minat yang besar terhadap isi pelajaran yang disampaikan.
  3. Mampu memilih perangkat belajar atau menciptakan situasi belajar yang mampu membangkitkan motif belajar.
- b. Peserta didik adalah individu yang akan mengalami tingkah laku tertentu dan sekaligus subyek yang memperhatikan. Maka pendidik perlu mengenal jenis dan tingkat kebutuhan peserta didik bagi usaha memotivasinya seperti:
  1. Motif belajar dan minat belajar peserta didik
  2. Insentif yang perlu diberikan kepada peserta didik, serta
  3. Motif-motif lain yang ada pada diri peserta didik seperti motif ingin rasa aman, ingin kasih sayang, ingin perlakuan sama, dan seterusnya.

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas bahwa memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa oleh karena itu seorang

pengajar hendaknya mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan.

Maka guru dapat melakukan cara-cara berikut:

- a. Usahakan jangan mengulangi hal-hal yang telah mereka ketahui, karena akan menyebabkan kejenuhan.
- b. Suasana fisik kelas jangan sampai membosankan
- c. Hindarkan terjadinya frustrasi dikarenakan situasi kelas yang tak masuk akal, dan diluar jangkauan pikiran manusia
- d. Hindarkan suasana kelas yang bersifat emosional sebagai akibat adanya kontak personal.
- e. Siapkan tugas-tugas yang menantang selama latihan
- f. Berilah siswa pengetahuan tentang hasil-hasil yang telah dicapai oleh masing-masing siswa.
- g. Berikan perilaku yang pantas terhadap usaha yang dilakukan oleh siswa.

## **2. Tujuan Motivasi**

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi yaitu untuk menggerakkan/menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil/mencapai tujuan tertentu.

## **3. Fungsi Motivasi**

Motivasi sebagai suatu proses mengantarkan murid kepada pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses motivasi mempunyai fungsi antara lain:



- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti perbuatan belajar.
- b. Sebagai *pengarah* artinya, mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Sebagai *penggerak*. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut Ramayulis yang dikutip dari proyek pembinaan prasarana dan sarana Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri Jakarta fungsi motivasi adalah:

- a. Memberi semangat dan mengaktifkan murid agar tetap berminat dan siaga.
- b. Memusatkan perhatian anak pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian belajar.
- c. Membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan jangka panjang.<sup>16</sup>

#### **4. Macam-Macam Motivasi**

Berdasarkan sumbernya motivasi dapat dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Motivasi intrinsik

---

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 1992, hlm. 175

<sup>16</sup> Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama/IAIN, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Sebagaimana dikutip oleh Ramalis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta Pusat: Kalam Mulia, 1998), hlm. 171

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangi materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, seperti pujian dan hadiah, peraturan sekolah, suri tauladan orang tua, guru dan seterusnya.<sup>17</sup>

## 5. Prinsip Motivasi dalam Belajar

Prinsip-prinsip ini disusun atas dasar penelitian yang seksama dalam rangka mendorong motivasi belajar peserta didik di sekolah. Dalam hal ini Keneth H. Hover mengemukakan prinsip-prinsip motivasi antara lain:

- a. Pujian lebih efektif dari pada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan. Oleh karena itu, pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar peserta didik.
- b. Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar. Sebabnya ialah karena kepuasan

---

<sup>17</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendekatan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), hlm. 137

yang diperoleh individu itu sesuai dengan ukuran yang ada dalam dirinya.

- c. Motivasi itu mudah menjalar atau tersebar kepada orang lain. Guru yang berminat tinggi dan antusias akan menghasilkan peserta didik yang juga berminat tinggi dan antusias pula. Demikian pula peserta didik yang antusias akan mendorong motivasi peserta didik lainnya.
- d. Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya dari pada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru. Apabila peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan masalah secara mandiri dan memecahkannya sendiri, hal itu akan mengembangkan motivasi dan disiplin lebih baik.
- e. Tekanan kelompok peserta didik (peer group) kebanyakan lebih efektif dalam memotivasi dari pada tekanan atau paksaan dari orang dewasa. Peserta didik, terutama para adoselen, sedang mencari kebebasan dari orang dewasa; ia menempatkan hubungan kawan sebayanya yang lebih tinggi. Ia bersedia melakukan apa yang akan dilakukan oleh kelompok sebayanya, dan demikian sebaliknya. Oleh karena itu, kalau guru hendak membimbing peserta didik belajar, arahkanlah anggota-

anggota kelompok itu kepada nilai-nilai belajar, baru peserta didik tersebut akan belajar dengan baik.<sup>18</sup>

## 6. Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa, DeCecco & Grawford (1974) mengajukan 4 fungsi pengajar:

### a. Menggairahkan siswa

Dalam kegiatan rutin di kelas sehari-hari pengajar harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Ia harus selalu memberikan pada siswa cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan. Guru harus memelihara minat siswa dalam belajar, yaitu dengan memberikan kebebasan tertentu untuk berpindah dari satu aspek ke lain aspek pelajaran dalam situasi belajar. '*Discovery learning*' dan metode sumbang saran ('*brain storming*') memberikan kebebasan semacam ini. Untuk dapat meningkatkan kegairahan siswa guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal siswa-siswanya.

### b. Memberikan harapan realistik

Guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistik, dan memodifikasikan harapan-harapan yang kurang atau tidak realistik. Untuk ini pengajar perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan atau kegagalan akademis siswa pada masa lalu, dengan

---

<sup>18</sup> Tabrani Rusyan, dkk. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Karya, 1989), hlm. 124

demikian pengajar dapat membedakan antara harapan-harapan yang realistis, pesimistis, atau terlalu optimis.

c. Memberikan insentif

Bila siswa mengalami keberhasilan, pengajar diharapkan memberikan hadiah pada siswa atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Sehubungan dengan hal ini umpan balik merupakan hal yang sangat berguna untuk meningkatkan usaha siswa.

d. Mengarahkan

Pengajar harus mengarahkan tingkah laku siswa, dengan cara menunjukkan pada siswa hal-hal yang dilakukan secara tidak benar dan meminta pada mereka melakukan sebaik-baiknya.<sup>19</sup>

## 7. Cara Mengukur Motivasi

Pada umumnya ada dua cara untuk mengukur motivasi, yaitu:

- a. Mengukur faktor-faktor luar tertentu yang diduga menimbulkan dorongan dalam diri seseorang.
- b. Mengukur aspek tingkah laku tertentu yang mungkin menjadi ungkapan dari motif tertentu.

Laboratorium penelitian tentang motivasi umumnya menggunakan cara yang pertama, yaitu berusaha menciptakan kondisi yang dapat

---

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 177

menimbulkan dorongan/kebutuhan tertentu. Dapat juga dengan cara pemberian hadiah/insentif, insentif verbal berupa pengarahan-pengarahan yang dapat memperkuat motif seseorang.

Salah satu cara yang lebih tepat mengetahui motif seseorang yang sebenarnya adalah mengamati obyek-obyek yang menjadi pusat perhatiannya. Obyek yang selalu dikejar itulah yang menjadi cermin atas motif yang sedang menguasainya, selain itu bisa juga dikenal melalui hadiah yang paling mengena baginya. Ada tidaknya motif yang sedang menguasai seseorang juga bisa dijadikan ukuran, misalnya: kekuatan tenaga yang dikeluarkan (usahanya), frekwensinya, kecepatan reaksinya, tema pembicaraannya, fantasi dan impiannya.<sup>20</sup>

## **8. Indikator Siswa Termotivasi**

Diantara indikator yang bisa dijadikan patokan siswa termotivasi adalah:

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi ketika belajar.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai hasil.
- d. Siswa bergairah belajar.

---

<sup>20</sup> Martin H, *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta, hlm. 61-62

e. Kemandirian belajar.<sup>21</sup>

Adapun ciri-ciri siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar termotivasi:

- a. Mencari dan memberikan informasi.
- b. Bertanya pada guru atau siswa lain.
- c. Mengajukan pendapat atau komentar kepada guru atau siswa lain.
- d. Diskusi atau memecahkan masalah.
- e. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- f. Memanfaatkan sumber belajar yang ada.
- g. Menilai dan memperbaiki nilai pekerjaannya.
- h. Membuat kesimpulan sendiri tentang pelajaran yang diterimanya.
- i. Dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dengan tepat saat pelajaran berlangsung.
- j. Memberikan contoh dengan benar.
- k. Dapat memecahkan masalah secara tepat.
- l. Ada usaha dan motivasi dalam mempelajari bahan.
- m. Senang bila diberi tugas
- n. Bekerjasama dengan berhubungan dengan siswa lain.
- o. Dapat menjawab pertanyaan diakhir pelajaran.

Sardiman memberikan penjelasan ciri-ciri seseorang termotivasi diantaranya:

---

<sup>21</sup> Tafsir, *Metodologi Pengajaran Pendidikan Islam*, Bandung: Rosdakarya, 1993, hlm. 146

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang belajar mandiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas rutin (kurang kreatif).
- f. Sering mencari dan memecahkan soal-soal.
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang sudah diyakini.
- h. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas berarti dia telah memiliki motivasi yang kuat dalam proses belajar mengajar. Ciri-ciri tersebut akan menjadi penting karena dengan motivasi yang kuat siswa akan bisa belajar dengan baik, lebih mandiri dan tidak terjebak pada sesuatu yang rutinitas dan mekanis.<sup>22</sup>

## **D. Pembahasan Tentang Prestasi Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Prestasi Belajar Siswa**

Prestasi merupakan hasil dari sesuatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Dalam kenyataan untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang

---

<sup>22</sup> Sardiman, *op.cit.*, hlm. 82-83



harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu wajarlah kalau pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja.

Berbagai kegiatan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan prestasi. Semuanya tergantung dari profesi dan kesenangan dari masing-masing individu. Pada prinsipnya setiap kegiatan harus digeluti secara optimal. Dari kegiatan tertentu yang digeluti untuk mendapatkan prestasi maka, beberapa ahli sepakat bahwa “prestasi” adalah “hasil” dari suatu kegiatan.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia prestasi diartikan hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan/ dikerjakan dan sebagainya).<sup>23</sup> Dalam Bahasa Inggris prestasi biasanya disebut dengan “*achievement*” yang berasal dari kata “*achieve*” artinya meraih, sedangkan “*achievement*” dalam *Contemporary English-Indonesia Dictionary* diartikan hasil atau prestasi.<sup>24</sup>

WJS. Poerwodarminto dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berpendapat, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Sementara Nasrun Harahap dan kawan-kawan memberi pengertian prestasi adalah penilaian pendidikan perkembangan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang

---

<sup>23</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Op. Cit.*, hal: 787.

<sup>24</sup> Peter Salim, *The Contemporary English-Indonesia Dictionary*, Modern English Press, Jakarta, 1986, hal: 18.

disajikan kepada: mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.<sup>25</sup>

Dari berbagai pengertian prestasi yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat kita pahami bahwa prestasi adalah hasil dari kegiatan yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik individu maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.<sup>26</sup>

Belajar oleh beberapa pakar dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Drs. Thursam Hakim, mendefinisikan belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir dan kemampuan yang lain.<sup>27</sup>
- b. Menurut WS. Winkel, belajar dirumuskan sebagai berikut: “suatu aktivitas/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas.”<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Usaha Nasional, Surabaya, 1994, hal: 20-21

<sup>26</sup> *Ibid*, hal: 21.

<sup>27</sup> Thursan Hakim, *Op. Cit.*, hal: 1.

<sup>28</sup> WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, Gramedia, Jakarta 1989, hal: 36.

- c. Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Madjid, dalam buku “ At-tarbiyah wa Turuqu tadrīs” mengemukakan :

فالتعلم هو كل سلوك يؤدي الى نمو الفرد وبيانه وجعل خبرته مغايرة لما كانت عليه اولا

Artinya: Belajar adalah setiap prilaku yang menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan seseorang serta menjadikan keahliannya berubah sebagaimana yang dimiliki sebelumnya.<sup>29</sup>

Drs. Soetomo mengartikan belajar adalah penambahan ilmu pengetahuan yang nampak di sekolah.<sup>1</sup> Menurut Witherington dalam bukunya *Educational Psychology*, belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.<sup>30</sup>

Menurut James Whittaker, belajar didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>31</sup> Menurut Crow and Crow, belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.<sup>32</sup> Belajar adalah suatu proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.<sup>33</sup>

---

<sup>29</sup> Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Madjid, *At-Tarbiyah wa Turuqu Tadrīs*, Darul ma'arif. Mesir, 1919, hal: 179.

<sup>1</sup> Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Usaha Nasional, 1993, hal: 119.

<sup>30</sup> Ngalim Purwanto, *Op. Cit.*, hal: 84.

<sup>31</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 1990, hal: 98-99.

<sup>32</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003, hal: 155-156.

<sup>33</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru, Bandung, '96, hal2.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.<sup>34</sup>

Sedangkan pengertian belajar menurut pendapat yang tradisional, belajar merupakan pengetahuan yang mana yang dipentingkan adalah pendidikan intelektual. Dimana biasanya anak-anak diberi berbagai macam mata pelajaran untuk menambah ilmu pengetahuan yang dimilikinya, terutama dengan jalan menghafal.<sup>35</sup>

Adapun ahli pendidikan modern merumuskan perbuatan belajar sebagai berikut: belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, timbul berkembangnya sifat-sifat sosial, susila dan emosional.<sup>36</sup>

Sedang menurut pengertian secara psikologis, belajar mempunyai suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai dari hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku.<sup>37</sup>

Perubahan yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman itu sebenarnya usaha dari individu itu sendiri dalam interaksi

---

<sup>34</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru, Bandung, 1996, hal: 5.

<sup>35</sup> Abu Ahmadi, *Cara Belajar Yang Mandiri dan Sukses*, CV Aneka, Solo, 1993, hal: 20.

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Bina Aksara, Jakarta, 1988, hal: 2.

dengan lingkungannya. Interaksi dimaksud tidak lain adalah interaksi edukatif yang memungkinkan terjadinya proses interaksi belajar mengajar. Dalam hal ini memang diakui bahwa belajar tidak selamanya terjadi dalam proses interaksi belajar mengajar, tetapi juga bisa terjadi diluar proses itu. Individu yang belajar sendiri di rumah adalah aktivitas belajar yang terlealisasi dari proses interaksi belajar mengajar. Namun bagaimana pun juga belajar tetap merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi lingkungannya.<sup>38</sup>

Belajar merupakan suatu hal yang sangat kompleks dan banyak seluk-beluknya, maka dari itu dapat timbul definisi-definisi yang berbeda-beda menurut teori belajar yang dianut oleh seseorang. Namun dari berbagai pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>39</sup>

Setelah menelusuri hal tersebut di atas, maka dapat dipahami mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar.” Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan suatu perubahan dalam

---

<sup>38</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, hal: 22.

<sup>39</sup> Slameto, *Op. Cit.*, hal: 2.

individu, yakni perubahan tingkah laku. Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hal ini. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan-perubahan dalam diri sendiri individu hasil dari aktivitas dalam proses belajar yang berupa ketrampilan, kecakapan dan pengetahuan.

## 2. Tujuan Prestasi Belajar Siswa

Pada dasarnya setiap manusia yang melakukan segala aktivitas dalam kehidupannya tidak terlepas dari tujuan yang dicapai. Karena dengan adanya tujuan akan menentukan arah kemana orang itu akan di bawah atau diarahkan.

Untuk mencapai tujuan, diperlukan adanya motivasi yang mendorong untuk berbuat. Dalam hal ini Sumadi Suryabrata, dalam bukunya Psikologi Pendidikan menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.<sup>40</sup> Maka tepat sekali apabila Prof.Dr. Nasution menyatakan bahwa belajar lebih berhasil bila dihubungkan dengan minat dan tujuan anak.<sup>41</sup>

Jadi dengan adanya minat dan keinginan yang kuat seseorang akan lebih ulet dan tabah dalam menghadapi segala rintangan dalam mencapai tujuan. Tujuan merupakan sentral dan arah yang akan dicapai, untuk mencapai tujuan yang maksimal perlu adanya motivasi yang kuat.

---

<sup>40</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Rajawali Press, Jakarta, 199, hal: 70.

<sup>41</sup> Nasution, *Didaktif Asas-Asas Mengajar*, Jemmare, Bandung, 1986, hal: 65.

Menurut Nasution ada tiga fungsi pokok motivasi yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepas energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah mana tujuan hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan-tujuan itu dengan menyampaikan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.<sup>42</sup>

Dengan kekuatan motivasi itulah tujuan belajar akan tercapai.

Adapun tujuan belajar menurut para ahli pendidikan adalah:

1. Menurut Winarno Surahmad, bahwa tujuan belajar adalah:
  - a. Pengumpulan pengetahuan
  - b. Penanaman konsep ketrampilan
  - c. Pembentukan sikap dan perbuatan<sup>43</sup>
2. Menurut Sardiman A.M, bahwa tujuan belajar adalah:
  - a. Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan fakta lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan, tujuan inilah yang mempunyai kecenderungan lebih besar pengembangannya

---

<sup>42</sup> *Ibid*, hal: 79-80.

<sup>43</sup> Winarno Surahmad, *Pengantar Interaksi Proses Belajar Mengajar*, Tarsito, Bandung, 1986, hal: 65.

didalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

b. Penanaman Konsep Ketrampilan

Peranan konsep atau perumusan konsep-konsep, juga memerlukan suatu ketrampilan-ketrampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Ketrampilan jasmaniah adalah ketrampilan yang dapat diamati, dilihat, sehingga akan menitik beratkan pada ketrampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan ketrampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah ketrampilan yang dapat dilihat ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, dan ketrampilan berfikir serta kreatifitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Ketrampilan dapat didik dengan banyak melatih kemampuan

c. Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, prilaku dan kepribadian anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan pengarahan



motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan kepribadian guru itu sendiri sebagai contoh atau model <sup>44</sup>

Jadi tujuan belajar merupakan sentral bagi setiap siswa tercapai tidaknya tujuan tersebut pada siswa itu sendiri, bahkan dapat diketahui yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan atau kegagalan kegiatan belajar itu banyak bertumpu pada siswa itu sendiri.

Sebagaimana diungkapkan oleh Drs.Oemar Hamalik bahwa:

Kesuksesan itu bagian besar terletak pada usaha kegiatan saudara sendiri, sudah barang tentu faktor keamanan, minat, ketentuan, tekad untuk sukses, cita-cita yang tinggi merupakan unsur mutlak yang bersifat mendukung usaha saudara itu. <sup>45</sup>

### 3. Prinsip-Prinsip Belajar Siswa

Proses belajar merupakan proses yang kompleks, tetapi dapat dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip belajar. Yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang dicapai, sedang yang dimaksud dengan prinsip belajar adalah hal-hal yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses belajar.

Adapun prinsip-prinsip secara mendasar menurut Slameto yaitu:

1. Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
2. Belajar itu proses kontinue, jadi harus tahap demi tahap berdasarkan perkembangannya.

---

<sup>44</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*, Rajawali Pers, Jakarta, Cet 3, 1992, hal: 28-29.

<sup>45</sup> Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*, Tarsito, Bandung, 1983, hal: 2.

3. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar tenang.<sup>46</sup>

Sedangkan prinsip belajar menurut Oemar Hamalik adalah:

1. Belajar adalah proses aktif dimana terjadi hubungan timbale balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dan lingkungannya.
2. Belajar harus selalu bertujuan, terarah dan jelas bagi anak didik. Tujuan akan menuntunya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
3. Belajar yang paling efektif adalah apabila didasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam diri sendiri.
4. Belajar selalu menghadapi rintangan dan hambatan oleh karenanya anak didik harus sanggup mengatasinya secara tepat.
5. Belajar memerlukan bimbingan. Bimbingan itu baik dari guru maupun dosen atau tuntunan dari buku pelajaran sendiri.
6. Jenis belajar yang paling utama adalah belajar untuk berfikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.
7. Cara belajar yang paling efektif adalah dalam pemecahan masalah melalui kerja kelompok, asalkan masalah-masalah tersebut telah disadari bersama.
8. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.
9. Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar apa yang dipelajari dan diperoleh dapat dikuasai.
10. Belajar harus disertai dengan keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan atau hasil.
11. Belajar dianggap berhasil apabila anak didik telah sanggup mentransferkan dan menerapkannya kedalam bidang sehari-hari.<sup>47</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, mengenai prinsip-prinsip belajar tersebut di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa bersungguh-sungguh dan memiliki cita-cita dalam belajar merupakan tujuan utama karena belajar tanpa adanya kedisiplinan, kemauan, tujuan serta cita-cita

---

<sup>46</sup> Slameto, *Op.Cit.*, hal: 28.

<sup>47</sup> Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, CV. Citra Media Karya Anak Bangsa, Surabaya, 1996, hal: 48.

yang tinggi tidak harus adanya hubungan dua arah yang antara siswa dan guru.

Selain itu dalam belajar harus memiliki keteraturan, dorongan yang murni, kebiasaan belajar yang baik, dan disiplin memiliki pemahaman dan pengertian, sarana dan prasarana yang cukup serta belajar itu harus terus menerus atau dengan kata lain belajar kontinue dan dinamis.

#### **4. Cara Menentukan Prestasi Belajar Siswa**

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa maka indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurkan saat ini digunakan adalah:

- a. Daya serap terhadap bahan yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b. Prilaku yang di gariskan dalam tujuan pengajaran atau intruksional khusus (TIK) telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal.

Untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar yang telah dilakukan dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, kita dapat menggunakan acuan tingkat keberhasilan tersebut sejalan dengan kurikulum yang berlaku saat ini adalah sebagai berikut:

- a. Istimewa atau maksimal: Apabila sebuah bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa.

- b. Baik sekali atau optimal: Apabila bahan pelajaran (85% s/d 94%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa.
- c. Baik atau minimal: Apabila bahan pelajaran diajarkan hanya (75% s/d 84%) dikuasai siswa.
- d. Kurang: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 75% dikuasai siswa.

Dengan melihat data yang terdapat dalam format daya serap siswa dalam pelajaran dan prosentase keberhasilan siswa dapat mencapai TIK tersebut tadi, dapatlah diketahui tingkat keberhasilan proses belajar yang telah dilakukan siswa dan guru. Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajarnya tersebut, dengan dilakukan melalui test prestasi belajar sehingga dapat dijangkau kedalam jenis penilaian sebagai berikut :

- a. Test Formatif.

Penilaian ini digunakan untuk mengukur setiap satuan bahasan tertentu dan bertujuan hanya memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap satuan bahasan tersebut. Hasil test ini digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu pula, atau *sebagai feed back* (umpan balik) dalam memperbaiki belajar mengajar.

- b. Test Subsumatif

Penilaian ini meliputi sejumlah bahan mengajar atau satuan bahasan yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah selain untuk memperoleh gambaran daya serap, juga untuk menetapkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasilnya dipertimbangkan untuk menentukan nilai raport.

c. Test Sumatif

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur daya serap siswa terhadap pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester. Tujuannya ialah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari test ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat ranking atau sebagai ukuran kualitas sekolah.

## 5. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar (dalam arti *behavioral changes*), baik aktual maupun potensial sampai dimanakah perubahan itu tercapai atau berhasil baik atau tidaknya tergantung kepada bermacam-macam faktor.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dari diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Sebagaimana pendapat Nana Sudjana bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan

siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>48</sup> Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua macam yaitu:

**a. Faktor Internal**

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis

1. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan yang perlu diperhatikan dalam faktor ini adalah: *pertama* kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan, yang *kedua* yaitu kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.<sup>49</sup>

2. Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang factor tersebut meliputi :

a. Intelegensi Siswa

Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi jauh dibawah normal akan

---

<sup>48</sup> Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hal: 39.

<sup>49</sup> Thursan Hakim, *Op. Cit.*, hal: 11.

sulit diharapkan untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam proses belajar.<sup>50</sup>

Menurut William Strem yang dimaksud dengan intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuannya.<sup>51</sup>

Dengan demikian intelegensi merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, karena mempunyai tiga aspek kemampuan, yaitu:

- (1) Kemampuan untuk menyatakan segala sesuatu masalah yang dipisahkan.
- (2) Kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap masalah yang dihadapi.
- (3) Kemampuan mengadakan kritik baik terhadap masalahnya maupun terhadap dirinya sendiri.<sup>52</sup>

Dari sinilah dapat diambil kesimpulan bahwa intelegensi, dapat mengkaji, menghayati, memahami, dan menginterpretasikan pelajaran yang diterima dari guru mereka. Untuk itu perlu adanya intelegensi yang sehat pada diri siswa sehingga mudah untuk memperoleh prestasi belajar yang baik.

---

<sup>50</sup> *Ibid*, hal: 13.

<sup>51</sup> Ngalim Purwanto, *Op. Cit.*, hal: 59 .

<sup>52</sup> Mulyadi, *Pengantar Psikologi Belajar*, Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, Malang, 1984, hal: 136.

#### b. Minat Siswa

Minat adalah kecenderungan dan kegiaarahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi belajar, hal ini tidak usah dipertanyakan lagi. Seseorang tidak akan melakukan sesuatu dengan baik tanpa adanya minat untuk melakukannya.<sup>53</sup>

Menurut Douglas Freyer, minat adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu.<sup>54</sup> Minat sangat erat hubungannya dengan perasaan individu, obyek, aktivitas, dan situasi. Jadi jelaslah bahwa minat mempelajari sesuatu, maka hasilnya dapat diharapkan lebih baik dari seseorang yang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tersebut.

#### c. Bakat Siswa

Bakat adalah kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan.<sup>55</sup> Bakat memang merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar seseorang dalam suatu bidang tertentu.

---

<sup>53</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1999, hal: 136.

<sup>54</sup> W.S. Winkel, *Op. Cit.*, hal: 105.

<sup>55</sup> Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, hal: 135.



Menurut Zakiyah Darajat bakat adalah semacam perasaan dan perhatiannya, merupakan salah satu metode berfikir. Setiap manusia lahir ke dunia dilengkapi dengan adanya bakat dan kemampuan yang melingkupinya. Bakat ini akan mulai tampak sejak lahir namun masih diperlukan pembinaan, latihan dan pengembangan secara intensif agar ia bisa berkembang lebih baik. Seseorang guru atau orang tua hendaklah memberikan perhatian kepada anak-anaknya dengan melihat bakat anak agar dapat menempatkan mereka yang lebih sesuai dengan bakatnya, mungkin juga kesulitan belajar disebabkan tidak adanya bakat yang sesuai dengan pelajaran tersebut.

d. Motivasi

Sesuatu terpenting yang berpengaruh pada prestasi yaitu motivasi, diartikan sebagai suatu kondisi yang memulai, menuntun dan memelihara tingkah laku seseorang. Tanpa motivasi seseorang mungkin akan mengalami kegagalan untuk menunjukkan yang telah dipelajari.<sup>56</sup>

Motivasi adalah sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang

---

<sup>56</sup> Arno F. Wittig, *Op. Cit.*, hal: 3.

mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.<sup>57</sup>

## **b. Faktor Ekstern**

Yaitu faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor ini terdiri dari:

### 1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi:

#### a. Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga atau rumah ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan keberhasilan belajar.<sup>58</sup>

#### b. Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Disamping itu tata tertib dan disiplin yang ditegakkan secara konsekwen dan konsisten juga sangat menunjang keberhasilan belajar siswa.<sup>59</sup>

#### c. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat ada yang menunjang keberhasilan belajar ada juga yang menghambat. Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya lembaga-lembaga non formal yang melaksanakan kursus-kursus

---

<sup>57</sup> Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hal: 42.

<sup>58</sup> Thursan Hakim, *Op.Cit.*, hal: 17.

<sup>59</sup> *Ibid*, hal: 18.

tertentu sedangkan yang menghambat keberhasilan tertentu adalah tempat hiburan dan keramaian.

Kondisi masyarakat kumuh juga bisa mempengaruhi aktivitas belajar siswa paling tidak, siswa tersebut akan menemukan kesulitan ketika menemukan teman belajar atau berdiskusi.<sup>60</sup>

2. Faktor Instrumen, faktor yang adanya dan pengubahannya direncanakan. Faktor ini terdiri dari empat macam:
  - a. Kurikulum
  - b. Guru
  - c. Administrasi
  - d. Sarana dan fasilitas.

Selain faktor tersebut di atas dalam buku yang lain juga dijelaskan bahwa dalam belajar ada elemen yang mempengaruhi efisiensi belajar.

## **E. Pembahasan tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak**

### **1. Pengertian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak**

Pendidikan aqidah dan akhlak adalah pendidikan mengenai dasar-dasar moral dan keutamaan perangai, tabiat (watak) yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan oleh anak masa analisa hingga menjadi seorang mukallaf, seorang yang telah siap mengarungi lautan kehidupan. Tujuan religius yang berakar pada hati sanubari. Benteng tersebut akan

---

<sup>60</sup> Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, hal: 137.

memisahkan anak dari sifat-sifat negatif, kebiasaan dosa dan tradisi jahiliyah.

Referensi paling penting pendidikan akhlak sesungguhnya adalah Al-Quran. Pendidikan akhlak dalam Al-Quran menempati porsi yang besar. Tujuan pendidikan Islam dapat dicapai melalui pendidikan akhlak dalam bentuk pengembangan sikap kepasrahan, penghambaan dan ketakwaan. Allah SWT. menjadikan sifat-sifat-Nya yang terdapat dalam asmaul husna sebagai nilai ideal akhlak yang mulia dan menyerukan kepada manusia untuk meneladaninya. Dan akhlakul karimah mencakup tiga hal yaitu; takwa, taqorrub, dan tawakkal. Takwa merupakan rasa keagamaan yang paling mendasar. Karena ketakwaannya tersebut seseorang menjadi dekat kepada Allah SWT. Dan bertawakkal kepada Allah meski apapun yang terjadi.

Pendidikan aqidah dan akidah merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan akhlak di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.

## **2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak**

Mata pelajaran aqidah dan akhlak di madrasah aliyah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sedangkan fungsi mata pelajaran aqidah akhlak di madrasah aliyah adalah untuk :

- a. Penanaman nilai dan ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b. Peneguhan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt, serta pengembangan akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, melanjutkan pendidikan yang telah lebih dahulu dilaksanakan dalam keluarga.
- c. Penyesuaian mental dan diri peserta didik terhadap lingkungan fisik dan social dengan bekal aqidah akhlak.

- d. Perbaikan masalah-masalah, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan peserta didik dari hal-hak negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dihadapinya sehari-hari.
- f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem fungsionalnya.
- g. Pembekalan peserta didik untuk mendalami aqidah akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi

### **3. Standart Kompetensi Mata Pelajaran Aqidah Akhlak**

Standart kompetensi mata pelajaran aqidah akhlak berisi sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh pendidikan di Madrasah Aliyah. Kompetensi ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat akhlak serta meningkatkan kualitas akhlak sesuai dengan ajaran Islam. Kompetensi mata pelajaran aqidah akhlak di Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut:

- a. Memahami dan meyakini hakikat aqidah Islam dan akhlak Islam serta mampu menganalisis secara ilmiah hubungan dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami dan meyakini hakikat iman kepada malaikat serta mampu menganalisis secara ilmiah dan terbiasa berakhlak terpuji (kreatif,

dinamis, dan tawakkal) dan menghindari Akhlak tercela pasif, pesimis, putus asa, dan bergantung pada orang lain) dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Memahami dan meyakini kebenaran kita-kitab Allah serta mampu menganalisis secara ilmiah dan terbiasa berakhlak mulia (bersikap amanah dan berpikir dan berorientasi masa depan) dan menghindari akhlak tercela (memfitnah, mencuri, picik, hedonisme, ananiah, dan materialistik) dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengenal dan meyakini Rasul dan beriman kepada hari akhir serta mampu menganalisis secara ilmiah dan bersikap dan berperilaku terpuji memperkuat kehidupan masyarakat (solidaritas, zuhud, tasamuh, ta'awun, saling menghargai, dan tidak ingkar janji) dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Memahami dan meyakini hakikat qadla dan qadar serta mampu menganalisis secara ilmiah, dan terbiasa berakhlak terpuji terhadap bangsa dan negara (cinta tanah air, jiwa kepahlawanan, pengabdian, kepribadian bangsa, belajar sepanjang hayat) dan menghindari akhlak tercela (berjudi, berzina, dan narkoba) dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Memahami dan menggunakan Ilmu Kalam serta mampu menganalisis secara ilmiah dari aspek teologi, dan tasawuf serta dapat mengimplementasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

#### **4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Aqidah Akhlak**

Pelajaran aqidah dan akhlak di Madrasah Aliyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman secara ilmiah serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak Islami, untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Ruang lingkup pelajaran aqidah akhlak meliputi:

##### **a. Aspek Aqidah**

Aspek Aqidah ini meliputi sub-sub aspek: kebenaran Aqidah Islam, hubungan Aqidah Akhlak, keEsaan Allah, keKuasaan Allah, Allah Maha Pemberi Rizki, Maha Pengasih Penyayang, Maha Pengampun dan Penyantun, Maha Benar, Maha Adil, dengan argumen dalil aqli dan naqli. Meyakini bahwa Muhammad adalah Rasul terakhir, meyakini kebenaran al-Qur'an dengan dalil aqli dan naqli. Meyakini qadla dan qadar, hubungan usaha dan doa, hubungan perilaku manusia dengan terjadinya bencana alam disertai argumen dalil naqli dan aqli.

##### **b. Aspek Akhlak**

Aspek akhlak yang meliputi beradab secara Islam dalam bermusyawarah untuk membangun demokrasi, berakhlak terpuji kepada orang tua, guru, ulil amri, dan waliyullah, memperkokoh



integritas dan kredibilitas pribadi, memperkokoh kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, melanjutkan misi Rasul dalam membawa perdamaian, terbiasa menghindari akhlak tercela yang dapat merusak tatanan seperti membunuh, merampok, mencuri, menyebarkan fitnah, membuat kerusuhan, mengkonsumsi atau mengedarkan narkoba, dan malas bekerja.

**c. Aspek Kisah Keteladanan**

Aspek kisah keteladanan yang meliputi: mengapresiasi dan meneladani sifat dan perilaku sahabat utama Rasulullah saw dengan landasan argumen yang kuat.

**5. Rambu-rambu**

Pengembangan kompetensi dan hasil belajar dalam kurikulum ini memperhatikan:

- a. *Keterkaitan*; Rumpun belajar bukan merupakan subjek berdiri sendiri atau terasing satu sama lainnya. Hasil belajar saling berhubungan sebagaimana kompetensi peserta didik dalam dunia nyata.
- b. *Pengembangan keseluruhan*; Semua pengalaman belajar dirancang secara keseluruhan mulai dari pendidikan usia dini sampai dengan kelas XII.
- c. *Luwes*; Kompetensi disesuaikan dengan kebutuhan madrasah. Kompetensi yang dikembangkan juga responsif terhadap perubahan sosial dan teknologi serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang timbul karena proses perubahan tersebut.

- d. *Kompetensi yang dikembangkan*; Kurikulum mendorong peserta didik menghubungkan gagasan, manusia, dan benda, serta mengaitkan kejadian dan gejala lokal nasional dan global. Dengan demikian, mendorong peserta didik untuk melihat berbagai bentuk pengetahuan terkait dan bagian-bagian pengetahuan secara utuh.
- e. *Berorientasi pada peserta didik*; Para peserta didik berkembang dan belajar dengan kecepatan dan cara yang berbeda. Mereka membangun pengetahuan dan pemahaman baru dengan mengaitkannya pada pembelajaran dan pengalaman sebelumnya. Kompetensi pada kurikulum dan hasil belajar, mengakomodasi kebutuhan ini.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).<sup>61</sup>

Penelitian kualitatif memiliki sejumlah ciri-ciri yang membedakannya dengan jenis penelitian lainnya. Berikut ini merupakan pengkajian dan sintesis dari Bogdan & Biklen dan Lincoln & Guba antara lain: menggunakan latar alamiah, manusia sebagai alat (Instrumen), metode kualitatif (wawancara, pengamatan atau dokumen), bersifat deskriptif, analisis data secara induktif, teori dari dasar (grounded theory), lebih mementingkan proses dari pada hasil, adanya kriteria khusus untuk keabsahan data.<sup>62</sup>

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), Menurut T. Raka dalam F.X Soedarso. Penelitian tindakan kelas adalah: suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan

---

<sup>61</sup> Anselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Prosedur, Teknik, dan Teori* (Surabaya: Bina Ilmu Offset, 1997), hlm. 11

<sup>62</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 8

rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukannya itu serta memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan.<sup>63</sup>

Selanjutnya Suyanto mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran dikelas, upaya perbaikan ini dilakukan dengan cara melakukan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas guru sehari-hari dikelasnya.<sup>64</sup>

Dengan demikian penelitian tindakan kelas diartikan sebagai upaya guru atau penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia faktual lainnya.

## **B. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini kehadiran peneliti dilapangan menjadi syarat utama, peneliti mengumpulkan data dalam latar ilmiah, dimana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Selain itu peneliti juga berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan yang terlihat langsung dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pengumpul data. Instrumen pendukung lainnya adalah pedoman observasi dan tes.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Soedarso, F. X. 2001. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Departemen Pendidikan Nasional, hlm 2.

<sup>64</sup> Wahid Murni. 2005. *Penelitian Pembelajaran Apa dan Bagaimana*. Makalah disampaikan dalam rapat persiapan pembekalan mahasiswa PKLI Fakultas Tarbiyah UIN Malang. Malang. Hlm. 4-5

<sup>65</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm.38

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MAN Tlogo Blitar yang merupakan suatu lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama. MAN Tlogo ini terletak di Desa Gaprang Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar dengan alamat Jalan Raya Gaprang Kanigoro Blitar. Lokasi ini berdekatan dengan kampus STIT Al-Muslihun. Ada beberapa jurusan yang ada disana, antara lain yakni jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, jurusan Ilmu Pendidikan Alam, jurusan Bahasa, dan Jurusan Agama. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 dengan jumlah 33 siswa, memiliki kemampuan akademis yang heterogen, selain itu ikatan emosional mereka sudah kuat yang membuat suasana kelas mereka sangat kompak.

### **D. Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek darimana data dapat diperoleh.<sup>66</sup> Jadi sumber data ini menunjukkan asal informasi. Data ini harus diperoleh dari sumber data yang tepat. Jika sumber data tidak tepat maka mengakibatkan data yang terkumpul tidak relevan dengan masalah yang diselidiki.

Pengertian data menurut menurut Amirin (1986:3) adalah keseluruhan keterangan mengenai segala hal yang berkaitan dengan penelitian. Berdasarkan pernyataan ini maka dapat diambil sebuah pemahaman bahwa

---

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 107

data adalah suatu informasi yang ada kaitannya dan mendukung suatu penelitian, sehingga diperoleh suatu hasil yang dapat dipertahankan.

Data utama penelitian ini mencakup:

1. Skor hasil tes siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan, meliputi skor hasil tes awal/tes pengetahuan pra-syarat, hasil diskusi kelompok siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil tes pada setiap akhir tindakan.
2. Hasil lembar observasi perilaku dan aktivitas siswa.
3. Hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada saat pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam berlangsung.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 MAN Tlogo yang berjumlah 33 orang. Alasan pengambilan kelas ini sebagai subyek penelitian adalah karena berdasarkan observasi dan *interview* dengan kesiswaan dan guru mata pelajaran aqidah akhlak, didapatkan:

1. Siswa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran materi aqidah akhlak.
2. Siswa merasa tertekan terhadap pembelajaran materi aqidah akhlak disebabkan guru selalu menerapkan metode ceramah.
3. Siswa tidak merasa bahwa materi pembelajaran relevan dengan kebutuhannya.

## E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap kenyataan-kenyataan yang akan diselidiki.

Metode observasi sering diartikan sebagai pengamatan, yaitu kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba).<sup>67</sup>

Dilihat dari hubungan antara observasi dan observan (yang diobservasi), dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan observasi non partisipan.

#### a. Observasi Partisipan

Dalam observasi partisipan, *observer* berperan ganda yaitu sebagai pengamat sekaligus menjadi bagian dari yang diamati.

#### b. Observasi Nonpartisipan

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, hlm. 146

*Observer* hanya memerankan diri sebagai pengamat. Perhatian peneliti terfokus pada bagaimana mengamati, merekam, memotret, mempelajari, dan mencatat tingkah laku atau fenomena yang diteliti.<sup>68</sup>

Berkaitan dengan judul skripsi ini maka peneliti melakukan kegiatan observasi dengan cara partisipatif. Jadi peneliti terjun langsung kelapangan dengan mengadakan pengamatan terhadap subyek terteliti dengan mengambil bagian dalam suatu kegiatan.

Selain itu metode observasi ini juga dilakukan pada saat proses belajar mengajar pendidikan aqidah akhlak yang berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui perilaku siswa yang berkaitan dengan motivasi dan prestasi siswa belajar mata pelajaran aqidah akhlak.

## 2. Wawancara (Interview)

Menurut Hadi (1993) wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis, dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan.<sup>69</sup>

Sementara Suharsimi menjelaskan bahwa: Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee)".<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> In Tri Rahayu dan Tristiadi Ardi Ardani, *Observasi dan wawancara* (Malang: Banyumedia, 2004), hlm. 15

<sup>69</sup> *Ibid.* hlm. 63

<sup>70</sup> Suharsimi, *op.cit.* hlm. 132



Secara garis besar ada tiga macam pedoman dalam melakukan penelitian yang menggunakan metode interview, yaitu :

- a. Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Disini kreatifitas seorang pewawancara sangat diperlukan karena pewawancara menjadi seorang pengemudi jawaban responden.
- b. Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai chek list, disini pewawancara tinggal membubuhkan tanda  $\surd$  (chek) pada nomor yang sesuai.
- c. Pedoman wawancara semi structure, dalam pedoman ini interviewer mula-mula menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih lanjut. Dengan demikian keterangan yang diperoleh bisa meliputi semua variable dengan keterangan yang lengkap dan mendalam

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui interview dengan kepala sekolah, waka kurikulum, guru mata pelajaran aqidah akhlak serta siswa kelas XI IPS 2 setiap diakhir pembelajaran atau diawal pembelajaran tentang tanggapan siswa mengenai metode yang telah diterapkan oleh seorang guru.

### 3. Tes

Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan prestasi belajar, tes tersebut juga sebagai salah satu rangkaian kegiatan dalam aplikasi pendekatan berbasis multimedia.

Tes yang dimaksud meliputi tes awal atau tes pengetahuan pra syarat, yang akan digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep materi pelajaran sebelum pemberian tindakan. Selanjutnya tes pengetahuan pra syarat tersebut juga akan dijadikan sebagai acuan tambahan dalam mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, disamping menggunakan nilai raport selanjutnya skor tes awal ini juga akan dijadikan sebagai skor awal bagi penentuan poin perkembangan individu siswa.

Selain tes awal juga dilakukan tes pada setiap akhir tindakan, hasil tes ini akan digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran aqidah akhlak melalui penerapan multimedia berbasis program AutoPlay.

### 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Suharsimi, *op.cit.*, hlm. 236

Metode dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data dengan jalan memanfaatkan dokumen yang ada (bahan tertulis, gambar-gambar penting atau film yang mendukung objektivitas peneliti).<sup>72</sup>

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang:

- a. Latar belakang Madrasah Aliyah Negeri Tlogo Blitar
- b. Data guru, siswa, karyawan dan struktur organisasi MAN Tlogo Blitar.
- c. Data program-program sekolah yang direncanakan dalam pembelajaran
- d. Nilai prestasi belajar siswa

#### **F. Analisis Data**

Analisis merupakan tahap akhir terhadap apa yang dilakukan selama berada di lapangan yang disertai dengan membuat laporan penelitian tindakan kelas. Untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui observasi, interview, dan dokumentasi maka peneliti menganalisis data yang telah diperoleh untuk memastikan bahwa dengan menerapkan pembelajaran multimedia melalui program AutoPlay dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa terhadap materi aqidah akhlak.

Adapun tujuan dari analisis data ini adalah sebagaimana dikemukakan oleh Surahmad diantaranya yaitu :

1. Mengumpulkan informasi aktual secara terperinci yang melukiskan gejala-gejala yang ada.

---

<sup>72</sup> Lexy J. Moleong, *op.cit.*, hlm. 103

2. Mengidentifikasi masalah dengan memeriksa data-data yang memperlihatkan kondisi dan praktek-praktek yang berlaku.
3. Melakukan evaluasi atau (jika mungkin) membuat komparasi.<sup>73</sup>

Analisis data dapat dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Menelaah semua data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.
2. Mereduksi data yang diperlukan dengan menyeleksi data tindakan aktivitas seorang guru dan aktivitas setiap murid dalam menerapkan pembelajaran multimedia melalui program AutoPlay.
3. Menyajikan data atau memaparkan data dengan perhitungan frekuensi dan prestasi data.
4. Menyimpulkan data yang telah tersedia.

Sebagai acuan analisis data yang bersumber dari Miles dan Hubberman, tehnik analisis data terdiri dari tiga tahapan pokok yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data bukanlah suatu hal yang terpisah dari analisis. Ia merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan

---

<sup>73</sup> Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metoda Tehnik* (Bandung: Tarsito, 1989), hlm. 132

mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga Kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

## 2. Paparan Data

Alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data. Kami membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis atukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut.

## 3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Kegiatan analisis ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan dalam pandangan kami, hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga *diverifikasi* selama penelitian berlangsung. Peneliti yang berkompeten akan menangani kesimpulan-kesimpulan itu dengan longgar, tetap terbuka dan skeptis, tetapi kesimpulan sudah disediakan, mula-mula belum jelas, namun dengan meminjam istilah klasik dari Glaser dan Strauss (1967) kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh.<sup>74</sup>

---

<sup>74</sup> Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Tjejep Rohendi Rohidi “Terj” (Jakarta: Universitas Indonesia, 1992), hlm. 16-19

Untuk mengetahui perubahan hasil tindakan jenis data yang bersifat kuantitatif yang didapatkan dari hasil evaluasi, dianalisis menggunakan rumus:<sup>75</sup>

$$P = \frac{\text{Postrate} - \text{Base Rate}}{\text{Base Rate}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase peningkatan

Post rate : Nilai rata-rata sesudah Tindakan

Base rate : Nilai rata-rata sebelum tindakan

(Rumus Data Kuantitatif dalam Penelitian Tindakan Kelas)

### G. Pengecekan Keabsahan Penelitian

Untuk memperoleh penyajian data yang akurat, maka dibutuhkan pemeriksaan sumber data. Dalam hal ini, penulis menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu.

Mengacu kepada Denzin, maka penelitipun membedakan triangulasi kedalam empat bagian yaitu:

#### 1. Triangulasi dengan data atau triangulasi sumber data

Triangulasi data dimaksudkan agar dalam pengumpulan data peneliti menggunakan multi sumber data. Tehnik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya.

---

<sup>75</sup> Gugus, Action Research Bahasa Biologi Kabupaten Malang. Jurnal Genteng Kali, 1999/2000.

Trianggulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal itu dapat dicapai dengan jalan antara lain:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan prespektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

## 2. Trianggulasi Metode

Tehnik trianggulasi ini menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk menggali data sejenis. Pada trianggulasi dengan metode, terdapat dua strategi, yaitu:

- a. Pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa tehnik pengumpulan data,

b. Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

### 3. Trianggulasi Peneliti

Diharapkan dengan beberapa peneliti yang melakukan penelitian yang sama dengan pendekatan yang sama, akan mendapatkan hasil yang sama pula atau hampir sama.

### 4. Trianggulasi Teori

Yaitu dalam membahas suatu permasalahan yang sedang dikaji, peneliti tidak menggunakan satu perspektif teori. Trianggulasi dengan teori, menurut Lincoln dan Guba berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu teori atau lebih.

Esensi rasional penggunaan metode trianggulasi adalah bahwa untuk memahami representasi fenomena sosial dan konstruksi psikologis tidaklah cukup hanya menggunakan salah satu alat ukur saja. Memahami motif, sikap, dan nilai yang dianut seseorang bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Trianggulasi menekankan digunakannya lebih dari satu metode dan banyak sumber data termasuk diantaranya adalah sejumlah peristiwa yang terjadi.<sup>76</sup>

## **H. Tahap-Tahap Penelitian**

### 1. Tahap Pra Lapangan

---

<sup>76</sup> Iin Tri Rahayu dan Tristiadi Ardi Ardani., hlm. 142-144



Dalam tahap ini peneliti mengajukan judul ke dosen wali untuk mendapatkan persetujuan. Setelah di ACC oleh dosen wali kemudian judul di daftarkan pada jurusan PAI untuk mendapatkan dosen pembimbing proposal skripsi. Setelah itu, peneliti melakukan bimbingan minimal lima kali sebagai syarat untuk pendaftaran ujian skripsi. Setelah proposal penelitian ini dinyatakan sudah layak untuk diujikan dan mendapat ACC oleh dosen pembimbing, maka peneliti bisa melaksanakan ujian proposal skripsi.

## 2. Tahap Kegiatan Lapangan

Dalam tahap inilah peneliti dilakukan sesungguhnya. Pertama kali yang dilakukan adalah mengajukan surat izin penelitian dilampiri dengan proposal skripsi kepada lembaga yang bersangkutan. Peneliti belum bisa langsung mengumpulkan data akan tetapi menunggu proses ACC dan perlu memperkenalkan diri terlebih dahulu terhadap subyek atau informan serta mengadakan observasi di lingkungan madrasah. Barulah setelah itu peneliti mulai mengumpulkan data, mengadakan wawancara dengan informan, mencatat keterangan-keterangan dari dokumen-dokumen dan mencatat hal-hal yang sedang diamati. Peneliti berusaha memperoleh keterangan sebanyak-banyaknya tentang implementasi strategi pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan pendekatan berbasis multimedia melalui program autoplay dan hal-hal yang ada kaitannya. Sebelum mengadakan wawancara peneliti menyiapkan terlebih dahulu

daftar pertanyaan, akan tetapi peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan tersebut jika sekiranya jawaban-jawaban dari informan terlalu singkat serta mengarahkan pertanyaan-pertanyaan tersebut pada fokus penelitian.

### 3. Tahap analisis data

Data-data yang telah dikumpulkan selama kegiatan di lapangan masih merupakan data mentah, acak-acakan, maka dari itu perlu dianalisis agar data tersebut rapi dan sistematis. Dalam tahap inilah peneliti mengklasifikasi pengelompokan, dan mengorganisasikan data ke dalam suatu pola sehingga menghasilkan suatu deskripsi yang jelas, terinci dan sistematis. Sebagaimana telah dijelaskan dimuka bahwa analisis data dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Untuk memeriksa keabsahan data peneliti tidak hanya memperoleh keterangan dari satu informan saja, tetapi perlu juga memperoleh keterangan dari informan lain.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Sejarah Berdirinya MAN Tlogo Blitar**

Cikal bakal MAN Tlogo Blitar, tidak bisa dilepaskan dari jasa dan peranan para tokoh pendiri YPP Al-Muslihun, yaitu:

- a. Bapak KH. Sibaweh (Tlogo Kanigoro)
- b. Bapak K. Ridwan (Tlogo Kanigoro)
- c. Bapak K. Noeroeddin Sibawaih (Tlogo kanigoro)
- d. Bapak KH. Abdurrohman (Jatinom)
- e. Bapak KH. Ismail (Bangle)
- f. Bapak K. Syafaat (Satriyan Kanigoro)
- g. Bapak KH. Ghufron (Tumpang Talun)
- h. Bapak KH. Faqih Sibawih (Tlogo Kanigoro)
- i. Bapak M. Samsudin (Tlogo Kanigoro)
- j. Bapak K. Muhsan (Jatinom)
- k. Bapak K. Ghofar (Gaprang)

Pada tanggal 1 Agustus 1959 mereka mendirikan TK, MI, PGA di bawah naungan YPP Al-Muslihuun dengan harapan untuk memudahkan warga masyarakat Tlogo dan sekitarnya dalam meniti jenjang pendidikan secara tertib, mudah, dan dekat.

Dari perjalanan waktu akhirnya sampailah pada tanggal 1 Juni 1962 dimana MIMA (Madrasah Islam Menengah Atas) didirikan. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada para lulusan MI dan yang sederajat di wilayah Tlogo dan sekitarnya untuk melanjutkan pendidikannya pada tingkat yang lebih tinggi.<sup>77</sup>

Berdasarkan hasil musyawarah dan mufakat yang dilaksanakan pada bulan Juni 1969, maka proses penegrian mulai diupayakan meskipun banyak pro dan kontra diantara para tokoh pendiri dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pada tanggal 7 Juli 1969 Kepala Dinas Pendidikan Agama Islam Kabupaten Blitar, M. Yusuf menugaskan kepada Soerjadi dan M. Faqih Sibawaih selaku penilik pendidikan agama dan pengurus perguruan Al-Muslihun Tlogo Kanigoro Blitar untuk membentuk panitia Madrasah Aliyah Agama Islam persiapan negeri di Tlogo.
- b. Kemudian panitia mencari dukungan beberapa tokoh, dengan hasil yang sangat memuaskan. Maka selanjutnya diadakan pemeriksaan kesiapan Madrasah Aliyah Tlogo untuk memperoleh status Negeri dengan kondisi sebagai berikut:
  - Kelas I : 2 kelas dengan jumlah murid 47 anak.
  - Kelas II : 2 kelas dengan jumlah murid 40 anak.
  - Kelas III : 1 kelas dengan jumlah murid 20 anak.

---

<sup>77</sup> Sumber Data dari Dokumentasi MAN Tlogo Blitar

- Dengan jumlah guru pada saat itu hanya 15 orang.
- c. Akhirnya, MAAIN Tlogo telah resmi ada pada tanggal 3 Nopember 1969, dengan SK Menag RI No. 144 1969. Baru saja berdiri tentu masih banyak kekurangan di sana sini termasuk mengenai kekosongan kepala Madrasah Aliyah itu sendiri. Jawatan pendidikan Agama Propinsi Jawa Timur No 13 Tga/K/70. SURAT TUGAS yang dialamatkan kepada M. Jusuf (Kepala Dinas Pendidikan Agama Islam Kabupaten Blitar) ditugaskan untuk menjabat sebagai Pjs. Kepala MAN Tlogo Blitar, terhitung mulai 1 Januari 1970. Dan pada tahun 1979 nama MAAIN berubah menjadi MAN Tlogo sampai sekarang. Adapun HUT MAN Tlogo Blitar setiap tahun diperingati pada tanggal 3 Nopember. Adapun yang pernah menjabat sebagai kepala Madrasah adalah:

- |                                    |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| 1. Bapak M. Jusuf                  | : Tahun 1969 – 1972 |
| 2. Bapak Abd. Djali Sibaweh. BA    | : Tahun 1972 – 1974 |
| 3. Bapak Maskur                    | : Tahun 1974 – 1980 |
| 4. Bapak Imam Suhairy              | : Tahun 1980 – 1990 |
| 5. Bapak Drs. H. Muadz Rachman     | : Tahun 1990 – 1991 |
| 6. Bapak Drs. Toeloes Marsudi      | : Tahun 1991 – 1997 |
| 7. Bapak Drs. Shiddiq Ghozaly      | : Tahun 1997 – 2002 |
| 8. Bapak Drs. H. Imam Affandi      | : Tahun 2002 – 2005 |
| 9. Bapak Drs. Hamim Thohari, M.PdI | : Tahun 2005 – 2012 |

Dan pada tanggal 09 Januari 2012 ada pergantian Kepala Sekolah kembali, yang kemudian MAN Tlogo Blitar saat ini dipimpin oleh Bapak Drs. P. Slamet Waluyo, M.PdI.<sup>78</sup>

## **2. Visi dan Misi MAN Tlogo Blitar**

### **a. Visi Madrasah**

*”Membentuk pribadi yang islami, unggul prestasi dan siap  
berkompetisi.”*

Indikator Visi:

1. Unggul dalam peningkatan skor (GSA).
2. Unggul dalam persaingan melanjutkan ke Perguruan Tinggi.
3. Unggul dalam penguasaan ketrampilan.
4. Unggul dalam disiplin Madrasah.
5. Unggul dalam beraktivitas keagamaan.
6. Unggul dalam lomba-lomba.
7. Unggul dalam fasilitas penunjang pendidikan.

### **b. Misi Madrasah**

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik.
- 2) Mengembangkan potensi akademik peserta didik secara optimal sesuai dengan bakat dan minat melalui proses pembelajaran.

---

<sup>78</sup> *Ibid,...*

- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif kepada peserta didik di bidang ketrampilan sebagai modal untuk terjun ke dunia usaha.
- 4) Mengoptimalkan kompetensi warga Madrasah dalam memberi pelayanan kepada siswa dan masyarakat pengguna pendidikan.

### **3. Tujuan Madrasah**

Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sedangkan tujuan MAN Tlogo Blitar sendiri adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas dan kuantitas lulusan yang dapat diterima di perguruan tinggi yang berkualitas (umum dan agama).
- b. Mengembangkan potensi akademik dan non akademik peserta didik.
- c. Memberikan ketrampilan hidup yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.
- d. Mewujudkan kehidupan yang religious di lingkungan madrasah yang ditandai oleh perilaku shalih, ikhlas, tawadhu, kreatif dan mandiri.
- e. Memfasilitasi pengembangan profesi pendidik dan tenaga kependidikan.
- f. Mengembangkan pembelajaran yang mengintegrasikan imtaq dan iptek.

- g. Melaksanakan komputerisasi administrasi madrasah.<sup>79</sup>

#### 4. Kegiatan Penunjang MAN Tlogo Blitar

Kegiatan yang menunjang di MAN Tlogo Blitar salah satunya adalah kegiatan ekstra kurikuler. Kegiatan ekstra kurikuler MAN Tlogo Blitar diikuti oleh semua siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengalaman dan memupuk bakat dan minat siswa. Adapun kegiatan ekstra kurikuler khususnya dalam bidang keagamaan di MAN Tlogo Blitar adalah sebagai berikut:

1. PMR (Palang Merah Remaja), yang diikuti kelas X dan XI yang telah lulus seleksi
2. Kepramukaan
3. Olah Raga (Sepak Bola, Basket, dan Volley Ball, Sepak Takraw, Bulutangkis)
4. Seni (Teater, MTQ, Musik Qosidah)
5. Pelatihan Jurnalistik
6. Persatuan Setia Hati (PSHT)
7. Tata Busana
8. Elektro, Otomotif, dan
9. Broadcasting<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> *Ibid, ...*

<sup>80</sup> *Ibid, ...*



## **5. Paparan Data Sebelum Penelitian**

### **a. Observasi Awal Sebelum Penelitian**

Sebelum terjun memasuki lapangan terlebih dahulu peneliti harus mengetahui keadaan siswa, baik melalui guru atau langsung masuk ke dalam kelas di mana siswa melaksanakan proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui langkah yang harus diambil pada tahap selanjutnya.

Observasi ini dilakukan dimulai saat peneliti memilih lokasi penelitian, mengurus perizinan secara formal. Kemudian peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari fakultas tarbiyah kepada pihak MAN Tlogo Blitar dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapat persetujuan dari pihak madrasah, peneliti dapat menemui langsung dengan guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas XI untuk merencanakan semua perlengkapan dalam penelitian selanjutnya.

Untuk mengetahui keadaan proses pembelajaran di dalam kelas, sebelumnya peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Aqidah akhlak. Ibu Istiqomah menyatakan ketika ditanya mengenai sumber belajar:

“Buku yang biasanya kami pakai adalah LKS Aqidah akhlak penerbit Putra Nugraha dan buku paket penerbit Tiga Serangkai. Kalau saya sendiri di samping dua buku ini saya juga menggunakan buku jilid “Aqidah akhlak Sunnah” Sayyid Sabiq yang ada pembahasannya mengenai materi sebagai tambahan

referensi saya. Akan tetapi yang dipakai siswa ketika di dalam kelas hanya LKS sedang buku paket terdapat di perpustakaan, jadi ketika mereka ingin menggunakannya mereka harus pinjam terlebih dahulu”.<sup>81</sup>

Pada saat melakukan observasi waktu itu sedang pergantian jam pelajaran, siswa terlihat keluar kelas dan pergi ke kopsis. Namun ketika melihat guru masuk kelas, para siswa berlari untuk masuk kelas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat hanya beberapa saja yang terlihat benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru sedangkan yang lain ada yang sibuk dengan permainannya sendiri bahkan ada pula yang tidur.<sup>82</sup>

Dari pernyataan guru Aqidah akhlak di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hanya terdapat LKS sebagai sumber belajar mereka tanpa harus ditambah dengan menggunakan beberapa media yang dapat mendukung siswa untuk menyerap pelajaran. Dengan pembelajaran yang hanya seperti itu, tentu dengan beragam kemampuan siswa dalam menerima pelajaran akan kesulitan untuk dapat mengapresiasi dalam kehidupan nyata. Karena pengetahuan siswa hanya terbatas pada penjelasan guru dan LKS sehingga apa yang diterima masih menerawang. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan-pendekatan atau bahkan menumbuh kembangkan beberapa

---

<sup>81</sup> *Ibid*, ...

<sup>82</sup> Hasil catatan lapangan di kelas XI IPS 2 pada hari Rabu 24 Oktober 2012

metode yang menarik sehingga seluruh siswa dapat menerima materi pelajaran sesuai dengan kemampuannya.

#### **b. Perencanaan Tindakan**

- 1) Berdiskusi dengan guru Aqidah akhlak dalam menganalisis masalah pembelajaran dan merencanakan tindakan perbaikan.
- 2) Menganalisis SK KD bersama guru mata pelajaran Aqidah akhlak.
- 3) Menyiapkan perangkat yang diperlukan sebelum proses pembelajaran.

### **6. Siklus Penelitian I**

Penelitian ini memiliki beberapa siklus dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun murid. Adapun masalahnya adalah siswa merasa tertekan dalam mengikuti kegiatan belajar, hal ini karena guru selalu mempergunakan metode ceramah. Untuk mengatasi hal tersebut maka penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus atau tahapan.

#### **a. Perencanaan Tindakan Siklus I**

Pada perencanaan tindakan I, peneliti mencoba menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mengaktifkan, memotivasi dan meningkatkan kerjasama peserta didik dalam mempelajari materi Aqidah akhlak di kelas XI IPS 2 MAN Tlogo yang mana peserta didiknya mempunyai kemampuan heterogen dengan latar belakang akademik yang berbeda.

Adapun hal-hal yang harus disiapkan dalam untuk pelaksanaan tindakan ini adalah:

1. Membuat perencanaan pembelajaran atau yang biasa disebut RPP (sebagaimana terlampir).
2. Menyiapkan daftar pertanyaan (soal) untuk pre-test.
3. Membuat pedoman observasi untuk mengetahui kinerja peserta didik.
4. Berdiskusi dengan guru mata pelajaran Aqidah akhlak dalam menyiapkan perangkat pembelajaran.

**b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan proses pembelajaran pada silus pertama ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 07 November dan 14 November 2012 di kelas XI IPS 2 pada jam 3-4 tepat pukul 08.40-10.00 WIB. Standar Kompetensi yang harus dikuasai ialah “Memahami pengertian akhlak tercela”. Pada awal kegiatan pembelajaran setelah guru mengucapkan salam serta melakukan absensi. Setelah 10 menit berlalu guru mencoba mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya dengan beberapa pertanyaan yang telah disediakan oleh guru. Hal ini dilakukan guna mengetahui pemahaman awal siswa sebelum dilakukan penelitian tindakan.

Kemudian guru menjelaskan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Indikator pencapaian

pada pertemuan pertama ialah memahami arti perilaku tercela. Pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media sebagai alat bantu belajar. Pada kegiatan inti guru menjelaskan dengan metode ceramah dengan tanya jawab mengenai perilaku tercela disertai dengan stimulus berupa suatu permasalahan yang dapat merangsang siswa untuk memahami suatu masalah.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa mendengarkan sedangkan guru menerangkan dan berceramah. Dalam kondisi demikian siswa terlihat jenuh, kurang bergairah, dan ada juga beberapa siswa yang mengalihkan perhatiannya dengan bermain sendiri.

Setelah guru selesai menerangkan kemudian memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apa yang belum mereka pahami dengan dilatih keberanian mengacungkan tangan. Namun hanya satu dua orang siswa yang bertanya. Untuk memberikan umpan balik, guru mencoba melempar pertanyaan kepada siswa yang dianggap kurang begitu memperhatikan. Namun hanya ada beberapa siswa yang berusaha menjawab sedangkan yang lain hanya diam.

Pada kegiatan penutup, guru membagikan soal pre test kepada siswa dan dikerjakan kurang lebih 30 menit. Selesai mengerjakan soal pre-test maka guru memberikan penugasan untuk pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup.

Pada pertemuan kedua dalam siklus pertama ini, peneliti sudah mulai menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay. Indikator pencapaian pada pertemuan ini adalah menghindari perbuatan berjudi. Pada kegiatan inti, guru telah menyiapkan video tentang macam-macam perjudian. Selain menjelaskan dibantu dengan media, guru tetap menyediakan beberapa pertanyaan dan pemecahan suatu masalah, walaupun nantinya guru harus terlebih dahulu memancing mereka untuk mengemukakan pendapatnya. Hal ini diterapkan karena mengingat hasil belajar siswa dari data pre-tes pada pertemuan sebelumnya sangatlah minim. Oleh karena itu, guru mencoba menggunakan pendekatan yang sesuai gaya belajar siswa setelah pengamatan dilakukan.

Pertemuan kali ini membawa sedikit perubahan terhadap respon siswa dalam menerima materi pelajaran. Walaupun tidak keseluruhan, akan tetapi sudah terdapat tanda-tanda siswa bersemangat dalam menerima pelajaran. Terbukti dengan adanya beberapa siswa yang terbentuk dalam suatu kelompok sudah berani untuk menjelaskan apa yang telah mereka lihat dari alat bantu belajar (video) dan penjelasan dari guru. Dan tidak lupa di akhir pertemuan, sebagai kegiatan penutup guru melakukan *feedback* serta refleksi untuk

mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

**c. Observasi Tindakan Siklus I**

Hasil pengamatan pada siklus pertama, siswa belum bisa diajak serius dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga guru harus mengajak siswa membahas hal-hal lain yang sekiranya masih berkaitan dengan materi. Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan dengan metode ceramah, tanya jawab. Berdasarkan hasil pre-test dapat diketahui, bahwa dengan menggunakan strategi atau metode yang konvensional maka pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa dalam menerima pelajaran sangat minim.

Pada pertemuan selanjutnya guru mulai menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay dengan dibantu alat bantu belajar lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *feedback* terhadap materi yang disampaikan dan menyimpulkan materi yang telah disampaikan dengan menuliskan poin-poin penting selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam siklus pertama ini guru sudah menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay pada pertemuan kedua, akan tetapi karena siswa masih belum terlatih atau terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan terlihat

sebagian siswa masih sedikit merasa kebingungan dan kurang bersemangat. Gambaran diatas dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama Siswa	Nilai Prites	Keterangan
1	ABD. ROSI	67	Belum Tuntas
2	ABDUL RAHMAN	70	Tuntas
3	ANA GHURROTUL M	74	Tuntas
4	BADRUDDIN	65	Belum Tuntas
5	BAYU ARIYADI	69	Belum Tuntas
6	DENI ISKANDAR RAHARJA	69	Belum Tuntas
7	EVI SURYANI	75	Tuntas
8	FADANI	50	Belum Tuntas
9	HAFID	67	Belum Tuntas
10	ILHAM ATEB AJI	56	Belum Tuntas
11	JALALUDDIN	68	Belum Tuntas
12	MASLAHAH	68	Belum Tuntas
13	MOH HOSIN FAIZ	65	Belum Tuntas
14	MOH SYAFII	66	Belum Tuntas
15	MOH. NUR SOLEH	70	Tuntas
16	MOH. WAHYU TRI HARYANTO	66	Belum Tuntas
17	NELI RAHMAWATI	67	Belum Tuntas
18	NUR HALIMAH	70	Tuntas
19	NUR HASANAH	71	Tuntas
20	R. AYU ELLINDRA CAHYANI	69	Belum Tuntas
21	RAUZATUL JANNAH	75	Tuntas
22	RISEL	68	Belum Tuntas
23	RUSLI	68	Belum Tuntas
24	SHAULA NURLITA P.	74	Tuntas
25	SITI FAZRYA	70	Tuntas
26	SITI ROHMAH MUNAWAROH	69	Belum Tuntas
27	SRI SUDARSIH	69	Belum Tuntas
28	SYAIFUL ROHMAN	70	Tuntas
29	TURSINI RAMADANIA	68	Belum Tuntas
30	ULFA TAQIYYAH	76	Tuntas
31	VIVI OKTAVIA	67	Belum Tuntas
32	ZAINAL ABIDIN	67	Belum Tuntas
33	ZAINAL FANANI	70	Tuntas
	<b>JUMLAH</b>	2116	
	<b>RATA-RATA</b>	64,12	



**Tabel 4.1.:**  
**Nilai Hasil Pre-Tes**

**d. Refleksi Tindakan Siklus I**

Refleksi pada siklus I ini merupakan tinjauan atas rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan yang telah dijalankan baik selama proses pembelajaran berlangsung maupun setelah proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Pada siklus ini, hasil yang diharapkan belum tercapai. Berdasarkan hasil pre-test penggunaan strategi konvensional dengan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak cocok diterapkan pada mata pelajaran Aqidah akhlak sehingga menghambat keaktifan dan kreatifitas siswa dalam mengaplikasikan antara dunia teori dan dunia nyata. Akan tetapi penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay pada siklus pertama yang didahului oleh metode ceramah dan tanya jawab ini belum bisa berjalan baik. Ini terlihat pada siswa yang belum bisa diajak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini tidak terlepas dari minimnya mereka akan pengetahuan tentang pengertian dosa besar. Dari rasa kurang tahu itulah mereka kurang merespon proses pembelajaran.

Oleh karena itu, rencana tindakan lanjutan dalam penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay maka peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media sebagai alat bantu pada pembelajaran Aqidah akhlak sehingga siswa dapat langsung mempraktekkan apa yang telah diterima.
2. Memacu peserta didik untuk lebih banyak membaca referensi lain tentang Aqidah akhlak dan tidak hanya berpaku pada LKS saja.

## **7. Siklus Penelitian II**

### **a. Perencanaan Tindakan Siklus II**

Siklus II ini dirancang untuk mengidentifikasi masalah serta menyiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Selanjutnya peneliti melakukan tahap-tahap persiapan untuk penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay. Adapun hal-hal yang perlu disiapkan adalah:

1. Menyiapkan alat bantu pembelajaran bagi siswa untuk mempermudah menghafal dalil dan contoh lain perilaku tercela.
2. Mengembangkan skenario pembelajaran.
3. Menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan program autoplay guna mempertajam pemahaman siswa dalam menerima pelajaran dan mampu mempraktekkan dengan tepat dan benar.

## **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 21 dan 28 November 2012 di kelas XI IPS 2 pada jam 3-4 tepat pukul 08.40-10.00 WIB. Standar Kompetensi yang harus dikuasai ialah “Macam-macam Berjudi dan Hukum Berjudi”. Pelaksanaan pada siklus II ini diawali dengan guru mengucapkan salam, melakukan absensi serta melakukan resitasi pada materi yang telah dibahas sebelumnya. Guru juga menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai pada pertemuan kali ini.

Memasuki pada kegiatan inti, guru memberikan sedikit penjelasan sekitar 15 menit dengan menggunakan multimedia autoplay dan 5 menit untuk sesi tanya jawab mengenai materi. Setelah siswa menerima penjelasan dari guru dengan gaya belajarnya masing-masing, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya. Terdapat satu siswa yang menanyakan tentang macam-macam berjudi. Setelah guru selesai menjelaskan dan dirasa sudah paham mengenai materi yang disampaikan maka guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan memberikan waktu selama 15 untuk berkumpul antar anggota kelompok guna mempersiapkan diri untuk menjelaskan.

Dari sini terlihat ruang kerja kelompok siswa yang belajar dengan pola belajar yang aktif di mana siswa merasa saling

membutuhkan dan mendorong belajar agar lebih optimal. Setiap siswa berusaha memahami buku pelajaran dan masing-masing ketua kelompok bertanggung jawab untuk memimpin jalannya diskusi.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan ketiga ini sudah cukup berhasil dengan adanya praktek demonstrasi dengan bantuan media multimedia melalui program autoplay yang sudah berjalan secara maksimal walaupun pengkodisian suasana kelas yang belum tertata. Dan mengenai penilaian dilakukan dengan cara menilai keaktifan dan kekompakan dalam tugas kelompok.

Pada pertemuan keempat dalam siklus II ini, guru mencoba menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan metode diskusi. Pada tahap inti guru memberi tugas pada siswa untuk berkumpul dengan masing-masing anggota kelompok yang sudah tersusun sebelumnya. Pada kegiatan belajar kali ini yang menjadi narasumber ialah siswa. Dan kelompok yang lain mendapat jatah untuk menjelaskan dan memecahkan suatu permasalahan. Tugas kelompok bukan untuk mendominasi dalam berkelompok melainkan merangsang siswa yang lain dalam mengungkapkan ide sehingga pembelajaran berjalan secara interaktif.

Pelaksanaan diskusi dengan strategi pembelajaran berbasis masalah cukup menarik perhatian siswa. Pada saat mempresentasikan laporan mereka didepan kelas, siswa sudah tampak percaya diri dan

lebih siap karena siswa sudah menguasai materi yang mereka bahas. Setelah kegiatan presentasi berakhir tidak lupa guru memberikan soal-soal yang dilontarkan oleh guru melalui program autoplay (*QuizCreator*).

Pada tahap penutup, guru bersama siswa mencoba membuat kesimpulan bersama dan mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil belajar yang telah dilaksanakan. Kemudian guru memberikan informasi jika minggu depan akan diadakan Ulangan Harian (UH) dan materi yang akan diujikan adalah dimulai dari awal bab perilaku tercela (pengertian berjudi, macam-macam dan hukum bagi pelaku judi). Kemudian guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

### **c. Observasi Tindakan Siklus II**

Setelah diadakan perbaikan-perbaikan terhadap hasil yang didapat pada siklus pertama, kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar lebih meningkat lagi dari pada pertemuan sebelumnya. Hal ini dikarenakan guru selalu memberi dorongan atau motivasi untuk selalu berperan aktif dalam proses pembelajaran Aqidah akhlak di kelas XI IPS 2.

Dari hasil pengamatan, setiap gaya belajar siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan strategi atau metode apapun. Misalnya dicontohkan dalam penampilan multimedia (autoplay) bagi siswa yang memiliki gaya belajar dengan bergerak dan berbuat maka

ia akan lebih mudah mencerna ketika dia telah melaksanakan praktek langsung. Sedangkan siswa yang bergaya Visual (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) maka dia akan lebih cepat menghafal dan menerima pelajaran saat apa yang dilihatnya mudah dicerna. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa bertambah aktif dalam hal memberikan tanggapan-tanggapan, bertanya ataupun menjawab soal-soal yang dilontarkan oleh guru disela-sela proses pembelajaran. Selain itu, hal yang serupa juga ditunjukkan dengan adanya perasaan penting untuk belajar Aqidah akhlak dan menunjukkan kekompakan mereka ketika diskusi kelompok di mana mereka tidak lagi mengandalkan ketua kelompok atau teman mereka yang unggul. Gambaran diatas dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama Siswa	Nilai Post-Tes I	Keterangan
1	ABD. ROSI	65	Belum Tuntas
2	ABDUL RAHMAN	69	Tuntas
3	ANA GHURROTUL M	72	Tuntas
4	BADRUDDIN	68	Belum Tuntas
5	BAYU ARIYADI	70	Tuntas
6	DENI ISKANDAR RAHARJA	68	Belum Tuntas
7	EVI SURYANI	70	Tuntas
8	FADANI	67	Belum Tuntas
9	HAFID	70	Tuntas
10	ILHAM ATEB AJI	69	Belum Tuntas
11	JALALUDDIN	70	Tuntas
12	MASLAHAH	72	Tuntas
13	MOH HOSIN FAIZ	72	Belum Tuntas
14	MOH SYAFII	68	Belum Tuntas
15	MOH. NUR SOLEH	70	Tuntas
16	MOH. WAHYU TRI HARYANTO	70	Tuntas
17	NELI RAHMAWATI	71	Tuntas

18	NUR HALIMAH	72	Tuntas
19	NUR HASANAH	73	Tuntas
20	R. AYU ELLINDRA CAHYANI	71	Tuntas
21	RAUZATUL JANNAH	74	Tuntas
22	RISEL	69	Belum Tuntas
23	RUSLI	67	Belum Tuntas
24	SHAULA NURLITA P.	75	Tuntas
25	SITI FAZRYA	73	Tuntas
26	SITI ROHMAH MUNAWAROH	70	Tuntas
27	SRI SUDARSIH	72	Tuntas
28	SYAIFUL ROHMAN	71	Tuntas
29	TURSINI RAMADANIA	71	Tuntas
30	ULFA TAQIYYAH	75	Tuntas
31	VIVI OKTAVIA	70	Tuntas
32	ZAINAL ABIDIN	66	Belum Tuntas
33	ZAINAL FANANI	69	Belum Tuntas
	<b>JUMLAH</b>	2184	
	<b>RATA-RATA</b>	66,18	

**Tabel 4.2.:**  
**Nilai Hasil Post-Test ke-1**

**d. Refleksi Tindakan Siklus II**

Kegiatan pembelajaran Aqidah akhlak di kelas XI IPS 2 yang telah berlangsung dengan menerapkan strategi pembelajaran Aqidah akhlak dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay melalui strategi pembelajaran berbasis masalah dan metode diskusi, ternyata dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Karena siswa bisa saling membantu dalam memahami materi pelajaran dengan waktu yang singkat. Hal ini menunjukkan siswa berusaha memahami dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi tanpa menunggu bertanya kepada guru terlebih dahulu. Interaksi sesama siswapun bisa

lebih aktif. Dari hasil observasi pada siklus kedua ini, maka langkah yang akan diambil oleh guru adalah:

Pemahaman dan keaktifan siswa menunjukkan bahwa pendekatan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay bisa terus diterapkan kepada siswa untuk lebih mudah memahami dan mengerti secara mendalam materi yang disampaikan, tidak hanya dari segi teori saja tetapi juga bisa memahami realita yang terjadi di kehidupan sesungguhnya.

## **8. Siklus Penelitian III**

### **a Perencanaan Tindakan Siklus III**

Pembelajaran pada siklus III ini dirancang agar siswa lebih memahami dan lebih kritis terhadap materi menghindari perbuatan berzina. Alokasi waktu yang akan mereka gunakan masing-masing kelompok 10 menit karena tidak perlu diadakan sesi tanya jawab (diskusi). Dan waktu yang tersisa yakni 40 menit akan dilaksanakan sebagai praktik membuat media multimedia melalui program autoplay guna mengetahui pemahaman materi belajar Aqidah akhlak selama diterapkan strategi pembelajaran menggunakan multimedia melalui program autoplay. Tidak lupa hal ini akan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran Aqidah akhlak dan mencatat peristiwa penting yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.



### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III**

Pelaksanaan pada pertemuan kelima dalam siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2012 di kelas XI IPS 2 pada jam 3-4 tepat pukul 08.40-10.00 WIB. Standar Kompetensi yang harus dikuasai ialah “Memahami perilaku tercela (berzina)”.

Seperti kegiatan pada pertemuan sebelumnya, pada pertemuan kali ini dibagi menjadi tiga tahap yakni apersepsi, kegiatan inti, dan penutup berupa refleksi dan evaluasi. Apersepsi dilakukan dengan memberi salam kepada siswa dilanjutkan dengan absensi. Kemudian dilanjutkan dengan presentasi tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil *product* yang telah disiapkan didepan kelas.

Setelah melakukan presentasi maka guru membagikan master tentang media pembelajaran. Siswa dituntut untuk bisa membuat media dan nantinya akan dipresentasikan. Setelah praktik membuat media selesai guru mengumumkan bahwa masih ada ujian praktek yang harus mereka jalani di luar jam pelajaran yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 09 Desember 2012 pukul 15.00 WIB yang ditempatkan di Musholla. Siswa terlihat bersemangat ketika akan mengikuti ujian praktek. Kesiapan juga tampak diperlihatkan didepan guru walaupun ada satu dua orang siswa yang masih mengeluh karena tidak cocok dengan anggota kelompoknya.

### c. Observasi Tindakan Siklus III

Pada siklus III ini siswa sudah terbiasa dengan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay. Hasil pengamatan siklus terakhir ini, peserta didik sudah dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan aktif. Memasuki kegiatan inti, guru mempersilahkan kepada peserta didik untuk berperan menjadi guru atau presentator dengan menggunakan media yang sudah dibuat oleh individu masing-masing. Hal ini membuat suasana kelas dapat hidup dan menyenangkan.

Dengan menggunakan multimedia melalui program autoplay, posisi guru selain memperhatikan gaya belajar siswa, guru juga melatih keberanian siswa untuk presentasi di depan kelas. Sebagai bentuk peningkatan hasil belajar siswa dari menggunakan multimedia melalui program autoplay dengan beberapa strategi dan metode tertentu, dapat dilihat dari *product* yang dihasilkan oleh siswa berupa peta konsep (mapping) yang mereka gunakan ketika presentasi. Dan dari segi aspek kognitif siswa juga mengalami kemajuan, terbukti dengan hasil Ulangan Harian siswa yang nilainya sangat memuaskan dan tidak ada yang harus remidi atau mengulang. Gambaran diatas dapat dilihat pada tabel berikut :

No.	Nama Siswa	Nilai Post-Tes II	Keterangan
1	ABD. ROSI	63	Belum Tuntas
2	ABDUL RAHMAN	82	Tuntas
3	ANA GHURROTUL M	85	Tuntas
4	BADRUDDIN	72	Tuntas
5	BAYU ARIYADI	75	Tuntas
6	DENI ISKANDAR RAHARJA	85	Tuntas
7	EVI SURYANI	80	Tuntas
8	FADANI	74	Tuntas
9	HAFID	72	Tuntas
10	ILHAM ATEB AJI	60	Belum Tuntas
11	JALALUDDIN	66	Belum Tuntas
12	MASLAHAH	80	Tuntas
13	MOH HOSIN FAIZ	68	Belum Tuntas
14	MOH SYAFII	75	Tuntas
15	MOH. NUR SOLEH	80	Tuntas
16	MOH. WAHYU TRI HARYANTO	67	Belum Tuntas
17	NELI RAHMAWATI	75	Tuntas
18	NUR HALIMAH	86	Tuntas
19	NUR HASANAH	85	Tuntas
20	R. AYU ELLINDRA CAHYANI	86	Tuntas
21	RAUZATUL JANNAH	84	Tuntas
22	RISEL	67	Belum Tuntas
23	RUSLI	72	Tuntas
24	SHAULA NURLITA P.	80	Tuntas
25	SITI FAZRYA	65	Belum Tuntas
26	SITI ROHMAH MUNAWAROH	77	Tuntas
27	SRI SUDARSIH	80	Tuntas
28	SYAIFUL ROHMAN	70	Tuntas
29	TURSINI RAMADANIA	83	Tuntas
30	ULFA TAQIYYAH	80	Tuntas
31	VIVI OKTAVIA	80	Tuntas
32	ZAINAL ABIDIN	63	Belum Tuntas
33	ZAINAL FANANI	82	Tuntas
	<b>JUMLAH</b>	2354	
	<b>RATA-RATA</b>	71,33	

**Tabel 4.3.:**  
**Nilai Post-Tes ke-2**

#### **d. Refleksi Tindakan Siklus III**

Penerapan strategi berbasis multimedia melalui program autoplay pada siklus ketiga ini membuat situasi dan kondisi peserta didik cukup aktif dan kondusif. Oleh karena itu perlu diambil langkah-langkah sebagai berikut:

Menjaga kualitas belajar yang sudah berkembang dengan baik dan tetap terpelihara sehingga dapat terus meningkatkan prestasi belajar.

Untuk mengetahui keabsahan data dari hasil nilai ulangan harian, peneliti juga melakukan wawancara dengan para siswa dan siswi kelas XI IPS 2 setelah ujian. Siswi yang bernama Ulfa menyatakan:

“Dengan menggunakan pendekatan yang bapak maksud yakni pembelajaran menggunakan multimedia melalui program autoplay meskipun jujur saja saya tidak paham apa pembelajaran berbasis autoplay itu sendiri tetapi saya senang dan saya merasa lebih paham pada saat ibu menjelaskan dengan menggunakan LCD. dari situ saya langsung bisa melihat perbuatan tercela sehingga saat ujian kaya tadi saya ingat apa yang telah bapak perlihatkan saat di kelas, dan yang lebih menguntungkan lagi saya bisa membuat media dari berbagai master yang bapak berikan sehingga sudah punya bekal buat besok”.<sup>83</sup>

Melalui pengamatan setiap siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis multimedia melalui program autoplay

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI IPS 1 di Musholla. Pada hari Sabtu, 09 Desember 2012 setelah ujian praktek

mampu meningkatkan hasil belajar Aqidah akhlak kelas XI IPS 2 di MAN Tlogo Blitar. Pengamatan tersebut dilaksanakan secara bertahap pada lembar observasi yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, dari siklus II ke siklus III. Adapun Indikator keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis multimedia melalui program autoplay adalah sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih semangat, senang, dan tidak merasa bosan.
2. Siswa lebih aktif dan berani untuk mengungkapkan gagasan mereka didepan kelas.
3. Siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan.
4. Adanya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari kenaikan nilai setiap silusnya.
5. Diharapkan siswa dapat memahami perilaku tercela dan dapat mempraktikan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari di luar jam pelajaran.

## **B. TEMUAN PENELITIAN**

Berdasarkan paparan data diatas, berikut ini dikemukakan temuan penelitian pada setiap tindakan dan temuan penelitian secara umum:

## 1. Temuan Siklus I

- a. Siswa mengalami kebingungan dengan aplikasi multimedia melalui program autoplay hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran penerapan multimedia melalui program autoplay.
- b. Respon siswa terhadap penjelasan guru masih kurang baik.
- c. Pada saat pembentukan kelompok siswa masih memilih-milih teman, sehingga pada jalannya diskusi siswa terkesan individu dan kurang adanya kekompakan atau kerjasama dalam kelompok.
- d. Dalam pembelajaran mata pelajaran Aqidah akhlak dengan tehnik multimedia siswa sudah tampak bersemangat walaupun mereka belum sepenuhnya menguasai materi.
- e. Guru masih banyak membantu siswa dalam proses pembelajaran dan siswa masih banyak yang bertanya atau belum paham pada guru tentang langkah-langkah pembelajaran tehnik multimedia dalam program autoplay.
- f. Siswa masih banyak yang belum bisa menjelaskan ketika presentasi atau demonstrasi begitu juga siswa yang tergabung dalam kelompok mereka belum berani bertanya atau mengungkapkan pendapatnya.
- g. Hasil pre-test yang direkap oleh peneliti ialah sebagai berikut: <sup>84</sup>

---

<sup>84</sup> Hasil catatan lapangan pada hari Selasa, 13 November 2012

## 2. Temuan Siklus II

- a. Siswa sudah tidak mengalami kebingungan karena siswa telah melaksanakan pembelajaran Aqidah akhlak dengan tehnik multimedia pada siklus pertama.
- b. Respon siswa terhadap penjelasan guru sudah cukup baik.
- c. Program autoplay dirasa menarik bagi pembelajaran siswa.
- d. Siswa sudah mulai akrab dengan anggota kelompoknya sehingga dapat membantu dan kerjasama dalam melakukan diskusi kelompok.
- e. Siswa sedikit demi sedikit memahami materi melalui penjelasan dari temannya.
- f. Guru tidak banyak lagi membantu siswa dan siswapun mulai mandiri dalam mengikuti pembelajaran dengan bantuan alat dan program autoplay.
- g. Aktivitas siswa selama diskusi mulai dapat menjelaskan walaupun masih banyak yang melihat slide begitu juga siswa yang tergabung dalam kelompok mereka sedikit demi sedikit mulai memberanikan diri untuk bertanya atau mengungkapkan pendapatnya.
- h. Siswa bertambah aktif dalam hal memberikan tanggapan-tanggapan, bertanya ataupun menjawab soal-soal yang dilontarkan oleh guru disela-sela proses pembelajaran. Selain itu, hal yang serupa juga ditunjukkan dengan adanya hasil kekompakan mereka ketika diskusi

kelompok di mana mereka tidak lagi mengandalkan ketua kelompok atau teman mereka yang unggul.

### 3. Temuan Siklus III

- a. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sangat antusias dan bersemangat karena penerapan multimedia melalui program autoplay merupakan metode yang sangat menyenangkan.
- b. Siswa sudah dapat mengikuti penjelasan guru dengan baik.
- c. Diskusi kelompok sudah berjalan dengan baik dan maksimal, karena siswa sudah memahami model pembelajaran yang dilaksanakan yaitu multimedia melalui program autoplay.
- d. Guru sudah dapat menerapkan belajar kooperatif model multimedia melalui program autoplay dengan baik.
- e. Dan dari segi aspek kognitif siswa juga mengalami kemajuan, terbukti dengan hasil Ulangan Harian siswa yang nilainya sangat memuaskan dan tidak ada yang harus remidi atau mengulang.

Dari post-tes yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil data sebagai berikut:

	<b>Nilai Prites</b>	<b>Nilai Post-Tes I</b>	<b>Nilai Post-Tes II</b>
Rata-rata	64,12	66,18	71,33

Untuk mengetahui perubahan hasil tindakan jenis data yang bersifat kuantitatif yang didapatkan dari hasil evaluasi diatas, penulis dalam menganalisis dengan menggunakan rumus :



$$\text{Presentase peningkatan} = \frac{71,33 - 64,12 \times 100 \%}{64,12} = 11,24 \%$$

Keterangan (Rumus Data Kuantitatif dalam Penelitian Tindakan Kelas):

$$P = \frac{\text{Postrate} - \text{Base Rate} \times 100 \%}{\text{Base Rate}}$$

P : Presentase peningkatan

Post rate : Nilai rata-rata sesudah Tindakan

Base rate : Nilai rata-rata sebelum tindakan

Secara umum terdapat beberapa hal yang ditemukan dalam penelitian ini, setelah mengikuti tindakan penelitian melalui pembelajaran dengan tehnik multimedia melalui program autoplay, telah terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran agama Islam khususnya mata pelajaran Aqidah akhlak.

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa dengan menggunakan metode multimedia melalui program autoplay di kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar dapat dinyatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, itu dapat ditunjukkan dengan keberhasilan mereka dengan nilai diatas rata-rata yakni diatas 70 dengan peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat 11,24%.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia melalui program autoplay dalam pembelajaran aqidah akhlak guna meningkatkan pemahaman siswa kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar. Untuk memahami latar belakang kelas XI IPS 2 peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dan wawancara kepada guru mata pelajaran aqidah akhlak. Penelitian ini menggunakan tiga siklus, siklus I, II, dan III dilakukan dengan dua kali pertemuan kecuali siklus ketiga hanya satu kali pertemuan.

Observasi dan wawancara awal dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2012, dari hasil observasi menunjukkan bahwa kelas XI IPS 2 adalah kelas yang unggul. Namun dari hasil wawancara menyatakan bahwa tidak semua siswa di dalam kelas tersebut unggul. Terlihat hanya beberapa siswa yang aktif baik dalam bertanya atau menanggapi suatu masalah ketika proses pembelajaran berlangsung sedang yang lainnya hanya dapat memperhatikan dan mendengarkan. Oleh karena itu selain menampilkan sebuah metode atau strategi baru dalam menangani beberapa siswa yang memiliki karakteristik berbeda, maka yang lebih penting ialah mengetahui pendekatan yang tepat bagi siswa. Sehingga diharapkan tumbuhnya rasa ingin tahu bagi siswa baik yang memiliki daya serap penerimaan pelajaran dengan multimedia melalui program autoplay dalam menyikapi permasalahan-permasalahan yang ada pada kehidupan masyarakat terutama dalam perilaku tercela.

**A. Perencanaan Implementasi Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar**

Dalam setiap pembelajaran hal yang harus disusun oleh guru di luar melaksanakan kegiatan belajar mengajar adalah guru harus menyiapkan materi pembelajaran serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan menggunakan RPP ini setidaknya guru memiliki sebuah pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Perencanaan pembelajaran aqidah akhlak pada pembahasan menghindari perilaku tercela ini hampir secara keseluruhan menggunakan menggunakan pendekatan berbasis multimedia autoplay kecuali pada pertemuan awal yang menggunakan strategi konvensional seperti yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran aqidah akhlak sebelumnya. Sedangkan perencanaan persiapan yang dilakukan ketika di dalam kelas pada pembahasan menghindari perilaku tercela antara lain seperti alat bantu belajar yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan berbasis multimedia melalui program autoplay.

**B. Pelaksanaan Pembelajaran Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar**

Pada awal pertemuan sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan pre-tes yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal serta

pemahaman (kognitif) siswa sebelum peneliti menerapkan pendekatan berbasis multimedia melalui program autoplay yakni hanya fokus dengan metode ceramah dan tanya jawab. Dan dari hasil pre-tes menunjukkan beberapa siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Hal ini dapat diartikan kurangnya minat siswa dalam memperhatikan serta menerima mata pelajaran aqidah akhlak dikarenakan masih menggunakan metode konvensional yang mana kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada guru.

Padahal, prinsip-prinsip belajar adalah membuat siswa aktif, tertantang, dan terlibat langsung. John Dewey mengemukakan bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri sehingga inisiatif juga harus datang dari siswa, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing dan pengarah.<sup>86</sup> Oleh karena itu, perlu adanya perhatian bagi masing-masing karakter siswa dengan menggunakan pembelajaran multimedia melalui program autoplay.

Untuk mengatasi masalah yang muncul pada pertemuan pertama ini, maka peneliti mulai menggunakan pembelajaran multimedia melalui program autoplay dengan beberapa metode dan strategi yang berbeda. Dengan menggunakan pembelajaran multimedia melalui program autoplay ini diharapkan seluruh karakteristik dan kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat tertuang, tidak malas, tertekan, takut dan tidak lagi

---

<sup>86</sup> Dimiyati dan Mudjiyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 44

pasif. Adapun langkah-langkah penggunaan multimedia dalam pembelajaran multimedia melalui program autoplay melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
2. Guru memilih dan menentukan materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada.
4. Guru menjelaskan materi menggunakan media melalui program autoplay dengan bantuan alat yang dibutuhkan.
5. Setiap kelompok mendapat tugas menyimak dan memahami materi yang berbeda-beda.
6. Setiap kelompok diharuskan mengirimkan salah satu anggotanya untuk maju kedepan menyampaikan materi yang telah mereka pelajari di kelompok dengan menggunakan media autoplay.
7. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
8. Guru menyampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

Pada pertemuan kedua ini, peneliti sudah mulai menggunakan pembelajaran multimedia melalui program autoplay dengan dibantu beberapa

media yang dibutuhkan. Akan tetapi guru tetap menyediakan beberapa pertanyaan dan pemecahan suatu masalah, walaupun nantinya peneliti harus terlebih dahulu memancing mereka untuk mengemukakan pendapatnya. Akan tetapi ada juga yang masih takut untuk mengungkapkan pendapat karena kurang percaya diri akan tetapi hal ini dikarenakan siswa masih belum terlatih atau terbiasa dengan pendekatan serta metode yang diterapkan.

Hasil observasi pada siklus I ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa walaupun masih belum memuaskan. Dalam artian sudah terdapat beberapa siswa yang mampu mengajak teman-temannya untuk berani tampil di depan kelas untuk mengemukakan gagasannya.

Pada pertemuan ketiga dalam siklus ke-2, peneliti mencoba membentuk suatu kelompok yang telah tersusun demi menyelesaikan materi macam dan hukum berjudi. Pada pertemuan ketiga ini suasana kondusif mulai tampak di kelas XI IPS 2. Terbukti dengan kekompakan yang terlihat pada masing-masing kelompok walaupun sempat terjadi sedikit perselisihan karena suasana yang gaduh saat menghafal bacaan ayat yang menjelaskan berjudi. Akan tetapi suasana belajar sudah terlihat nyaman dan menyenangkan.

Pada pertemuan keempat dalam materi macam-macam berjudi, peneliti mencoba menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan metode diskusi sekaligus menggunakan media autoplay *QuizCreator*. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajaran problem berbasis masalah. Pada saat mereka presentasi beberapa kelompok sudah mulai percaya

diri dengan gagasannya masing-masing terkait materi dan masalah yang disuguhkan pada siswa. Dari sini dapat terlihat bagi siswa yang gaya belajarnya auditori maka dia akan lebih mudah memahami dan menerima pelajaran dengan sekedar mendengarkan penjelasan materi saja kemudian diingat-ingat. Sedangkan bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual maka dia akan lebih paham ketika peneri mengantongi sejumlah media atau alat visual yang dapat digunakan guna mempermudah ketika menjelaskan. Dengan disediakannya suatu masalah dan tugas untuk pemecahannya, akan semakin mempertajam analisa siswa melalui masalah yang dibuat sebagai stimulus untuk memicu inspirasi, memberikan pengalaman yang nyata, serta dapat membangkitkan dunia teori dan realita.

Hasil pengamatan pada siklus ke-2 ini ialah sudah terlihat adanya peningkatan kemauan belajar dan rasa ingin tahu yang cukup besar dalam menerima pelajaran aqidah akhlak khususnya pada bab ini. Siswa terlihat santai pada saat mempresentasikan laporan mereka didepan kelas tampak percaya diri dan lebih siap karena siswa sudah menguasai materi yang mereka bahas.

Pada siklus ke-3 ini, guru hanya melakukan refleksi dari semua materi yang telah disampaikan mulai awal hingga akhir pertemuan dengan siswa sebagai presentator secara berkelompok. Setelah melakukan refleksi maka guru melakukan Ulangan Harian (UH). Kegiatan ulangan harian ini berjalan cukup lancar dengan kondisi siswa yang tertib. Peneliti juga meminta waktu

tambahan di luar jam pelajaran guna menyelesaikan ujian membuat media di samping sebagai bukti konkrit dalam segi ranah psikomotorik, guru juga ingin mengetahui seberapa jauh hasil belajar siswa dalam menerima teori kemudian disinergikan dengan praktek demi bekal di masyarakat nantinya.

**C. Penilaian Penerapan Pembelajaran Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar**

Berdasarkan temuan di lapangan (hasil pengamatan, hasil tes, dan wawancara) ternyata pendekatan tersebut dapat mengaktifkan peran siswa di kelas, walaupun pada awalnya masih ada kesulitan dan kurang pemahaman pada diri peserta didik. Pada siklus kedua dan ketiga sudah terlihat hasil yang cukup memuaskan. Hal ini terbukti dengan kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan materi yang telah mereka diskusikan. Selain itu komunikasi antar teman sebayapun mulai hidup dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan dan dijawab langsung oleh peserta didik sendiri, tak jarang ada sedikit perdebatan pendapat dan tanggapan yang membuat suasana menjadi lebih hidup sehingga tidak menimbulkan adanya kebosanan dan kejenuhan pada diri siswa. Secara umum, hasil penelitian pada siklus ke-3 setelah melakukan pos-test ini telah menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 pada pelajaran aqidah akhlak pokok bahasan menghindari perilaku tercela.



## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dengan aplikasi multimedia melalui program autoplay yang dilakukan selama tiga siklus, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Adapun langkah-langkah penggunaan multimedia dalam pembelajaran multimedia melalui program autoplay melalui beberapa tahapan yaitu :
  - a. Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
  - b. Guru memilih dan menentukan materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
  - c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada.
  - d. Guru menjelaskan materi menggunakan media melalui program autoplay dengan bantuan alat yang dibutuhkan.
  - e. Setiap kelompok mendapat tugas menyimak dan memahami materi yang berbeda-beda.
  - f. Setiap kelompok diharuskan mengirimkan salah satu anggotanya untuk maju kedepan menyampaikan materi yang telah mereka pelajari di kelompok dengan menggunakan media autoplay.

- g. Guru mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- h. Guru menyampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

Sebagaimana yang telah peneliti paparkan selama pemberian tindakan pada siklus pertama, kedua dan ketiga bahwasanya didapatkan kendala-kendala dalam pelaksanaan multimedia melalui program autoplay antara lain siswa belum terbiasa pembelajaran dengan menerapkan multimedia melalui program autoplay sehingga mereka masih banyak yang mengalami kebingungan, kemudian pelaksanaan multimedia melalui program autoplay membutuhkan waktu yang banyak sedangkan guru harus menyesuaikan waktu sesuai dengan waktu yang dialokasikan.

2. Dunia pendidikan sangat mengharapkan kehadiran media, proses belajar yang bermutu tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kehadiran media seperti ini tidak bermakna kehilangan peranan guru sebagai penentu berkembangnya proses belajar mengajar. Namun, kehadiran media yang berkesan dapat membantu meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Kehadiran teknologi multimedia memberi harapan baru dalam era pendidikan. Dalam proses pembelajaran ternyata dengan menerapkan metode pembelajaran multimedia melalui program autoplay dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran

materi aqidah akhlak. Hal ini dapat dibuktikan pada lembar observasi perilaku siswa. Adapun hasil pre-tes peningkatan motivasi dari proses belajar siswa kelas XI IPS 2.

## **B. SARAN**

Penerapan metode pembelajaran multimedia melalui program autoplay, diperoleh banyak kejadian yang dapat dijadikan masukan bagi penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media multimedia melalui program autoplay dan multimedia. Saran-saran berikut mungkin akan sangat berguna terutama bagi pembaca yang tertarik untuk menerapkan metode ini dalam pengajarannya.

1. Sebaiknya selama guru menyajikan materi, siswa telah duduk dalam kelompoknya sehingga ketika kegiatan belajar dengan pembelajaran multimedia melalui program autoplay dimulai guru ataupun siswa tidak lagi disibukkan dengan pembentukan kelompok karena akan menyita waktu yang cukup banyak.
2. Sebelum pembelajaran dimulai dengan menerapkan multimedia melalui program autoplay sebaiknya guru telah mempersiapkan bahan ajar yang dapat disegmentasikan sehingga sub pokok bahasan tersebut lebih mudah dibagi-bagikan kedalam kelompok.
3. Mengingat penerapan metode pembelajaran multimedia melalui program autoplay memiliki banyak kelebihan dari pada kekurangan, maka metode ini sangat baik diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam

khususnya aqidah akhlak, kelebihan dari multimedia melalui program autoplay yaitu dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, siswa dapat saling berkomunikasi dengan temannya, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran multimedia melalui program autoplay adalah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu pokok bahasan lebih lama dari pada metode ceramah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Abu.1993. *Cara Belajar Yang Mandiri dan Sukses*. Solo: CV Aneka.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsmi. 2009. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri, Saiful, Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya. Usaha Nasional.
- Basyiruddin Usman. 2002. "*Media Pembelajaran*", Ciputat Pers, Jakarta.
- Dimiyati, 1999 *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Ghony, Djunaidi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN-Malang Press.
- Gugus, Action Research Bahasa Biologi Kabupaten Malang. Jurnal Genteng Kali, 1999/2000.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung.
- Hasil catatan lapangan di kelas XI IPS 2 pada hari Sabtu 20 Desember 2012.
- Hasil catatan lapangan pada hari Selasa, 13 November 2012.
- Hasil catatan lapangan pada hari Selasa, 04 Desember 2012.
- Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI IPS 2 pada hari Sabtu, 08 Desember 2012 setelah ujian praktek
- Heinz Kcok. 1991. *Saya Guru Yang Baik*, Kanisius. Yogyakarta.
- Iin, Tri, Rahayu dan Tristiadi Ardi Ardani. 2004. *Observasi dan wawancara*. Malang: Banyumedia.
- Margono. S. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martin. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta.

- Miles, Matthew. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, Tjejep Rohendi Rohidi “Terjemahan” Jakarta: Universitas Indonesia.
- Muhaimin, dkk. 2002. *Paradigma Pendidikan Islam*. Surabaya: P.T Remaja Rosda Karya.
- Murni, Wahid dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM Press.
- Murni, Wahid .2008. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Skripsi, Tesis dan Disertasi*, Malang: UM Press.
- Moleong, Lexy. J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Proyek Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama/IAIN. 1998. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Sebagaimana dikutip oleh Ramalis, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta Pusat: Kalam Mulia.
- Purwanto, Ngalih. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- Rusyan. Tabrani, dkk 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. CV. Remaja Rosdakarya.
- S, Arief. *Media Pengajaran (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada,
- S, Hamzah Amir. 1981. “*Media Audio-Visual*”, Gramedia, Jakarta.
- Salim. Peter. 1986. *The Contemporary English-Indonesia Dictionary*, Jakarta: Modern English Press.
- Saputro, Supriyadi. 1993. *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Umum*, IKIP, Malang.
- Sardiman. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. CV. Rajawali Pers. Jakarta.
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarso, F. X. 2001. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Departemen Pendidikan Nasional.

- Soetomo. 1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Usaha Nasional, Surabaya.
- Strauss, Anselm, dkk. 1997. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Prosedur, Teknik, dan Teori*. Surabaya: Bina Ilmu Offset.
- Sudirman. 1990. *Ilmu-ilmu Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya.
- Sudjana, Nana. 1989. *Media Pengajaran*, Sinar Baru, Bandung.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumber Data dari Dokumentasi MAN Tlogo Blitar.
- Surahmad, Winarno, 1986. *Pengantar Interaksi Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Tarsito.
- Suwandi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendekatan dengan Pendekatan Baru* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Tadjab. 1994. *Ilmu Pendidikan. Karya Abditama*. Surabaya.
- Tafsir. 1993. *Metodologi Pengajaran Pendidikan Islam*. Bandung: Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- WS. Winkel. 1989. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta Gramedia.

## LAMPIRAN 1



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 – 572533 Faksimile (0341) 552398  
 Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

**BUKTI KONSULTASI**

Nama Mahasiswa : Moh. Fathur Rozi  
 NIM : 09110127  
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam  
 Dosen Pembimbing : Dr. Marno. M. Ag  
 Judul : Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay  
 Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar  
 Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas  
 XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Tanda Tangan
1	17-07-2012	Pengajuan Bab I dan Bab II	
2	03-10-2012	Revisi Bab I dan Bab II	
3	17-10-2012	Pengajuan Bab III	
4	23-10-2012	Revisi Bab III	
5	02-11-2012	Acc Bab I, II, dan Bab III	
6	14-03-2013	Pengajuan Bab IV, V dan VI	
7	19-03-2013	Revisi Bab IV, V dan Bab VI	
8	30-03-2013	Acc Bab Keseluruhan.	
9	30-03-2013	Pengajuan isi dan Acc keseluruhan	

Malang, 30, Maret 2013

Mengetahui  
 Dekan Fak. Tarbiyah

**Dr. H. M. Zainuddin, MA**  
 NIP. 19620507 199503 1 001





KEMENTERIAN AGAMA  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI**  
 TLOGO KABUPATEN BLITAR  
 Jl. Raya Gaprang PO Box 113 Kanigoro Blitar  
 Telp & Fax: + 62-0342-804047 Email: info@manega.sch.id  
 Web: www.manega.sch.id

## SURAT KETERANGAN

Nomor : Ma.13.15/PP.01/154/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri  
 (MAN) Tlogo Kabupaten Blitar menerangkan bahwa :

Nama : Moh. Fathur Rozi  
 Tempat tanggal lahir : Blitar, 13 Maret 1991  
 NIM : 09110127  
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam (PAI)

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 24 Oktober 2012 s/d 09 Desember 2012 dengan judul skripsi “**Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar**” yang berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor Un.3.1/TL.002/199/2012 Tanggal 22 Oktober 2012.

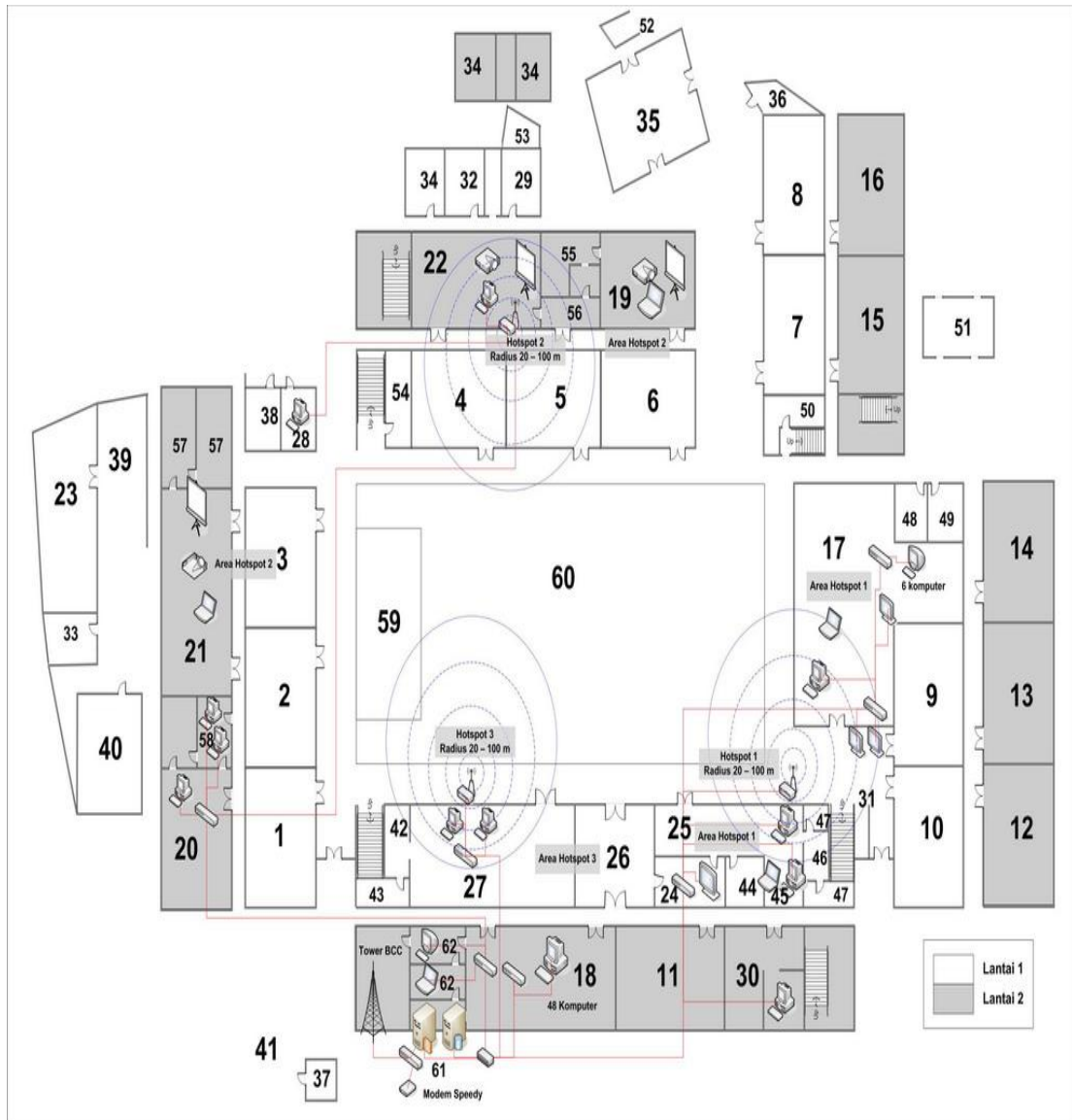
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 11 Desember 2012  
 Kepala

Drs. P. Slamet Waluyo, M. PdI  
 NIP. 196003061987031003

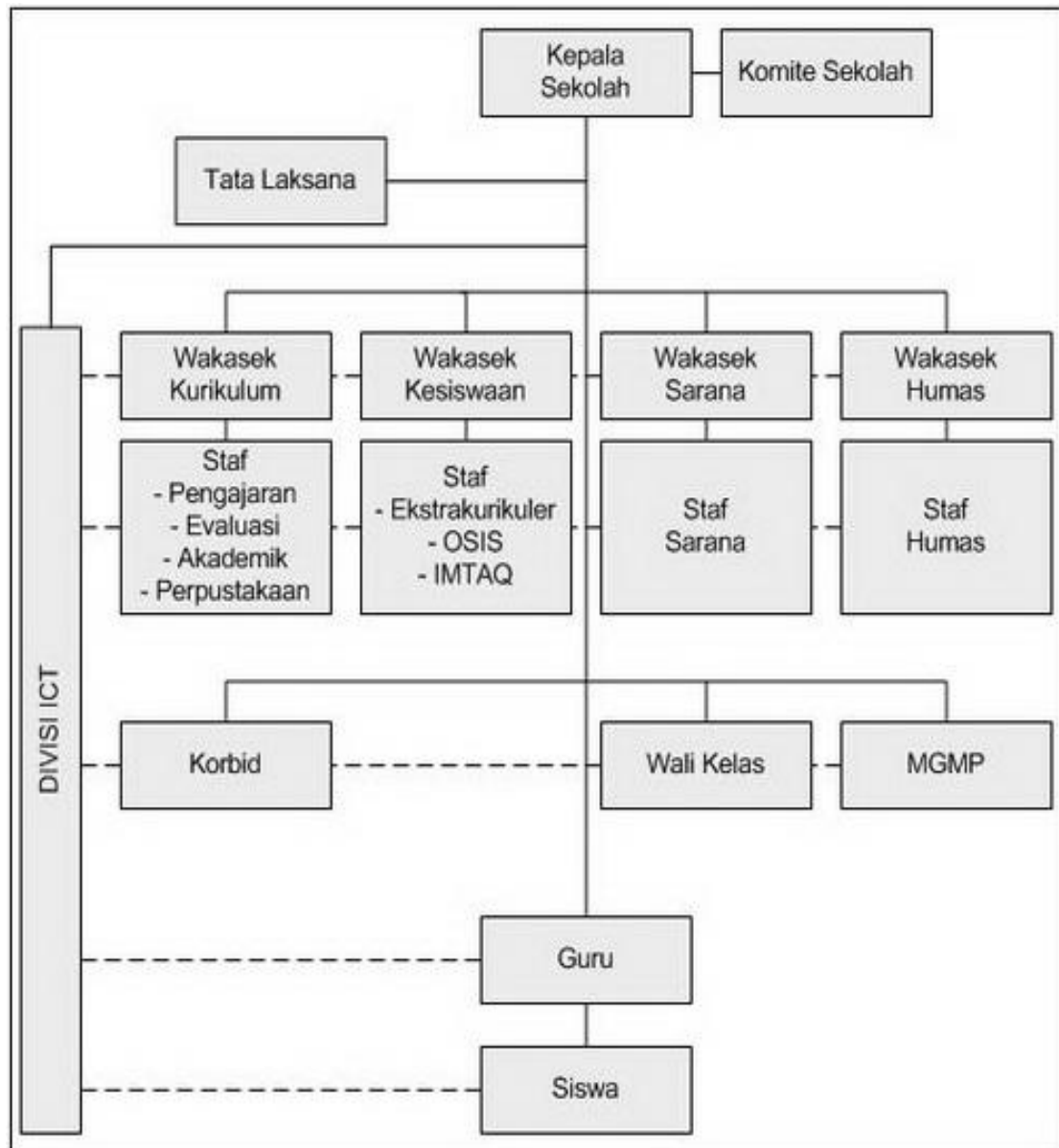
Lampiran III

Denah Lokasi Penelitian



## Lampiran IV

## Struktur Organisasi



## Lampiran V

### INSTRUMENT PENELITIAN TENTANG MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRETASI BELAJAR SISWA DI MAN TLOGO BLITAR

#### 1. PEDOMAN DOKUMENTASI

- a. Sejarah singkat MAN Tlogo Blitar
- b. Letak geografis MAN Tlogo Blitar
- c. Keadaan guru dan siswa
- d. Keadaan sarana dan prasarana

#### 2. PEDOMAN INTERVIEW / WAWANCARA

Dalam hal ini peneliti akan mengadakan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlak, dan Siswa MAN Tlogo Blitar.

- a. Pertanyaan digunakan untuk menjawab rumusan masalah dengan responden Guru MaPel Aqidah Akhlak :
  1. Metode apa saja yang digunakan bapak/ ibu dalam pembelajaran Aqidah Akhlak sehubungan dengan diterapkannya KBK?
  2. Apa penyebab siswa belum termotivasi di dalam kelas?
  3. Upaya apa yang dilakukan bapak/ ibu agar siswa termotivasi untuk belajar dan prestasinya bisa meningkat?
  4. Apa yang bapak/ibu ketahui tentang multimedia dan program autoplay?
  5. Sarana apa yang menukung agar siswa termotivasi dalam belajar sehingga prestasinya meningkat dengan penggunaan program autoplay ini?

## LAMPIRAN VI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**MTs** : MAN Tlogo Blitar  
**Mata Pelajaran** : Aqidah Akhlak  
**Kelas / Semester** : XI/I  
**Alokasi Waktu** : 2x40 menit (1 Kali pertemuan)

#### A. Standar Kompetensi :

4. Menghindari perilaku tercela.

#### B. Kompetensi Dasar :

- 4.1. Menjelaskan pengertian dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).

#### C. Indikator

1. Mendefinisikan tentang dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).
2. Mencari dalil tentang mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba.

#### D. Karakter

- Religius
- Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

#### E. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pelajaran, melalui penjelasan guru, kuis dan tanya jawab dan pemutaran media, diharapkan:

1. Siswa mampu mendefinisikan tentang dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba) sekitar dengan baik.
2. Siswa dapat menyebutkan dalil tentang mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba dengan baik dan benar.

#### F. Materi Pembelajaran

Pengertian dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).

#### **G. Model dan Metode Pembelajaran :**

Model : CTL  
 Metode : Ceramah  
 Teknik : Penugasan/resitasi

#### **H. Langkah-langkah Pembelajaran**

##### **1. Pendahuluan (10 menit)**

###### **a. Apersepsi dan Motivasi**

- Mengucapkan salam hangat dan apa kabar (religius dan disiplin)
- Berdoa untuk memulai pelajaran (religius, disiplin dan taat aturan)
- Guru mengamati ketertiban kelas serta melakukan pengecekan kehadiran peserta didik, tentang kegiatan piket dan kebersihan kelas (Disiplin, Peduli lingkungan dan tanggungjawab)
- Guru menanyakan materi pembelajaran minggu yang lalu, yang terkait dengan materi pembelajaran minggu ini. (berfikir kritis, ingin tahu)
- Menjelaskan kompetensi yang akan dibahas (hormat kepada guru)

##### **2. Kegiatan Inti (55 menit)**

###### **a. Ekspositori:**

- Siswa membaca dan menelaah berbagai literature untuk dapat menjelaskan pengertian dosa besar. (rasa ingin tahu dan antusias).

###### **b. Eksplorasi**

- Guru meminta siswa bertanya tentang materi yang sudah dibaca dan yang belum dimengerti.
- Guru menjelaskan materi dengan menggunakan multimedia berupa autoplay.

###### **c. Elaborasi**

- Guru memberikan kuis secara spontan dengan menggunakan media autoplay (*QuisCreator*).

- Sekaligus meminta siswa untuk menjelaskan kedepan materi yang sudah diterima.

d. **Konfirmasi**

- Guru meluruskan kesalah pahaman hasil kuis dan hasil demonstrasi siswa (ingintahu, dan komunikatif)
- Guru bertanya jawab dengan siswa tentang hal yang belum paham kepada siswa dengan menunjukkan contohnya.

**3. Kegiatan Penutup (15 menit)**

- Guru menyimpulkan kembali tentang inti pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai- nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. (religius)
- Tanya jawab secara lisan dan testulis (percaya diri)
- Tindak lanjut (penugasan) guru memberikan pekerjaan rumah (Gemar membaca, kerjakeras dan tanggungjawab)
- Berdo'a (taat aturan)

**I. Sumber Pembelajaran**

- a. Sumber belajar : Buku Pelajaran Akidah dan Akhlak Kelas XI, Lembar Kerja

Siswa Akidah Akhlak Kelas XI dan Buku yang relevan, Multimedia yang dibuat guru.

- b. Alat : Papan tulis, Spidol, media proyektor, laptop.

**J. Assessment / Penilaian**

- a. Jenis / teknis : Tes Tertulis, Tes Lisan, dan Penugasan
- b. Bentuk penilaian : Kinerja
- c. Instrument : Jawaban Singkat

Butir soal

1. Jelaskan pengertian dosa besar!
2. Sebutkan macam-macam dosa besar
3. Tunjukkan dalil tentang dosa besar!

Keterangan :

1. Jawaban “1 sd 3”.

2. Jumlah skor (JS) dihitung dengan menjumlah skor-skor untuk masing-masing indikator.
3. Skor akhir (SA) sesuai rumus berikut:

$$SA = \frac{JS}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

4. Kriteria keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

<b>Kreteria</b>	<b>Keterangan</b>
$90\% \leq SA \leq 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SA < 90\%$	Baik
$70\% \leq SA < 80\%$	Cukup
$60\% \leq SA < 70\%$	Kurang
$0\% \leq SA < 60\%$	Sangat Kurang

Blitar, ....Desember 2012



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**MTs** : MAN Tlogo Blitar  
**Mata Pelajaran** : Aqidah Akhlak  
**Kelas / Semester** : XI/I  
**Alokasi Waktu** : 2x40 menit (1 Kali pertemuan)

### D. Standar Kompetensi :

5. Menghindari perilaku tercela.

### E. Kompetensi Dasar :

- 4.2. Mengidentifikasi bentuk dan contoh-contoh dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba)

### F. Indikator

3. Menyebutkan macam-macam dosa besar
4. Menunjukkan perilaku orang yang suka mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba

### E. Karakter

- Religius
- Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

### I. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pelajaran, melalui penjelasan guru, kuis dan tanya jawab dan pemutaran media, diharapkan:

3. Siswa mampu menyebutkan macam-macam dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba) sekitar dengan baik.
4. Siswa dapat menunjukkan orang yang suka mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba dengan benar.

### J. Materi Pembelajaran

Bentuk dan contoh-contoh dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).

### **K. Model dan Metode Pembelajaran :**

Model	: CTL
Metode	: Ceramah
Teknik	: Penugasan/resitasi

### **L. Langkah-langkah Pembelajaran**

#### **2. Pendahuluan (10 menit)**

##### **e. Apersepsi dan Motivasi**

- Mengucapkan salam hangat dan apa kabar (religius dan disiplin)
- Berdoa untuk memulai pelajaran (religius, disiplin dan taat aturan)
- Guru mengamati ketertiban kelas serta melakukan pengecekan kehadiran peserta didik, tentang kegiatan piket dan kebersihan kelas (Disiplin, Peduli lingkungan dan tanggungjawab)
- Guru menanyakan materi pembelajaran minggu yang lalu, yang terkait dengan materi pembelajaran minggu ini. (berfikir kritis, ingin tahu)
- Menjelaskan kompetensi yang akan dibahas (hormat kepada guru)

#### **3. Kegiatan Inti (55 menit)**

##### **b. Ekspositori:**

- Siswa membaca dan menelaah berbagai literature untuk dapat menjelaskan pengertian dosa besar. (rasa ingin tahu dan antusias).

##### **f. Eksplorasi**

- Guru meminta siswa bertanya tentang materi yang sudah dibaca dan yang belum dimengerti.
- Guru menjelaskan materi dengan menggunakan multimedia berupa autoplay.

##### **g. Elaborasi**

- Guru memberikan kuis secara spontan dengan menggunakan media autoplay (*QuisCreator*).
- Sekaligus meminta siswa untuk menjelaskan kedepan materi yang sudah diterima.

##### **h. Konfirmasi**

- Guru meluruskan kesalah pahaman hasil kuis dan hasil demonstrasi siswa (ingintahu, dan komunikatif)
- Guru bertanya jawab dengan siswa tentang hal yang belum paham kepada siswa dengan menunjukkan contohnya.

#### 4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru menyimpulkan kembali tentang inti pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai- nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. (religius)
- Tanya jawab secara lisan dan testulis (percaya diri)
- Tindak lanjut (penugasan) guru memberikan pekerjaan rumah (Gemar membaca, kerjakeras dan tanggungjawab)
- Berdo'a (taat aturan)

#### K. Sumber Pembelajaran

- c. Sumber belajar : Buku Pelajaran Akidah dan Akhlak Kelas XI, Lembar Kerja

Siswa Akidah Akhlak Kelas XI dan Buku yang relevan, Multimedia yang dibuat guru.

- d. Alat : Papan tulis, Spidol, media proyektor, laptop.

#### L. Assessment / Penilaian

- d. Jenis / teknis : Tes Tertulis, Tes Lisan, dan Penugasan
- e. Bentuk penilaian : Kinerja
- f. Instrument : Jawaban Singkat

##### Butir soal

4. Jelaskan pengertian dosa besar!
5. Sebutkan macam-macam dosa besar
6. Tunjukkan contoh orang yang suka melakukan dosa besar!

Keterangan :

5. Jawaban "1 sd 3".
6. Jumlah skor (JS) dihitung dengan menjumlah skor-skor untuk masing-masing indikator.
7. Skor akhir (SA) sesuai rumus berikut:

$$SA = \frac{JS}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

8. Kriteria keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

<b>Kreteria</b>	<b>Keterangan</b>
$90\% \leq SA \leq 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SA < 90\%$	Baik
$70\% \leq SA < 80\%$	Cukup
$60\% \leq SA < 70\%$	Kurang
$0\% \leq SA < 60\%$	Sangat Kurang

Blitar, ....Desember 2012

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**MTs** : MAN Tlogo Blitar  
**Mata Pelajaran** : Aqidah Akhlak  
**Kelas / Semester** : XI/I  
**Alokasi Waktu** : 2x40 menit (1 Kali pertemuan)

### G. Standar Kompetensi :

6. Menghindari perilaku tercela.

### H. Kompetensi Dasar :

- 4.3. Menunjukkan nilai-nilai negatif akibat perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).

### I. Indikator

5. Menjelaskan pentingnya menghindari dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).
6. Menunjukkan akibat negatif yang ditimbulkan dari melakukan dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).

### F. Karakter

- Religius
- Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

### M. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pelajaran, melalui penjelasan guru, kuis dan tanya jawab dan pemutaran media, diharapkan:

5. Siswa mampu menjelaskan pentingnya menghindari dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba) dengan benar.
6. Siswa dapat menunjukkan akibat negatif yang ditimbulkan dari melakukan dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba) dengan baik dan benar.

### N. Materi Pembelajaran

Nilai-nilai negatif akibat perbuatan dosa besar (mabuk-mabukan, berjudi, zina, mencuri, mengkonsumsi narkoba).

#### **O. Model dan Metode Pembelajaran :**

Model : CTL  
 Metode : Ceramah  
 Teknik : Penugasan/resitasi

#### **P. Langkah-langkah Pembelajaran**

##### **3. Pendahuluan (10 menit)**

###### **i. Apersepsi dan Motivasi**

- Mengucapkan salam hangat dan apa kabar (religius dan disiplin)
- Berdoa untuk memulai pelajaran (religius, disiplin dan taat aturan)
- Guru mengamati ketertiban kelas serta melakukan pengecekan kehadiran peserta didik, tentang kegiatan piket dan kebersihan kelas (Disiplin, Peduli lingkungan dan tanggungjawab)
- Guru menanyakan materi pembelajaran minggu yang lalu, yang terkait dengan materi pembelajaran minggu ini. (berfikir kritis, ingin tahu)
- Menjelaskan kompetensi yang akan dibahas (hormat kepada guru)

##### **4. Kegiatan Inti (55 menit)**

###### **c. Ekspositori:**

- Siswa membaca dan menelaah berbagai literature untuk dapat menjelaskan pengertian dosa besar. (rasa ingin tahu dan antusias).

###### **j. Eksplorasi**

- Guru meminta siswa bertanya tentang materi yang sudah dibaca dan yang belum dimengerti.
- Guru menjelaskan materi dengan menggunakan multimedia berupa autoplay.

###### **k. Elaborasi**

- Guru memberikan kuis secara spontan dengan menggunakan media autoplay (*QuisCreator*).

- Sekaligus meminta siswa untuk menjelaskan kedepan materi yang sudah diterima.

#### 1. **Konfirmasi**

- Guru meluruskan kesalah pahaman hasil kuis dan hasil demonstrasi siswa (ingintahu, dan komunikatif)
- Guru bertanya jawab dengan siswa tentang hal yang belum paham kepada siswa dengan menunjukkan contohnya.

#### 5. **Kegiatan Penutup (15 menit)**

- Guru menyimpulkan kembali tentang inti pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai- nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. (religius)
- Tanya jawab secara lisan dan testulis (percaya diri)
- Tindak lanjut (penugasan) guru memberikan pekerjaan rumah (Gemar membaca, kerjakeras dan tanggungjawab)
- Berdo'a (taat aturan)

#### **M. Sumber Pembelajaran**

- e. Sumber belajar : Buku Pelajaran Akidah dan Akhlak Kelas XI, Lembar Kerja

Siswa Akidah Akhlak Kelas XI dan Buku yang relevan, Multimedia yang dibuat guru.

- f. Alat : Papan tulis, Spidol, media proyektor, laptop.

#### **N. Assessment / Penilaian**

- g. Jenis / teknis : Tes Tertulis, Tes Lisan, dan Penugasan
- h. Bentuk penilaian : Kinerja
- i. Instrument : Jawaban Singkat

##### Butir soal

7. Jelaskan pengertian dosa besar!
8. Jelaskan pentingnya menghindari perilaku dosa besar!
9. Berikan contoh dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku dosa besar!

Keterangan :

9. Jawaban "1 sd 3".

10. Jumlah skor (JS) dihitung dengan menjumlah skor-skor untuk masing-masing indikator.

11. Skor akhir (SA) sesuai rumus berikut:

$$SA = \frac{JS}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

12. Kriteria keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

<b>Kreteria</b>	<b>Keterangan</b>
$90\% \leq SA \leq 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SA < 90\%$	Baik
$70\% \leq SA < 80\%$	Cukup
$60\% \leq SA < 70\%$	Kurang
$0\% \leq SA < 60\%$	Sangat Kurang

Blitar, ....Desember 2012





**LAMPIRAN VIII**

**ULANGAN HARIAN  
MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK  
MAN TLOGO BLITAR TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013**

Nama Siswa : .....

Hari / Tanggal : .....

No. Absen : .....

**Petunjuk Mengerjakan Soal :**

1. *Berdo'a sebelum mengerjakan soal*
  2. *Mencontek, melihat pekerjaan teman, membuka buku adalah akhlak tercela*
  3. *Kerjakan dengan sungguh- sungguh, serahkan hasilnya kepada Allah SWT.*
- A. Berikan Tanda Silang (X) Pada Huruf A, B, C, D, Atau E, pada Jawaban**

**Yang Paling Benar!**

1. Semua loter dinamakan maisir (judi), sekalipun berupa dadu jika kalah disuruh berdiri atau disuruh teriak atau meletakan sesuatu diatas kepala pemain yang kalah, ini merupakan pendapat dari:
  - a. Muhammad bin Sirin
  - b. Imam Syaukani
  - c. Imam Al-Ghozali
  - d. Ibnu Qayyim
  - e. Abdullah bin Umar
2. Menjahui perbuatan zina, pergaulan bebas (*free sex*), menjauhi pelacuran, gonta-ganti pasangan seksual yang tidak sah menurut agama adalah sebagai:
  - a. Upaya untuk membina diri menjadi orang baik
  - b. Perbuatan yang dapat mendatangkan keselamatan
  - c. Perbuatan yang dapat mendatangkan kedamaian
  - d. Upaya preventif dari terjangkit virus HIV dan Pennyakit AIDS
  - e. Upaya memperkenalkan virus HIV dan AIDS
3. Berikut ini yang bukan hikmah diharamkannya zina adalah:
  - a. Memelihara dan menjaga keturunan dengan baik
  - b. Menjaga dari jatuhnya harga diri dan rusaknya kehormatan keluarga
  - c. Menjaga teribdan teraturnya urusan rumag tangga
  - d. Timbulnya kasih sayang terhadap anggota keluarga yang sah
  - e. Meningkatkan kemandirian dan kesejahteraan keluarga

4. Orang yang bermain sepak bola bisa jatuh dalam perjudian bila dalam permainan tersebut ...
  - a. Dengan perjanjian yang kalah membelikan air minum pada yang menang
  - b. Yang kalah tidak mau mengakui kekalahannya
  - c. Kalau yang kalah tidak rela dengan kekalahannya
  - d. Kalau yang menang meminta dibelikan air minum yang sebelum bermain tidak ada perjanjian
  - e. Yang kalah rela membelikan air minum pada yang menang dengan ikhlas
5. Dalam bahasa arab istilah judi dikenal dengan istilah:
  - a. Satronzi
  - b. Al-Narod
  - c. La'batul waroqoh
  - d. Al-Maisir
  - e. Al-Laghwu
6. Diharamkannya minuman keras mengandung hikmah antara lain, *kecuali*:
  - a. Masyarakat terhindar dari kesejahteraan yang merugikan
  - b. Menjaga kesehatan jasmani dan rohani dari pennyakit
  - c. Dapat menghilangkan ketahanan jasmani manusia
  - d. Menjaga hati agar tetap taqorrub kepada Allah
  - e. Dapat mencipayakan kenyamanan bagi lingkungan
7. Apa yang dimaksud dengan persetubuhan haram menurut zat perbuatannya:
  - a. Bercampur dengan perempuan yang bukan istrinya
  - b. Bercampur dengan perempuan yang setengah baya
  - c. Bercampur dengan mayat yang belum dikebumikan
  - d. Bercampur dengan orang yang berjenis kelamin sama
  - e. Bercampur dengan wanita dengan berbagai cara menurut kesenangannya
8. Apa yang dimaksud dengan persetubuhan yang terjadi karena subhat:
  - a. Persetubuhan yang terjadi karena khilaf atau dipaksa
  - b. Persetubuhan yang disebabkan tidak dapat menahan syahwat

- c. Persetubuhan karena ingin punnya keturunan
  - d. Persetubuhan untuk mendapatkan kepuasan
  - e. Persetubuhan untuk menunjukkan keperkasaan
9. Menurut pendapat jumhur ulama', kehamilan saja tanpa pengakuan pelakunya atau empat orang saksi adalah:
- a. Ditangguhkan sampai ada bukti baru yang kuat
  - b. Jika ada bukti lain yang memperkuat dianggap syah
  - c. Tidak dapat dijadikan sebagai dasar penetapan zina
  - d. Sudah dapat dijadikan sebagai dasar penetapan zina
  - e. Melihat jenis kasusnya sebagai mukshon atau tidak
10. Hukum zina dapat dijatuhkan terhadap pelakunya, apabila telah terpenuhi syarat-syarat berikut, *kecuali*:
- a. Pelakunya sudah dikategorikansudah baligh dan berakal
  - b. Perbuatan zina dilakukan atas kemauan sendiri bukan paksaan
  - c. Pelakunya mengetahui bahwa zina perbuatan yang dilarang Allah
  - d. Yakin secara syara' yang bersangkutan benar-benar telah berzina
  - e. Pelakunya terbukti kurang sehat (tidak waras) secara kejiwaan
11. Fakta telah menunjukkan ada sebagian siswa SMA yang hamil di luar nikah akibat dari pergaulan bebas. Dibawah ini adalah upaya dan kiat agar tidak terjerumus dalam pergaulan bebas, *kecuali*:
- a. Menghindari berdua-duaan tanpa disertai muhrimnya
  - b. Laki-laki dengan motornya membonceng seorang perempuan
  - c. Selalu mengingat Allah dengan bedzikir
  - d. Berdua-duaan bersama laki-laki dan perempuan sama saja asalkan tidak mengundang nafsu sahwat
  - e. Memisahkan pergaulan antar laki-laki dan perempuan
12. Semua permainan yang melalaikan dzikir kepada Allah dan melupakan sholat dinamakan al-maisir (judi), hal ini merupakan pendapat dari:
- a. Muhammad bin siri
  - b. Imam Syaukani
  - c. Imam Nawawi
  - d. Ibnu Qayyim
  - e. Abdullah bin Umar

13. Lomba pertandukan kambing dan menyabung ayam adalah lomba yang paling keji dan buruk, tidak satupun ulama berselisih tentang keharamannya. Demikian pula menyabung jangkrik, burung merpati. Hal ini merupakan pendapat dari:
- a. Muhammad bin siri
  - b. Imam Syaukani
  - c. Imam Nawawi
  - d. Ibnu Qayyim
  - e. Abdullah bin Umar
14. Para ulama telah menentukan hukuman bagi orang yang melakukan perbuatan berjudi diantaranya, *kecuali*:
- a. Tidak diterima persaksian orang yang berjudi
  - b. Diberikan hukuman fisik berupa pukulan dan dihancurkan alat judiannya
  - c. Tidak boleh diberi ucapan salam ketika bertemu dengannya dan pemain judi mendapatkan laknat dari Allah
  - d. Pemain judi mendapatkan keberuntungan dan kesenangan
15. Perjudian membawa akibat buruk bagi pelakunya, diantaranya *kecuali*:
- a. Masuk dalam lingkaran sayaitan yang akan merugikan diri dan orang lain
  - b. Merugikan perekonomian karena ketidakpastian usaha yang dilakukan
  - c. Menimbulkan kemarahan dan permusuhan antar sesama
  - d. Mendorong semangat orang berdzikir dan beribadah untuk menebus dosa judi yang pernah dilakukannya
  - e. Menyebabkan orang lalai dengan tugas atau kewajiban pribadi dan sosial
16. Berikut ini merupakan bentuk upaya yang integral dari berbagai pihak untuk mengatasi perjudian, diantaranya *kecuali*:
- a. Ulama senantiasa beramar ma'ruf nahi munkar dalam setiap keadaan
  - b. Umaro' mengambil tindakan hukum yang tegas bagi pelaku perjudian
  - c. Setiap orang berusaha menghindari pergaulan dengan penjudi
  - d. Setiap pelaku perjudian harus sadar perbuatan dengan segera bertobat
  - e. Berusaha mencari rizki yang bannyak dan menyenangkan

17. Orang mencari kesenangan dan keberuntungan dalam kehidupan dunia pada zaman sekarang beraneka ragam caranya, namun disayangkan karena:
- Umumnya mereka tidak mau tahu halal atautkah haram
  - Yang penting berhasil mendapatkan apa yang diinginkan
  - Terlalu bekerja keras untuk mendapatkannya
  - Memaksakan kesenangannya kepada orang lain
  - Banyak berdo'a tanpa melalui berusaha dengan sungguh-sungguh
18. Setiap permainan yang dilakukan dengan cara tidak lepas dari merampas harta orang lain atau merugikan dinamakan al-maisir, merupakan pendapat dari:
- Imam Syaukani
  - Imam Syafi'I
  - Imam Nawawi
  - Imam Hambali
  - Imam Sya'roni
19. Menurut Ibnu Qoyim, apabila kita ragu dalam memutuskan perkara, apakah perkara ini haram atau halal, maka jalan keluarnya adalah:
- Memelihara dari aspek madhorot dan manfaatnya
  - Melihat jenis kebutuhan yang harus dipenuhi
  - Meminta kepada teman karib untuk memilihnya
  - Melakukan penilaian dengan membandingkannya
  - Mengabaikan perkara yang meragukan pikiran
20. Ada pemikiran bahwa untuk memberantas perjudian adalah dengan cara melokalisasi tempat perjudian sehingga tidak merajalela. Pendapat mana yang paling tepat di bawah ini untuk menyikapi hal tersebut!
- Setuju, karena dengan dilokalisasi perjudian akan berkurang
  - Tidak setuju, karena sekali hukum judi haram ya tetap haram dan wajib dibantas tanpa ada kompromi dengan kebatilan
  - Setuju, karena hal tersebut adalah jalan tengah
  - Tidak setuju, karena berjudi atau tidak adalah hak masing-masing individu
  - Setuju, karena paling tidak kita sudah berusaha memberantas

**B. Jawablah Pertanyaan Berikut Dengan Jelas, Singkat dan Benar!**

1. Sebutkan jenis-jenis permainan judi yang ada dilingkungan sekitar anda!
2. Jelaskan dengan bahasa anda sendiri tentang bahaya permainan judi!
3. Coba jelaskan dari segi istilah tentang zina!
4. Begitu besar bahaya berzina, sehingga kita diperintah untuk menjauhi perbuatan-perbuatan yang mengarah pada perbuatan zina. Tulislah ayat Al-Qur'an sebagai penguat ungkapan diatas!
5. Tulislah hadits yang menjelaskan bahwa setiap yang memabukkan adalah khamar dan hukumnya khamar adalah haram!

**KUNCI JAWABAN**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. E  | 11. B |
| 2. D  | 12. E |
| 3. E  | 13. C |
| 4. A  | 14. E |
| 5. D  | 15. D |
| 6. C  | 16. E |
| 7. A  | 17. A |
| 8. A  | 18. A |
| 9. C  | 19. A |
| 10. E | 20. B |

## LAMPIRAN IX

## HAIL PENCAPAINAN NILAI

Nama Siswa	Nilai Prites	Nilai Post-Tes I	Nilai Post-Tes II
ABD. ROSI	67	65	63
ABDUL RAHMAN	70	69	82
ANA GHURROTUL M	74	72	85
BADRUDDIN	65	68	72
BAYU ARIYADI	69	70	75
DENI ISKANDAR RAHARJA	69	68	85
EVI SURYANI	75	70	80
FADANI	50	67	74
HAFID	67	70	72
ILHAM ATEB AJI	56	69	60
JALALUDDIN	68	70	66
MASLAHAH	68	72	80
MOH HOSIN FAIZ	65	72	68
MOH SYAFII	66	68	75
MOH. NUR SOLEH	70	70	80
MOH. WAHYU TRI HARYANTO	66	70	67
NELI RAHMAWATI	67	71	75
NUR HALIMAH	70	72	86
NUR HASANAH	71	73	85
R. AYU ELLINDRA CAHYANI	69	71	86
RAUZATUL JANNAH	75	74	84
RISEL	68	69	67
RUSLI	68	67	72
SHAULA NURLITA P.	74	75	80
SITI FAZRYA	70	73	65
SITI ROHMAH MUNAWAROH	69	70	77
SRI SUDARSIH	69	72	80
SYAIFUL ROHMAN	70	71	70
TURSINI RAMADANIA	68	71	83
ULFA TAQIYYAH	70	69	82
VIVI OKTAVIA	76	75	80
ZAINAL ABIDIN	67	70	80
ZAINAL FANANI	67	66	63
<b>JUMLAH</b>	2116	2184	2354
<b>RATA-RATA</b>	64,12	66,18	71,33
<b>PROSENTASE (%)</b>	11,24 %		



**LAMPIRAN-LAMPIRAN X**

**PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR**





**LAMPIRAN XI****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : MOH. FATHUR ROZI

NIM : 09110127

Fak./Jurusan/Program Studi : TARBIYAH/ PAI/PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Tempat dan Tanggal Lahir : BLITAR, 13 MARET 1991

Alamat Rumah : Dsn. KEDUNGREJO RT. 003 RW. 001 Desa  
KEDUNGWUNGGU Kecamatan BINANGUN  
Kabupaten BLITAR

Alamat di Malang : Jalan Mertojoyo Barat No. 38 Dinoyo-Malang

Nama Orang Tua/Wali : TOYANI

No. Telp. Rumah-Hp : 085-655-953-890

Riwayat Pendidikan : TK. Perwanida Kendungwungu  
SDN Kendungwungu 02  
MTs Al-Muttaqin Kendungwungu  
MAN Tlogo Blitar