

**PENGARUH PENERAPAN METODE MNEMONIK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN
SKI KELAS VII DI MTs NEGERI SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

RAHMAYANTI

NIM 12110024



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Mei, 2016

**PENGARUH PENERAPAN METODE MNEMONIK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN
SKI KELAS VII DI MTs NEGERI SIDOARJO**

SKRIPSI

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

Oleh:

RAHMAYANTI

NIM 12110024



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Mei, 2016

**PENGARUH PENERAPAN METODE MNEMONIK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN
SKI KELAS VII DI MTs NEGERI SIDOARJO**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Rahmayanti (12110024)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 10 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

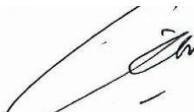
Panitia Ujian

Tanda Tangan

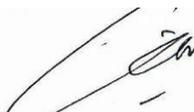
Ketua Sidang
Muhammad Amin Nur, MA
NIP. 19750123 200312 1 003

: 

Sekretaris Sidang
Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 2002121 1 001

: 

Pembimbing
Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 2002121 1 001

: 

Penguji Utama
Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 199660825 199403 1 002

: 

Mengesahkan,


Dekan FITK UIN MALIKI Malang,

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 1965-0403 199803 1002

**PENGARUH PENERAPAN METODE MNEMONIK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN
SKI KELAS VII DI MTs NEGERI SIDOARJO**

SKRIPSI

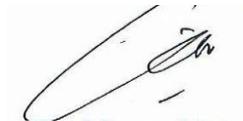
Oleh:

RAHMAYANTI

NIM 12110024

Telah Disetujui pada Tanggal, 25 Mei 2016

Dosen Pembimbing

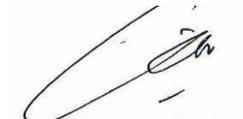


Dr. Marno, M.Ag

NIP. 197208222002121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marno, M.Ag

NIP. 197208222002121001

MOTTO

الْغُفُورُ الْعَزِيزُ وَهُوَ عَمَلًا أَحْسَنُ أَيُّكُمْ لِيَبْلُوكُمْ وَالْحَيَاةَ الْمَوْتَ خَلَقَ الَّذِي

“Yang menjadikan mati dan hidup, supaya Dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya. dan Dia Maha Perkasa lagi Maha Pengampun.”

(Q.S. Al-Mulk: 2).¹

مُبِينٍ ضَلَّلَ فِي هُوَ مَنْ فَسْتَعَامُونَ تَوَكَّلْنَا وَعَلَيْهِ بِهَاءِ أَمَّا الرَّحْمَنُ هُوَ قُلِّ

“Katakanlah: "Dia-lah Allah yang Maha Penyayang Kami beriman kepada-Nya dan kepada-Nya-lah Kami bertawakkal. kelak kamu akan mengetahui siapakah yang berada dalam kesesatan yang nyata".

(Q.S. Al-Mulk: 29).²

¹Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Bandung: MQS Publishing, 2010), hlm. 106

² Ibid, hlm.

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rahmayanti

Malang, 25 Mei 2016

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Rahmayanti

NIM : 12110024

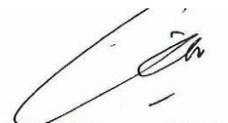
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Pembelajaran SKI Kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo.

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. 197208222002121001

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 25 Mei 2016

Materai

Rahmayanti

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran SKI Kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadaban.

Merupakan kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui perjalanan studi S1, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang mendukung terselesainya karya ilmiah ini. Diantaranya:

1. Bapak dan Bunda yang telah tulus ikhlas memberikan bimbingan, didikan dan kasih sayang yang tek pernah henti dengan segenap kesabaran membesarkan, mengasuh serta banyak berkorban, bai berupa moril maupun materil dan kesuksesan penulis. Semoga Allah membalas semua jasa-jasa kebaikan beliau berdua dan senantiasa melindungi serta memberikan kebarokahan kepada beliau.
2. Suamiku tercinta, H. Randy Wibisono dan Kakakku, Setiansyah yang telah memberikan kasih sayang, doa dan motivasi serta contoh teladan yang menjadi tempat mencurahkan suka dan duka penulis.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M. Si selaku Rektor di UIN Maliki Malang beserta stafnya yang telah memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di UIN Maliki Malang.

4. Bapak Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
5. Bapak Dr. Marno, M. Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan di jurusan Pendidikan Agama Islam.
6. Bapak Dr. Marno, M. Ag selaku dosen pembimbing yang tulus ikhlas meluangkan waktu, perhatian dan kemampuan dengan penuh kesabaran serta memberikan bimbingan, arahan dan nasihat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah MTs Negeri Sidoarjo yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan membantu memberikan data yang saya butuhkan selama penelitian.
8. Guru-guru dan dosen-dosen yang telah mendidik dan mengajar penulis dengan hati dan cinta. Mengajarkan hal-hal baru dalam setiap hembusan nafas kehidupan serta pelajaran berharga bagi masa depan yang masih rahasia.
9. Teruntuk handai taulan yang telah menghimpun semangat untuk terus memotivasi penulis agar optimis menyambut hari esok dan bergandeng tangan bersama meraih cita dalam peradaban bangsa.
10. Sahabat-sahabat sejawatku semua yang telah berbagi keceriaan, canda dan duka selama penulis menuntut ilmu di UIN Maliki Malang terutama dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmad, taufiq, hidayah dan inayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Malang, 25 Mei 2016

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا = A	ز = z	ف = f
ب = B	س = s	ق = q
ت = T	ش = sy	ك = k
ث = Ts	ص = sh	ل = l
ج = J	ض = dl	م = m
ح = <u>H</u>	ط = th	ن = n
خ = Kh	ظ = zh	و = w
د = D	ع = ‘	ه = h
ذ = Dz	غ = gh	ء = ‘
ر = R		ي = y

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = a

Vocal (i) panjang = i

Vocal (u) panjang = u

C. Vokal Diphthong

أَوْ = aw

آي = ay

أُو = u

اي =

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Masalah	1
Rumusan Masalah	7
Tujuan Penelitian	7
Manfaat Penelitian	8
Hipotesis penelitisan	9
Ruang Lingkup Penelitian	9
Originalitas Penelitian	11
Definisi operasional	16
Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Metode Mnemonik	18
1. Sekilas Tentang Memori.....	18
2. Pengertian Metode Mnemonik	21

B. Multimedia Interaktif.....	27
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	27
2. Manfaat Multimedia Interaktif	29
C. Hasil Belajar	30
1. Pengertian Hasil Belajar	30
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	32
D. Pengaruh Metode Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Siswa	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Lokasi Penelitian	38
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
C. Variabel Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel	40
E. Data dan Sumber Data	41
F. Instrumen Penelitian	43
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	48
I. Analisis Data	51
J. Prosedur Penelitian	52
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	56
A. Paparan Data	56
1. Identitas Madrasah	56
2. Sejarah MTs Negeri Sidoarjo	58
3. Visi, Misi dan Tujuan MTs Negeri Sidoarjo	59
4. Struktur Organisasi MTs Negeri Sidoarjo	60
5. Sumber dan Media Belajar	61
B. Hasil Penelitian	62
1. Uji Instrumen Penelitian	63
2. Deskripsi Variabel Penelitian	64
a. Deskripsi Data Kelas Eksperimen	66
b. Deskripsi Data Kelas Kontrol	68

3. Analisis Data	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Homogenitas	73
c. Uji Hipotesis	75
BAB V PEMBAHASAN	77
A. Respon Siswa Terhadap Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif	77
B. Pengaruh Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar	85
BAB VI PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan penelitian dengan penelitian sebelumnya	11
Tabel 3.1 Tabel indikator soal dalam kuisisioner instrumen penelitian	45
Tabel 3.2 Skema model rancangan penelitian	53
Tabel 4.1 Data Siswa dan Tenaga Kependidikan.....	57
Tabel 4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Respon Siswa terhadap Penerapan Metode Mnemonik di Kelas VII D MTs Negeri Sidoarjo	63
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Data <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	66
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Data <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Data <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Data <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	69
Tabel 4.7 Rangkuman Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 4.8 Rangkuman Uji Homogenitas	74
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji ANOVA pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	34
Gambar 5.1 Profil Abu Bakar Ash Shiddiq dengan Teknik Loci	78
Gambar 5.2 Profil Umar bin Khattab dengan Teknik Loci.....	78
Gambar 5.3 Profil Usman bin Affan dengan Teknik Loci.....	79
Gambar 5.4 Profil Ali bin Abi Thalib dengan Teknik Loci.....	80
Gambar 5.5 Simbol Mengingat Nama-Nama <i>Khulafaurrasyidin</i>	81
Gambar 5.6 Nama-Nama Khulafaurrasyidin dengan Teknik Akronim.....	81
Gambar 5.7 Nama-Nama <i>Assabiqun Al-Awwalun</i> dengan Teknik Akronim...	81
Gambar 5.8 Tokoh-Tokoh <i>Khulafaurrasyidin</i> dengan Teknik Rima.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Bukti Konsultasi	93
Lampiran II : Surat Izin Penelitian dari Fakultas	93
Lampiran III : Surat Penelitian dari Sekolah	93
Lampiran V : Matrik Penelitian	93
Lampiran VI : Soal – Soal Pre Test	95
Lampiran VII : Soal – Soal Post Test	99
Lampiran VIII : Kunci Jawaban Pre Test dan Post Test.....	103
Lampiran IX : Lembar Validasi Soal Khulafaurrasyidin.....	104
Lampiran X : Angket	106
Lampiran XI : Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol.....	109
Lampiran XII : Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Ekspeimen.....	111
Lampiran XIII : Analisis Statistik Deskriptif Nilai Pre Test dan Post Test	113
Lampiran XIV : Analisis Correlations	114
Lampiran XV : Analisis Reliabilitas	115
Lampiran XVI : Analisis Validitas	116
Lampiran XVII : Uji Normalitas.....	117
Lampiran XVIII : Uji Homogenitas	118

Lampiran XIX	: Uji Hipotesis.....	119
Lampiran XX	: Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif	120
Lampiran XXI	: Dokumentasi.....	126

ABSTRAK

Rahmayanti. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Pembelajaran SKI Kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Marno, M.Ag.

Kata Kunci: Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Siswa

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang harus dilalui seorang guru untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran, khususnya dalam pembelajaran SKI sebagian besar siswa menjadikan mata pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang kurang diminati karena dianggap sebatas dongeng. Oleh karena itu, guru harus memiliki metode pembelajaran guna untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Pemilihan metode ini juga diterapkan dalam rangka untuk mengoptimalkan kecakapan kognitif yang menuntut seorang siswa untuk mempunyai beberapa keahlian yang tepat, salah satunya adalah daya ingat yang baik. Misalnya adalah penerapan metode mnemonik yang disajikan peneliti dengan multimedia interaktif sehingga lebih menarik dan interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan implementasi penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo. (2) Mendeskripsikan pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo.

Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Adapun instrumen kunci adalah peneliti sendiri dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, tes tulis dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Respon siswa dalam pembelajaran SKI dengan menerapkan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo begitu antusias, aktif, siswa lebih cepat dalam memahami dan menghafal pada materi SKI sehingga suasana kelas tidak membosankan, (2) Penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI materi *Khulafaurrasyidin* yang bisa menarik perhatian siswa dan menumbuhkan antusias dalam belajar SKI, dalam hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan teknik uji ANOVA dan diperoleh nilai signifikansi 0,000, angka ini jauh dibawah nilai alpha yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$.

الملخص

رحماياني. 2016. تأثير تطبيق المنهج منيمونيك باستخدام وسائط متعددة تفاعلية على نتائج التعليم في الفصل السابع من مدرسة الإسلامية الحكومية سيدوارجو. بحث العلمي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور مارنو.

كلمات الرئيسية: المنهج منيمونيك باستخدام وسائط متعددة تفاعلية، نتائج التعليم.

منهج التعلم هو وسيلة لتقدم المواد التعليمية حيث تحقيق غرض التعليم، خاصة في التعليم التاريخ الإسلامية. إن الطلبة يحتقر في هذا المواد ويجعله لتعبير الحكاية فحسب. فلذلك، يجب على المعلمين لديه منهج التعلم لزيادة النشاط والقدرة الطلاب. اختيار هذا المنهج لممارسة المهارة المعرفية، و يُجَاب على طلبة يملك المهارة المناسبة احدى منهم تطبيق المنهج منيمونيك باستخدام وسائط متعددة تفاعلية التي قدمت الباحثة للاهتمام وتفاعلية.

والهدف في هذا البحث كما يلي: الأول، لوصف تطبيق المنهج منيمونيك باستخدام وسائط متعددة تفاعلية لزيادة نتائج التعليم في المواد الدراسية التاريخي الإسلامية. الثاني، لوصف تأثير تطبيق المنهج منيمونيك باستخدام وسائط متعددة تفاعلية لزيادة نتائج التعليم في المواد الدراسية التاريخي الإسلامية.

ولتحقيق هذا الهدف، استخدمت الباحثة المدخل الكيفي بالنوع (*Quasi Eksperimental Design*). وأما الأداة الرئيسية هي الباحثة وطريقة لجمع البيانات هي بالملاحظة والاستبيانات، والاختبارات التحريية والوثائقية. وقد تم تحليل البيانات باستخدام اختبار التجانس، واختبار الحياة الطبيعية واختبار الفرضيات.

وأما نتائج البحث فيما يلي: الأول، استجابة الطلاب في تعليم التاريخ الإسلامي بتطبيق المنهج منيموني باستخدام وسائط متعددة تفاعلية متحمسة جدا، سهل الفهم والحفظ جو الفصول الدراسية ليست ممتعة. الثاني، يتأثر تطبيق المنهج منيمونيك باستخدام وسائط متعددة تفاعلية إلى التعليم التاريخ الإسلامي تأثيراً إيجابياً ومطابقاً بالنتائج التعليم على المواد خلفاء الراشدين ويجذب اهتمام الطلاب وانتباه حماسة. في هذا الصدد، تُبتمنخالا اختبارالفرضيات باستخدامتقنية

أنوفا (ANOVA) اختبارونتيجهته 0.000، وهذا الرقم هو أقل من تحديد قيمة $\alpha = 0,05$

Rahmayanti. 2016. The effect of Application of mnemonic method based on Interactive multimedia of the Learning Results SKI grade VII in MTsN Sidoarjo. Thesis. Department of Islamic Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.
Consultant: Dr. Marno, M. Ag.

Keywords: Themnemonicmethodbased, Interactive multimedia, Student Results

Learning methods is a way to be passed by a teacher to present study in order to achieve teaching purposes, especially in learning SKI. Most of the students make these subjects as subjects that are less desirable because it is considered as a limited fairy tale. Therefore, teachers should have a learning methods in order to improve the activity and creativity of students. The selection of this method also applied in order to optimize the cognitive skills that demands a student to have some right expertises, one of those is good memory. For example is the application of the mnemonic method presented writer with interactive multimedia so that more attractive and interactive.

Purpose of this study are to: (1) Describe the implementation of the application of the method mnemonic- based interactive multimedia in improving student learning results on subjects SKI grade VII in the Islamic Tsanawiyah State Sidoarjo. (2) Describe the influence of the application of the mnemonic method based interactive multimedia in improving student learning outcomes on subjects SKI grade VII in the Islamic Tsanawiyah State Sidoarjo.

To achieve these objectives, the writer use quantitative research approaches to the type of quasi-experimental research (Quasi-Experimental Design). The key instruments are the researchers themselves and data collection techniques are observation, questionnaires, written tests and documentation. Data were analyzed using the homogeneity test, normality test and hypotheses test.

The results showed that(1) student responses in learning SKI by applying mnemonic methods based interactive multimedia on the grade students VII in MTsN 1 Sidoarjo so enthusiastic, active, students faster in understanding and memorize the material SKI so that the classroom atmosphere is not boring. (2) Application method of mnemonic- based interactive multimedia provide better effect and significantly to the student learning outcomes on learning SKI material Khulafaurrasyidin that can draw attention to students and grow the enthusiastic in learning SKI, in terms is evidenced through the hypothesis test using techniques ANOVA test and obtained significant value 0, 000, this figure is far below the alpha value set the $\alpha = 0, 05$.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan mengajar guru akan lebih baik kalau didukung oleh berbagai aspek yang meliputi kemampuan profesi, penguasaan bahan pembelajaran, prinsip, strategi, teknik keguruan dan kependidikan, perancangan peran secara situasional, serta penyesuaian pelaksanaan yang bersifat transaksional.³ Pembentukan dan pengembangan kemampuan mengajar dan keguruan agar dapat menampakkan kemampuan-kemampuan tersebut membuat pola pengalaman belajar siswa diarahkan pada sepuluh dasar keguruan, yang meliputi: penguasaan bahan pengajaran, penguasaan landasan kependidikan, penguasaan pengelolaan program belajar-mengajar, penguasaan pengelolaan interaksi belajar-mengajar, mampu mengelola kelas, mampu menggunakan media/sumber belajar, mampu menilai prestasi belajar siswa, mengenai fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan mampu menyelenggarakan administrasi sekolah, serta memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian. Kemampuan-kemampuan inilah akan dimuarakan ke program pengalaman lapangan yang merupakan media bagi penguasaan kompetensi dasar seorang guru.

Perkembangan mental peserta didik di sekolah, antara lain, meliputi kemampuan untuk bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasi pada

³ Marno, *Strategi dan Metode Pengajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 54-55.

pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang tepat. Pembelajaran harus memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.⁴ Pemilihan metode ini juga diterapkan dalam rangka untuk mengoptimalkan kecakapan kognitif yang menuntut seorang siswa untuk mempunyai beberapa keahlian yang tepat, salah satunya adalah daya ingat yang baik. Namun, tidak semua ingatan yang baik dimiliki oleh setiap anak, hal ini disebabkan karena memori atau ingatan kita dipengaruhi oleh sifat, seseorang, alam sekitar, keadaan jasmani, keadaan rohani (jiwa) dan umur manusia.⁵ Winkel mengatakan bahwa ingatan adalah suatu aktifitas kognitif dimana manusia menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau.⁶

Demikian juga yang diungkapkan Abu Ahmadi bahwa ingatan adalah suatu daya yang dapat menerima, menyimpan dan memproduksi kembali kesan-kesan, tanggapan dan pengertian.⁷ Dengan demikian ingatan itu tidak hanya kemampuan untuk menyimpan apa yang pernah dialami pada masa lampau namun juga termasuk kemampuan untuk menerima, menyimpan dan mengeluarkan kembali. Kemampuan mengingat ini tidak hanya di perlukan dalam proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan tapi juga dalam proses berfikir, kemampuan kognitif dan kemampuan-kemampuan yang

⁴E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesi, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 107.

⁵ Kenneth L. Higbee, *Your Memory* (Semarang: Dahara Prize, 2003), hlm. 157.

⁶Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: PT Gramedia, 1987), hlm. 42.

⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), hlm. 26.

lain. Dalam hal ini, seharusnya guru memiliki metode yang harus digunakan untuk membantu anak didiknya dalam memahami materi pelajaran sehingga tidak terjadi kekeliruan atau kelupaan dalam pengambilan materi pelajaran. Namun, dalam kenyataannya masih ada juga guru yang belum menggunakan metode mnemonik. Padahal metode mnemonik dapat mempermudah anak didik dalam memahami materi dan mengurangi kelupaan terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Kata *mnemonic* secara singkat didefinisikan sebagai “membantu memori”. Sistem mnemonik atau teknik-teknik mnemonik merupakan sistem atau teknik yang dapat membantu memori. Mnemonik digunakan sebagai kata majemuk, dapat digunakan untuk tugas-tugas belajar yang berbeda. Mnemonik menunjukkan proses atau teknik mengembangkan memori, secara khusus digunakan untuk menunjuk pada teknik-teknik memori tiruan.⁸ Dalam buku “Psikologi Pendidikan” karya dari John W. Santrock dituliskan bahwa “*Mnemonics are memory aids for remembering information.*”⁹ Dapat diartikan bahwa yang dimaksud dengan mnemonik adalah bantuan memori untuk mengingat informasi. Kemampuan ini sering dimanfaatkan oleh senator Romawi dan Yunani untuk mencari perhatian para politikus dan masyarakat dengan kekuatan belajar dan daya hafalnya. Metode ini membuat orang Romawi mampu mengingat berbagai fakta tentang kerajaan tanpa kesalahan.¹⁰

Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan

⁸ Kenneth L. Higbee, *op.cit.*, hlm. 157.

⁹W.Santrock, John. Perkembangan Anak Jilid.2, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti,ed ke 7. Jakarta Erlangga. 2007

¹⁰Kenneth L. Higbee, *op.cit.*,hlm. 157.

sistem mnemonik yaitu sebuah metode yang digunakan dalam mengingat materi pelajaran agar materi atau informasi dapat terserap secara maksimal dan efektif.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu komponen dalam pelajaran Pengetahuan Agama Islam dan wajib dipelajari oleh setiap siswa di Madrasah. Ini sejalan dengan tujuan pelajaran itu sendiri yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang sejarah perkembangan kebudayaan Islam di masa lampau di samping mencontoh sifat dan perilaku tokoh-tokoh terkenal dalam Islam. Dalam hal ini, untuk menyampaikan isi pelajaran sejarah kebudayaan Islam ke siswa, para guru agama semestinya dapat menarik perhatian siswa dalam sesuatu pengajaran, menggunakan pendekatan-pendekatan yang menarik dan memiliki potensi yang tinggi untuk memungkinkan isi pelajaran dan konsep-konsep dapat diterjemahkan secara jelas, menyerapkan informasi dalam ingatan siswa dengan lebih efektif dan berikutnya dapat mencapai tujuan pembelajaran itu dengan baik dan cemerlang.¹¹

Dari hasil observasi dan wawancara pra penelitian di MTs Negeri Sidoarjo, terekam bahwa peserta didik mengeluhkan mata pelajaran sejarah yang mereka dapat selama ini. Mata pelajaran sejarah hanya dianggap sebatas dongeng. Guru sebagai pendongeng dan peserta didik menyimak, begitu seterusnya. Kenyataan di atas menjadikan mata pelajaran sejarah sebagai mata

¹¹Gamal Abdul Nasir Haji Zakaria, *Meningkatkan Keupayaan Pelajar Mengingat Fakta Sejarah Islam Menggunakan Kaedah Mnemonik* dalam *Proceedings 4th International Conference and Exhibition on Islamic Education, 31 Mei-2 Juni 2014* (Kelantan, Malaysia: Association of Malaysian Muslim Intellectuals, 2014), hlm. 738.

pelajaran yang kurang diminati. Dari problematika di atas, pendidik dituntut untuk lebih kreatif seiring dengan dinamika perkembangan sejarah itu sendiri. Hal yang menjadi penyebab eksternal serta yang melatarbelakangi rendahnya kualitas nilai mata pelajaran sejarah adalah kesulitan siswa untuk menghafalkan sederet peristiwa dan fakta. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik ini hendaknya disadari sejak awal. Mata pelajaran sejarah cenderung menelusuri kronologis suatu peristiwa dimana tidak melibatkan afeksi siswa. Hal ini mengakibatkan pelajaran sejarah mendapat penerimaan yang kurang disukai, hanya dianggap sebagai pelajaran pelengkap, bahkan yang lebih parah lagi pelajaran sejarah diberikan secara tumpang tindih dan diulang-ulang. Sehingga materi Sejarah Kebudayaan Islam yang telah diberikan oleh guru sebelumnya akan hilang begitu saja.¹²

Metode mnemonik ini mudah ditangkap oleh siswa, maka dibutuhkan berbagai media yang bisa menimbulkan ketertarikan serta rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam berbagai media pembelajaran oleh guru agar lebih atraktif dan aplikatif.¹³ Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia yang unik mampu memberi kesan yang besar karena mampu mengintegrasikan teks, tabel, animasi, audio dan video.¹⁴ Multimedia disini merupakan gabungan dari beberapa media yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang

¹² Hasil wawancara pra penelitian tanggal 2 Oktober 2015.

¹³Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 23.

¹⁴*Ibid.*, hlm. 6.

mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video¹⁵. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal (antara siswa, guru dan komputer) dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indera penglihatan dan pendengaran juga mampu menarik minat belajar siswa.¹⁶ Keberadaan metode pembelajaran yang diterapkan melalui media khususnya multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dianggap dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar yang bisa dilihat dari lima kategori dari kapabilitas yang dipelajari siswa, antara lain, informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan gerak.¹⁷

Peneliti menerapkan metode mnemonik melalui multimedia interaktif pada mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo yang sebelumnya belum pernah menerapkannya. Dengan demikian, peneliti berharap dengan menggunakan terobosan baru melalui metode mnemonik melalui multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo. Maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melihat pentingnya metode dan multimedia pembelajaran

¹⁵Robin dan Linda, *Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif*, ([http://www. Maroebeni. Wordpress. Com./2008/11/5/ perkembangan/ multimedia/dan/cd/interaktif](http://www.Maroebeni.Wordpress.Com/2008/11/5/perkembangan/multimedia/dan/cd/interaktif), diakses pada 22 September 2015 jam 21.48 wib).

¹⁶ Aristo Rahadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Diknas, 2004), hlm. 23.

¹⁷Robert M. Gagne, *Prinsip-Prinsip Belajar untuk Pengajaran* (Surabaya: Usana Offset Printing, 1988), hlm. 83.

interaktif terhadap hasil belajar siswa, akhirnya peneliti menetapkan dengan membahas masalah ini dengan memilih judul “PENGARUH PENERAPAN METODE MNEMONIK BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN SKI KELAS VII DI MTs NEGERI SIDOARJO”.

B. Rumusan Masalah

Berawal dari latar belakang tersebut diatas, maka menurut penulis permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa kelas VII pada pembelajaran SKI dengan penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif di MTs Negeri Sidoarjo?
2. Bagaimana pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh jawaban yang jelas terhadap permasalahan diatas yaitu:

1. Mengetahui respon siswa kelas VII pada pembelajaran SKI dengan penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif di MTs Negeri Sidoarjo.
2. Menganalisis pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dan berkepentingan dengan penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis, untuk lebih jelasnya manfaat atau kegunaan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang teknis maupun strategi bimbingan bagi para pendidik dalam meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

2. Bagi kampus Universitas Islam Negeri Malang

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu bahan referensi dan pijakan untuk penelitian selanjutnya, serta untuk menambah wawasan keilmuan khususnya dalam metode pembelajaran yang efektif di fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan.

3. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman, referensi dan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran sesuai dengan profesi peneliti sebagai calon pendidik nantinya pada lembaga pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbuka melalui data yang terkumpul.¹⁸ Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

1. Hipotesis Nihil (H_0) menunjukkan tidak terdapat pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI kelas VII MTs Negeri Siedoarjo.
2. Hipotesis Alternatif (H_1) menunjukkan penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dapat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran SKI kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Pembelajaran SKI telah diterapkan beberapa metode pembelajaran, seperti metode pembelajaran secara konvensional, metode pembelajaran secara komunikatif, dan lain-lain. Namun, dalam pembahasan kali ini, untuk membuatnya menjadi lebih spesifik, pembahasannya akan dibatasi seperti berikut.

Mendesripsikan tentang penggunaan metode mnemonik pada pembelajaran SKI. Terakhir, batasan masalah adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan dari penggunaan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi *Khulafaurrasyidin* Cermin Akhlak Rasulullah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Negeri Sidoarjo.

¹⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1993), hlm.62.

Hasil Belajar yang dimaksud ditinjau dari adanya peningkatan yang nyata dari tes awal masuk pada siswa-siswa yang dilakukan dengan metode pembelajaran seperti pada umumnya yang dibandingkan dengan tes ulang yang diberikan pada siswa-siswa tersebut setelah diterapkan metode pembelajaran mnemonik dengan multimedia interaktif. Apabila hasil tes tersebut meningkat, dapat dikatakan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran mnemonik melalui multimedia interaktif dikatakan telah mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

G. Originalitas Penelitian

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti dan Tahun	Instansi	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Ivan Pacivi tahun 2015	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Pengaruh Penggunaan Audio Visual dalam Variasi Metode Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran	a) Menggunakan metode penelitian kuantitatif; b) Menentukan pengaruh penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar.	a) Objek penelitian yakni SMA Islam Kepanjen Malang; b) Menggunakan media Audio Visual; c) Mata pelajaran yang digunakan Fikih pada	a) Metode Mnemonik berbasis multimedia interaktif sebagai variabel bebas

			<p>Fikih di SMA Islam Kepanjen Malang</p>		<p>materi zakat di kelas X.</p>	<p><i>(independent variable);</i></p> <p>b) Variabel terikat <i>(dependent variable)</i> adalah hasil hasil belajar siswa;</p> <p>c) Bidang kajian pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan</p>
--	--	--	---	--	---------------------------------	---

						<p>Islam;</p> <p>d) Objek kajian pada siswa kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo;</p> <p>e) Jenis penelitiannya kuantitatif eksperimen.</p>
--	--	--	--	--	--	---

2.	Septian Dwi Anugrah tahun 2015	UIN Sunan Gunung Jati Bandung	Pengaruh Penerapan Articulate Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan	a) Menggunakan metode kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain <i>Non Equivalent Control Group</i> .	a) Objek penelitian di SMK Pasundan 5 Bandung; b) Mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan.	
----	--------------------------------	-------------------------------	--	--	--	--

3.	Nuril Qoyumah taun 2013	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Bunut Wetan Pakis Malang	a) Menggunakan metode penelitian kuantitatif; b) Menentukan pengaruh penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar.	a) Objek penelitian di MTs Bunut Wetan Pakis Malang; b) Menggunakan media Audio Visual; c) Mata Pelajaran Fikih di MTs.	
4.	Ziyana Rosyida	UIN Maulana	Pengaruh Media Pembelajaran	a) Menggunakan metode penelitian kuantitatif;	a) Objek penelitian di SMP Islam 1 Batu;	

	tahun 2013	Malik Ibrahim Malang	<i>Macromedia Flash Professional 8</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SMP Islam 1 Batu	b) Menentukan pengaruh penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar.	b) Menggunakan media <i>Macromedia Flash Professional 8</i> ; c) Mata pelajaran yang digunakan adalah PAI secara umum.
5.	Romi Anshorulloh tahun 2008	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Efektivitas Metode Mnemonik dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MTs	a) Multimedia interaktif sebagai variabel bebas; b) Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.	a) Variabel dependen pada penelitian ini adalah daya ingat. Daya ingat diukur dari kemampuan dalam menjawab pertanyaan; b) Objek kajian pada siswa

			Persiapan Negeri Kota Batu		kelas VIII MTs Persiapan Negeri Kota Batu.	
--	--	--	-------------------------------	--	--	--

H. Definisi Operasional

1. Metode mnemonik adalah metode pembelajaran untuk dalam meningkatkan kemampuan pikiran untuk mengasosiasikan kata-kata gagasan atau ide dengan gambaran.
2. Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.
3. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar.

I. Sistematika Pembahasan

Agar dalam penelitian ini dapat diperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh, maka sistematika penulisannya dapat dirinci sebagaimana berikut:

BAB I Mengemukakan pendahuluan yang didalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian pustaka meliputi landasan teori atau deskripsi yang memuat landasan umum tentang penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III Metodologi penelitian ini menjelaskan tentang lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel,

data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Paparan data mengemukakan tentang latar belakang objek penelitian dan hasil penelitian.

BAB V Pembahasan mengenai respon siswa terhadap metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dan pengaruh metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar.

BAB VI Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Mnemonik

1. Sekilas Tentang Memori

Memori berasal dari bahasa Inggris, *memory*. Menurut Wojowasito dan Wasito *memory* artinya ingatan, kenang-kenangan.¹⁹ Memori (daya ingat) merupakan tempat penyimpanan dari berbagai informasi yang nantinya dapat dipergunakan kembali disaat seorang manusia membutuhkan ingatan tersebut pada suatu waktu.²⁰

Pada dasarnya manusia selalu terkagum-kagum dengan kemampuan seseorang yang mampu menyebutkan banyak fakta yang telah dihafalkan dalam jangka waktu yang pendek. Beberapa diantara kita merasa bahwa seseorang telah diberi kelebihan untuk mampu mengingat dengan cepat. Higbee secara tegas menjelaskan bahwa kebanyakan bukan pada faktor cerdas dan tidak cerdas, namun lebih kepada teknik yang digunakan untuk mengingat dan pada latihannya dengan teknik tersebut.²¹ Menurut Kamarudin mengatakan bahwa ingatan mengacu kepada masa lampau yang melibatkan aktivitas dan pengalaman-pengalaman yang telah diperoleh, dialami, kelas yang telah dibentuk, hubungan dan sistem yang telah diperoleh, transformasi yang dilakukan, dampak dan implikasi yang telah dibuat dan sebagainya.

¹⁹WojowasitodanWasito, *KamusLengkapInggris – Indonesia, Indonesia–InggrisdenganEjaan yangDisempunakan* (Bandung: Nasta, 1980), hlm. 2.

²⁰J.D. Sweatt, *Mechanism of Memory* (California: Academic Press Elsevier, 2003), hlm. 3 – 27.

²¹Kenneth Higbee, *Mengasah Daya Ingat* (Semarang: Dahara Prize, 2003).

Bruno mendefinisikan memori sebagai proses mental yang melibatkan penyandian (*encoding*), penyimpanan (*storage*) dan pemanggilan kembali (*retrieval*) informasi dan pengetahuan yang semuanya terpusat di otak.²²Pertama, penyandian (*encoding*) adalah penterjemahan informasi yang masuk ke dalam gambaran mental dalam bentuk kode-kode. Informasi yang dihafalkan masuk ke dalam memori setelah informasi tersebut dikodifikasi. Strategi paling populer untuk menghafal adalah pengulangan, seperti kita akan menghafal nomor HP teman kita, maka kita akan menyebut nomor tersebut secara berulang-ulang (*rehearsal*) dengan suara yang keras. Ada juga cara lain supaya informasi itu dapat dihafal, cara tersebut menurut Suryabrata disebut dengan mnemonik.²³ Pandangan Suryabrata di atas secara tegas menjelaskan bahwa teknik mnemonik berada pada tahapan penyandian. Penyandian bisa dipakai dalam memori, sebab cara kita dalam mengkodifikasi hafalan ternyata akan mempengaruhi apa yang kita ingat dan bagaimana pemanggilan informasi tersebut.

Kedua, penyimpanan (*storage*) adalah proses meletakkan informasi dalam memori kita. Pada penyimpanan informasi, perbedaan memori jangka pendek dan jangka panjang menjadi jelas, sifat dari memori jangka pendek akan pendek dan singkat, sebagai contoh, bila kita akan menelpon, maka kita akan melihat nomor telepon yang akan kita tuju kemudian kita berkomat-kamit untuk menghafalkan nomer telepon tersebut dan

²²MuhibbinSyah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Rosdakarya, 2003).

²³Sumadi Suryabrata, *Pembimbing ke Psikodiagnostik: Edisi II* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1993).

selanjutnya kita tekan nomor yang dituju. Pada saat itu barangkali kita masih ingat nomer tersebut, namun beberapa hari kemudian kemungkinan besar, nomer telepon tersebut sudah tidak ada lagi di memori kita. Dalam kasus ini, nomer telepon tersebut disimpan dalam memori jangka pendek. Supaya nomor telepon itu masih bisa diingat, maka nomer telepon itu harus disimpan dalam memori jangka panjang. Sifatnya memori jangka pendek yang pendek dan sementara, maka memori jangka pendek berfungsi sebagai stasiun pemberhentian informasi sebelum masuk ke dalam memori jangka panjang, dengan kata lain informasi yang masuk ke dalam memori jangka pendek dan dipertahankan melalui pengulangan-pengulangan. Pengulangan ini membuat informasi tersebut masuk ke dalam memori jangka panjang. Sedangkan informasi yang tidak diulang-ulang akan luruh karena digeser oleh memori yang baru dan kemudian dilupakan.

Ketiga, pemanggilan kembali (*retrieval*). Pengambilan banyak terkait dengan penyimpanan informasi. Kenyataannya informasi yang telah disimpan sebenarnya bisa diambil kembali. Namun yang menjadi masalah adalah cara pengambilannya, dengan demikian sebenarnya informasi yang masuk ke dalam memori jangka panjang bukan hilang, namun cara pengambilannya yang tidak tepat membuat informasi tersebut menjadi sulit untuk diingat. Analogi yang pas untuk hal ini dapat dianalogikan dengan penyimpanan barang. Bila barang tersebut terkodifikasi dengan baik dan disimpan di tempat yang sesuai kodenya, tentu untuk mecarinya

tidak perlu melihat semua barang, tapi cukup dengan melihat kodenya saja. Kesimpulan dari jalur masuknya informasi menjadi memori dapat dilihat sebagai berikut.

Attention → Encoding → Storage → Retrieval

2. Pengertian Metode Mnemonik

Metode Mnemonik berasal dari kata metode dan mnemonik. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Majdan Paharal Madzi, pakar Bahasa Arab, universitas Sultan Zainal Abidin, Malaysia, menyatakan bahwa beliau menggunakan awalan mnemonik dengan kata “kaedah”, jika ditelusuri ke dalam Bahasa Indonesia kata “kaedah” tersebut bermakna “metode”.²⁴

Kemahiran mengingat ialah proses pembelajaran yang berkaitan dengan kefahaman dan penggunaan deria dengar dan deria lihat yang baik. Kemahiran mengingat juga ialah proses mengingat kembali dengan menyebut atau menulis fakta dan kejadian yang telah berlaku selepas beberapa jam. Antara kaedah yang digunakan untuk meningatn ingatan ialah menggunakan alat bahan bantu mengajar, bahan pengajaran yang bermakna, isi pelajaran teratur dan balk, mengulang isi pelajaran, waktu rehat dalam pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sebenar, membuat latihan tubi, mempraktildcan ilmu dan menggunakan **kaedah mnemonik**.²⁵

Dalam kamus Bahasa Indonesia, “metode” adalah cara yang teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dapat dipahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan

²⁴ <https://imtranslator.net/translation/indonesian/to-malay/translation/>.

²⁵ Majdan Paharal Madzi, *Pendekatan Kaedah Mnemonik dalam Pembelajaran Bahasa Arab (JQAF)*, (Malaysia: Gong Badak Campus, 2013).

bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.²⁶ Dengan metode diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan mengajar guru, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif antara guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika siswa lebih aktif dibandingkan dengan gurunya. Misalnya adalah penerapan metode mnemonik.

Menurut Mohammad & Saed, kata mnemonik ini adalah berasal dari bahasa Greek yaitumnemosynedari mitologi Yunani yang bernama Dewi Mnemonyne.²⁷ Hal ini menjadi indikasi bahwa bangsa Yunani sangat menghargai kemampuan untuk menghafal. Nama Dewi ini menjadi nama untuk sebuah metode mengingat. Disamping itu, dalam buku “Psikologi Pendidikan” karya dari John W. Santrock dituliskan bahwa “Mnemonics are memory aids for remembering information.”²⁸ Dapat diartikan bahwa yang dimaksud dengan mnemonik adalah bantuan memori untuk mengingat informasi. Inti dari metode ini adalah imajinasi dan asosiasi. Sederhananya, metode menurut Stine tidak lebih dari kemampuan pikiran untuk mengasosiasikan kata – kata gagasan atau ide dengan

²⁶Amai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 20.

²⁷Mohammad Amiryousefr, Saed Ketabi. *Mnemonic Instruction: A way to boost vocabulary learning and recall* (Journal of Language Learning and Research: Finland, 2011), hlm. 78-182.

²⁸John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid.2, terjemahan Mila Rachmawati dan AnnaKuswanti, ed ke 7* (Jakarta: Erlangga, 2007).

gambaran.²⁹ Mengacu pada kamus Oxford, mnemonik berarti keterampilan mengingat dengan menggunakan sistem dan metode tertentu. Metode mnemonik ini juga menggunakan prinsip asosiasi yaitu informasi yang ingin di ingati dikaitkan dengan informasi yang lain yang mudah diingat.

Metode mnemonik berarti mengorganisasikan fakta-fakta untuk memudahkan ingatan. Ingatan adalah proses kemampuan manusia untuk menerima informasi, memproses, dan menyimpannya dalam otak kemudian mengeluarkannya ketika dibutuhkan. Jeffrey & Cynthia menjelaskan bahwa mnemonik adalah suatu cara untuk meningkatkan memori dan membangun informasi dengan lebih efisien. Suharnan mendefinisikan, mnemonik sebagai strategi yang dipelajari untuk mengoptimalkan kinerja ingatan melalui latihan–latihan.³⁰ Suharnan menyadari betul bahwa teknik ini perlu latihan untuk menguasainya. Mnemonik berkaitan erat dengan imajinasi dan asosiasi. Pasiq mengatakan bahwa imajinasi dan asosiasi adalah bagian dari kerja otak kanan yang menjadi pusat kreativitas, oleh sebab itu belajar dengan metode mnemonik secara tidak langsung mengkoordinasikan antara otak kiri dan otak kanan dalam satu aktivitas belajar.³¹

Mnemonik cukup efektif membantu seseorang untuk mengingat.

Kemampuan ini sering dimanfaatkan oleh senator Romawi dan Yunani

²⁹Jean Marie Stine, *Double Your Brain Power. Meningkatkan Daya Ingat Anda dengan Menggunakan Seluruh Otak Anda* (Jakarta: Gramedia, 2002).

³⁰Suharnan, *Psikologi Kognitif*(Srikandi: Surabaya, 2005).

³¹Taufiq Pasiq, *Manajemen Kecerdasan untuk Memberdayakan IQ, EQ, SQ untuk Kesuksesan Hidup* (Bandung: Mizan, 2003).

untuk mencari perhatian para politikus dan masyarakat dengan kekuatan belajar dan daya hafalnya. Sehingga membuat orang Romawi mampu mengingat berbagai fakta tentang kerajaan tanpa kesalahan. Sehingga penulis menyimpulkan metode mnemonik memiliki beberapa manfaat jika diterapkan dalam proses pembelajaran, antara lain: a) Mempermudah orang dalam mengingat pengetahuan baik itu tempat, orang, tanggal, dengan cara menghubungkan dan mengasosiasikannya dengan suatu kejadian yang ada hubungannya atau dekat dengan dirinya; b) mempermudah orang dalam mengambil kembali pengetahuan yang sudah lama sehingga dapat diungkap kembali, apabila diperlukan; c) Mengefektifkan informasi dari *short-term memory* (memori jangka pendek) menjadi *long-term memory* (memori jangka panjang) dengan berbagai cara yang terdapat didalamnya.

Informasi yang disimpan dalam *short-term memory* (memori jangka pendek) akan mudah hilang dalam ingatan atau terlupakan, dikarenakan dalam mengingat hanya menggunakan otak kiri saja yang salah satu fungsinya menjalankan memori jangka pendek sebagaimana diungkapkan oleh Roger Sperry yang menyatakan bahwa kita memiliki sebuah otak yang terbagi ke dalam dua bagian fisiologis otak kiri dan kanan, yang masing-masing berkaitan dengan fungsi-fungsi mental yang berbeda. Mengingat dengan melibatkan otak kanan akan menjadikan ingatan jangka panjang, cara mengingat dengan menggunakan peralatan mnemonik inilah yang merupakan cara mengingat dengan melibatkan otak

kanan sehingga informasi akan tersimpan lebih lama dan mudah untuk dipanggil kembali karena tersimpan dalam memori jangka panjang (*long term-memory*).

Menurut teori Eric Jensen mnemonik merupakan suatu teknik untuk membantu mengingat dalam jumlah besar informasi yang melibatkan tiga unsur yaitu: pengkodean, pemeliharaan, dan mengingat kembali.³² Dengan menerapkan beberapa teknik mnemonik untuk mengingat sesuatu informasi. Proses ingatan akan lebih mudah, karena mnemonik selalu menggunakan prinsip asosiasi (penghubung) dengan sesuatu yang lain. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Scoot, Richard & Kelly menyatakan bahwa peserta didik memperoleh pembelajaran yang sistematis dapat dicapai apabila memahami dan menggunakan teknik mnemonik.³³ Melalui penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan keterampilan mengingat dan seterusnya berlatih metode yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan mengingat pelajaran di dalam pembelajaran khususnya Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Teknik mnemonik tersebut antara lain: a) Loci (berarti lokasi) adalah alat mnemonik yang berfungsi dengan mengasosiasikan tempat-tempat atau benda-benda di lokasi yang dikenal dengan hal-hal yang ingin diingat.³⁴

Untuk memicu ingatan agar dapat mengingat serangkaian kunci pokok

³²Karen dan Eric Jensen, *Otak Sejuta Gigabyte* (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 72.

³³Scott G. Paris, Richard S. Newman, & Kelly A. Mcvey, *Learning the Functional Significance of Mnemonic Actions: A Micro genetic Study of Strategy Acquisition, Journal Of Experimental Child Psychology* (University of Michigan: 1982), hlm. 490-509.

³⁴*Ibid.*, hlm. 82.

dalam pidato atau presentasi asosiasikan setiap masalah yang ingin dibicarakan dengan anggota tubuh. Contohnya, dapat pengasosiasikan ucapan pendahuluan dengan (pintu depan rumah). Poin pidato pertama diasosiasikan dengan (ruang tamu), poin kedua dengan (ruang keluarga). Kemudian penutup diasosiasikan dengan (dapur);^{35b}) Akronim adalah suatu gabungan huruf yang disusun membentuk sebuah kata. Teknik ini berguna untuk mengingat kata-kata Spesifik. Metode ini dipakai untuk menghafal nama-nama yang berurutan.³⁶ Contoh ada pelajaran Aqidah Akhlak terdapat materi tentang Nabi-Nabi Ulul 'Azmi yang ada lima, yang disingkat dengan NIMIM, yaitu:Nuh, Isa, Musa, Ibrahim, Muhammad; c) Akrostik adalah metode kalimat. Cara teknik ini adalah mengambil beberapa huruf pertama dari kata yang akan dihafal kemudian dirangkaikan menjadi untaian kata yang menarik. Akrostik ini lebih sering digunakan pada pelajaran Al Qur'an pada materi Tajwid. Misalnya huruf Qalqalah sughra "Baju di toko" = *ba'*, *jim*, *dal*, *tho*, dan *qaf*. Begitu pula huruf Idgham Bighunnah "Yanmu" = *ya'*, *nun*, *mim*, *wawu*; d) Rima – *Jingle* merupakan penggunaan kata-kata yang memiliki suku kata yang sama.

Rima dalam hal ini dapat ditambahkan dengan pengulangan kata-kata tersebut sehingga kata-kata tersebut memberikan gambaran terlebih lagi dengan adanya iringan atau penambahan lagu sehingga kata-kata yang akan dihafal lebih hidup dan memberikan bekas pada ingatan. Rima dan lagu

³⁵*ibid.*, hlm. 105.

³⁶Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*(Bandung: Kaifa, 2002). hlm. 186-190.

akan tergambar pada memori audio peserta didik dalam memahami materi dengan mudah. Akan tetapi, seperti halnya teknik yang lainnya, teknik rima dan lagu ini memiliki kelemahan yaitu hanya menekankan pada hafalan di luar kepala tidak pada pemahaman. menuntut seorang guru untuk bersifat kreatif. Seorang guru harus mengerti materi apa yang tepat dijadikan lagu atau irama agar siswa mudah untuk mengingat. Misalnya menghafal sifat wajib bagi Allah dan nama-nama Malaikat yang kesemuanya itu lebih tepat menghafal jika dilagukan.

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari kata “multi” (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.³⁷ Kata multimedia berawal dari penyebutan seni teater (pertunjukan) yang memanfaatkan lebih dari satu media (multimedia), namun seiring dengan perkembangan zaman kata multimedia mulai dipergunakan dalam dunia komputer yang menggabungkan semua fasilitas suara dan video.³⁸

³⁷Rachmad dan Alphone, *Buku Ajar: Pengantar Multimedia Tahun Ajaran 2005/2006* (Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana, 2005), hlm.1.

³⁸Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm.1.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Multimedia adalah penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks.³⁹ Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video dan interaksi. Yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu: a) multimedia linier dan b) multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi dan *game*.⁴⁰ Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Karakteristik Multimedia Interaktif. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus

³⁹Software Kamus Besar Bahasa Indonesia v1.1

⁴⁰Didik Wira Samodra, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*(Bandung: PT. Rosdakarya, 2010), hlm. 121.

memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia interaktif adalah sebagai berikut:⁴¹Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari : a) teks; b) grafik; c) audio; d) interaktivitas.⁴²

2. Manfaat Multimedia Interaktif

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁴³Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat multimedia interaktif yang lebih rinci. Kemp dan Dayton, mengidentifikasi beberapa manfaatnya sebagai berikut: a) Penyampaian materi dapat diseragamkan; b) Proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif; c) Efisiensi waktu dan tenaga; d) Kualitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan; e) Proses belajar dapat dilakukan di mana

⁴¹*ibid*, hlm.123.

⁴²Yoga Permana Wijaya, *op.cit.*, hlm.2-3.

⁴³Aristo Rahadi, *op.cit.*, hlm. 13.

dan kapan saja; f) Mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; g) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁴⁴

Selain beberapa manfaat multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat multimedia interaktif antara lain antara lain sebagai berikut: a) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, abstrak, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, terjadinya hari kiamat, dan lainnya; b) Mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu; c) Mengatasi keterbatasan indera manusia, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lainnya; d) Menyajikan benda atau peristiwa yang langka dan berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lainnya; e) Materi atau informasi yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.⁴⁵

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan.

Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang guru sebagai

⁴⁴*ibid.*, hlm. 13-15.

⁴⁵*ibid.*, hlm.15-16.

pengajar.⁴⁶ Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar.⁴⁷ Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar mengajar: a) Keterampilan dan kebiasaan; b) Pengetahuan dan pengarahan; c) Sikap dan cita-cita.⁴⁸ Jadi, hasil belajar bisa dilihat tidak hanya secara kognitif saja, melainkan dari aspek afektif dan psikomotorik. Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh B.S Bloom, D.R Krathwohl, B.B Masia dan R.H Dave seperti yang dikutip Muhaimin, mengemukakan bahwa perubahan itu terjadi pada bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun cara mengklasifikasi itu dengan “The taxonomy of education objectives”⁴⁹ yakni taksonomi tujuan pendidikan antara lain: Domain Kognitif yaitu berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Domain Afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Domain Psikomotorik yang berkenaan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik.

⁴⁶Annisa. *Hasil Belajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 12.

⁴⁷Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.22

⁴⁸*Ibid.*

⁴⁹Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), Cet. Kedua hlm.100-106.

Sedangkan sifat perubahan yang terjadi pada bidang-bidang tertentu tergantung pada tingkat kedalaman belajar yang didalamnya.⁵⁰ Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar yang memberikan pengaruh positif terhadap pelakunya, dan merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.⁵¹ Jadi hasil belajar secara umum berarti suatu hasil yang dicapai dengan perubahan tingkah laku yaitu melalui perbandingan dari masa lampau dalam bentuk angka yang bersangkutan hasil evaluasi dari berbagai aspek pendidikan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu:

a) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis; b) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.⁵²

Pengaruh lingkungan ini pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah: a)

Faktor-faktor internal, meliputi: (1) Jasmaniah: kesehatan, cacat tubuh; (2)

⁵⁰Muhaimin, Abd.Ghofir dan Nur Ali Rahman, *Strategi Belajar Mengajar: Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama* (Surabaya: CV.Citra Media, 1996) hlm. 46.

⁵¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hlm. 13.

⁵²Anggota IKAPI, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1990), hlm.13.

Psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan; (3) Kelelahan. b) Faktor-faktor Eksternal, meliputi: (1) Keluarga: cara orang tua mendidi, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan; (2) Sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah; (3) Masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.⁵³

Menurut Caroll dalam R. Angkowo dan A. Kosasih, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu: a) bakat belajar; b) waktu yang tersedia untuk belajar; c) kemampuan individu; d) kualitas pengajaran; e) lingkungan.⁵⁴ Clark dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.⁵⁵ Sedangkan menurut Sudirman, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri siswa dan faktor ekstern dari luar siswa.

Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis.

Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang

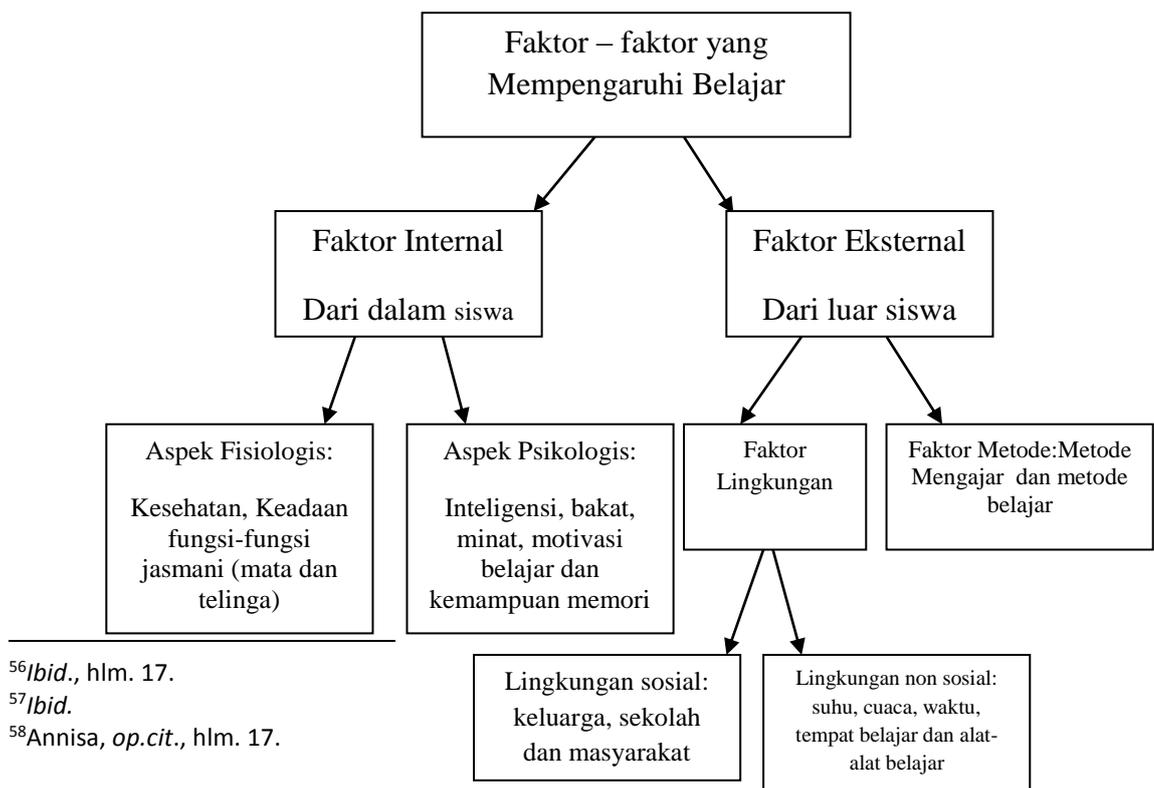
⁵³*ibid.*, hlm. 14

⁵⁴*ibid.*

⁵⁵*ibid.*, hlm. 16.

cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.⁵⁶ Thomas F. Staton dalam Sardiman, menguraikan enam macam faktor psikologis yaitu a) motivasi, b) konsentrasi, c) reaksi, d) organisasi, e) pemahaman, f) ulangan.⁵⁷

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor eksternal antara lain metode pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar. Untuk memudahkan pembahasan dapat diklasifikasikan sebagaimana bagan berikut: ⁵⁸



⁵⁶*Ibid.*, hlm. 17.

⁵⁷*Ibid.*

⁵⁸Annisa, *op.cit.*, hlm. 17.

Bagan 2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

D. Pengaruh Metode Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Siswa

Mnemonik memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan mengingat, sebab mnemonik pada dasarnya bekerja sesuai dengan cara kerja otak. Penelitian yang menggunakan metode mnemonik dalam meningkatkan kemampuan mengingat pada proses belajar peserta didik. Ketika belajar mustahil terjadi tanpa tidak melibatkan memori, sebab setiap eksekusi satu reaksi yang dipelajari membutuhkan memori mengenai tindakan yang pernah dilakukan. Contohnya saja ketika seorang mahasiswa psikologi diminta untuk mengulang kembali istilah-istilah sulit dalam pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari, maka dia tidak akan mampu merecall jika tidak ada memori yang tersimpan dalam otak. Setiap individu memiliki daya ingat (memori) yang berbeda-beda, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun berbeda-beda. Ada beberapa cara untuk memperkuat daya ingat, salah satunya dengan menggunakan teknik mnemonik.

Belajar merupakan hal yang inheren dalam pendidikan. Belajar dalam pandangan psikologis dapat diartikan sebagai suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik yang digunakan untuk memperoleh respon yang dibutuhkan untuk melakukan

proses interaksi dengan lingkungan secara efisien.⁵⁹ Dalam proses belajar terdapat proses perubahan tingkah laku, diartikan pula sebagai hasil belajar, yang dapat dilihat melalui tiga ranah utama yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif merupakan ranah yang sering dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran.⁶⁰

Hasil belajar secara umum dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal siswa.⁶¹ Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi faktor kelelahan (psikis), jasmani, dan psikologis. Faktor internal merupakan faktor yang lebih dominan dalam menentukan hasil belajar. Salah satu faktor internal yang berperan dalam ketercapaian hasil belajar adalah intelegensi. Intelegensi memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Dalam faktor intelegensi terdapat komponen-komponen yang mendukung, salah satunya adalah kemampuan memori. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memori berperan dalam ketercapaian hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kemampuan memori atau kemampuan mengingat tidak hanya diartikan secara sempit sebagai kemampuan menghafal.

⁵⁹Chasiyah, dkk, *Perkembangan Peserta Didik* (Surakarta: UNS Press. 2009).

⁶⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).

⁶¹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Memori dapat diartikan sebagai ingatan. Ingatan merupakan proses menarik kembali informasi yang telah didapat sebelumnya. Sedangkan kemampuan menyimpan memori dapat diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menerima, memasukkan informasi, menyimpan dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah diperoleh sebelumnya sesuai dengan keinginan. Kemampuan memori bersifat relatif, dimana masing-masing siswa memiliki kemampuan memori yang berbeda-beda, yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar secara berbeda pula. Hubungan antara kemampuan memori dan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh Widiyanto⁶² dan Andreas Demetrou et al,⁶³ yaitu kemampuan memori dapat berpengaruh pada hasil belajar khususnya hasil belajar ranah kognitif siswa. Siswa dengan kemampuan memori tinggi akan lebih cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

⁶²Joko Widyanto, *Penerapan Laboratorium Riel dan Virtual pada Pembelajaran Biologi ditinjau dari Gaya Belajar dan Kemampuan Memori Siswa*, Thesis (Surakarta: UNS.2010).

⁶³Andreas Demetriou et al, *The Development of Mental Processing: Efficiency, Working Memory, and Thinking*. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, Vol. 67, No. 1, 2002, hlm. 1-167.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Peneliti mengambil objek penelitian di MTs Negeri Sidoarjo dengan alamat Jalan Stadion No. 150, Kemiri, Kecamatan Sidoarjo, 61234, Sidoarjo, Jawa Timur (031) 8970323. Dengan pertimbangan sekolah tersebut memiliki prestasi yang bagus di kota Sidoarjo dan belum pernah menggunakan metode pembelajaran mnemonik berbasis multimedia interaktif sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiono data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁶⁴ Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti bermaksud untuk menghilangkan subjektivitas dalam penelitian. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) yaitu kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.13.

suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya.

Kuasi eksperimen atau eksperimen semu dipilih karena disesuaikan dengan keadaan tempat penelitian, karena tidak mungkin menempatkan subjek ke dalam kelompok-kelompok. Misalnya, untuk dapat memperoleh izin masuk kelas berhadapan langsung dengan siswa, maka tidak etis siswa yang sudah ada pada kelasnya masing-masing dipindah-pindah lagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Alasan lain menggunakan eksperimen semu adalah peneliti tidak dapat mengendalikan seluruh variabel yang berpengaruh, serta dalam hal tertentu membatasi aspek penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, tetapi pada desain ini group eksperimen maupun group kontrol tidak dipilih secara random.

C. Variabel Penelitian

Hack dan Farhady menyebutkan variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Sedangkan menurut Kerlinger menyebutkan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari seperti tingkat aspirasi penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja dan lain-lain. Dalam penelitian eksperimen, variabel-variabel yang ada termasuk variabel bebas (*independent*

variabel) dan variabel terikat (*dependent variabel*), sudah ditentukan secara tegas oleh peneliti sejak awal penelitian.⁶⁵

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode mnemonik berbasis multimedia interaktif yang akan digunakan pada kelas eksperimen yaitu kelas VII D, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah respon siswa dan hasil pembelajaran siswa kelas VII D setelah diterapkan perlakuan (*treatment*) dengan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri Sidoarjo.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁶

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶⁷ Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik *probability sampling*. Artinya teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁶⁸ Sedangkan cara pengambilannya, peneliti menggunakan sampel random sampling, karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara

⁶⁵Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 20.

⁶⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 80.

⁶⁷Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 104.

⁶⁸Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 82.

acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.⁶⁹

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa VII C dan VII D. Dalam penelitian ini diperoleh jumlah 68 siswa dengan rincian kelas VII C berjumlah 31 siswa dan kelas VII D berjumlah 37 siswa. Jadi, dalam hal ini pengambilan populasi untuk dijadikan responden sebanyak 68 siswa. Dalam pembagian kelas antara kelas satu dengan yang lain tersebut adalah setara atau bersifat homogen. Dalam hal ini populasi kurang dari 100, maka penelitian ini termasuk penelitian populasi.

E. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data-data yang ditemukan dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi 2 jenis yaitu data primer dan data sekunder.

- a) Data primer adalah data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh penyelidik untuk tujuan yang khusus. Dalam hal ini kepala sekolah, guru, siswa dan pihak yang terkait.
- b) Data sekunder adalah data yang terlebih dahulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang di luar penyelidikan⁷⁰ Dalam hal ini buku-buku (literatur) dan dokumen-dokumen yang ada.

⁶⁹*Ibid.*

⁷⁰Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar dan Metoda* (Bandung: Tarsito, 1990), hlm. 93.

2. Sumber Data

Untuk mempermudah mengidentifikasi sumber data, penulis mengklasifikasikannya menjadi 3, yaitu:⁷¹

a) *Person*

Yaitu sumber data yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket. Dalam penelitian ini, peneliti memilih angket sebagai sumber data *person* yaitu kelas VII D, yang akan diketahui respon siswa setelah menggunakan metode mnemonik melalui multimedia interaktif di kelas eksperimen tersebut.

b) *Place*

Yaitu sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan diam dan bergerak. Sumber data *place* dalam penelitian ini adalah obyek yang diobservasi, yaitu kegiatan belajar mengajar SKI di MTs Negeri Sidoarjo kelas VII C dan VII D.

c) *Paper*

Yaitu sumber data yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angka, gambar atau simbol-simbol lain. Terkait dalam penelitian ini, yang termasuk sumber data *paper* yaitu sejarah, profil Madrasah, data siswa hasil *pre test* dan *post test* siswa kelas VII C dan VII D.

⁷¹*ibid.*

F. Instrumen Penelitian

Instrumen sebagai alat pengumpul data dan harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya.⁷² Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis angket/kuesioner dalam artian bahwa metode angket adalah sebuah pertanyaan/ Pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Dalam penelitian ini fokus peneliti dalam memberikan angket yaitu hanya pada kelas VII D karena merupakan kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) melalui penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif, sedangkan untuk pemberian soal-soal *pre test* dan *post test* tetap diberikan pada kelas VII C dan VII D. Data yang diperoleh dari angket dikelompokkan sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan.

1. Prosedur Penyusunan Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah daftar pernyataan dalam questioner yang diserahkan kepada siswa kelas VII D semester genap MTs Negeri Sidoarjo. Sedangkan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah metode survei dengan cara penyebaran survei yang mengenai variabel metode Mnemonik berbasis multimedia interaktif dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI pada kelas VII C dan VII D.

⁷²Nana Sudjana dan Ibrahim, *op.cit*, hlm 19.

a. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.⁷³ Penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.⁷⁴ Data diolah dengan menggunakan skala *Likert* dengan jawaban yang atas pertanyaan yaitu skala nilai 1-5. Nilai yang dimaksud adalah skor atas jawaban responden, di mana nilai yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1) SS	: Sangat Setuju	Skor Jawaban 5
2) S	: Setuju	Skor Jawaban 4
3) RG	: Ragu-ragu	Skor Jawaban 3
4) TS	: Tidak Setuju	Skor Jawaban 2
5) STS	: Sangat Tidak Setuju	Skor Jawaban 1

Ciri khas dari skala *Likert* adalah bahwa makin tinggi skor yang diperoleh oleh seorang responden merupakan indikasi bahwa responden tersebut sikapnya makin positif terhadap objek yang ingin diteliti oleh peneliti. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka menggunakan instrumen seperti di bawah ini:

⁷³Sugiyono, *op.cit.* hlm. 92.

⁷⁴*Ibid*, hlm. 93.

Tabel 3.1

Tabel Indikator Soal dalam Kuisisioner Instrumen Penelitian

Dimensi	Indikator	No. Item
Metode	1.Mampu memahami pengertian	1,2,5,17
Mnemonik	<i>Khulafaurrasyidin</i> dan tokoh-tokohnya.	
berbasis	2.Mampu memahami profil, proses	
multimedia	pengangkatan dan prestasi-prestasi	3,6,7,15
interaktif	dari Abu Bakar as Sidiq serta merespon	
terhadap	nilai-nilai yang terkandung	
hasil belajar	didalamnya.	
siswa	3. Mampu memahami profil, proses	
	pengangkatan dan prestasi-prestasi	
	dari Ali bin Abi Thalib serta merespon	8,9,16,18
	nilai-nilai yang terkandung	
	didalamnya.	
	4. Mampu memahami profil, proses	
	pengangkatan dan prestasi-prestasi	
	dari Umar bin Khattab serta merespon	10,13,14,19
	nilai-nilai yang terkandung	
	didalamnya.	
	5. Mampu memahami profil, proses	
	pengangkatan dan prestasi-prestasi	
	dari Usman bin Affan serta merespon	4,11,12,20

	nilai-nilai yang terkandung didalamnya.	
--	--	--

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka untuk mendapatkan data yang ada relevansinya dengan objek, maka penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Nasution dalam bukunya Sugiyono menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.⁷⁵ Pengamatan yang dilakukan peneliti melalui penelitian lapangan sebelum eksperimen dan ketika diberlakukannya perlakuan (*treatment*). Observasi peneliti sebelum terjun ke lapangan yaitu mengamati karakteristik siswa MTs Negeri Sidoarjo, khususnya kelas VII C dan VII D. Observasi peneliti ketika siswa diberi perlakuan (*treatment*) kelas VII D atau tidak diberi (*treatment*) kelas VII C yang meliputi ketertarikan siswa melihat metode mnemonik berbasis multimedia interaktif yang dipresentasikan, keantusiasan siswa dan rasa ingin tahu siswa serta interaksi antara peneliti dengan siswa.

2. Metode Angket

⁷⁵*Ibid*, hlm. 226.

Angket atau *questionare* adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling. Angket pada umumnya meminta keterangan tentang fakta yang diketahui oleh responden atau juga mengenai pendapat atau sikap.⁷⁶ Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁷⁷ Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam artian laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahuinya.⁷⁸ Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui tentang adanya respon siswa kelas VII D ketika diberi perlakuan (*treatment*) melalui penerapan metode mnemonnik berbasis multimedia interaktif pada materi *Khulafaurrasyidin*.

3. Metode Dokumentasi

Metode ini adalah metode pengumpulan data dengan jalan mempelajari, mengamati catatan-catatan suatu subjek dengan melalui sumber dokumentasi lebih lanjut. Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa metode dokumenter adalah mencari data variabel yang berupa catatan, transkrip, buku-buku, majalah, dokumen peraturan, notulen rapor, catatan harian dan lain sebagainya. Dengan metode ini kita dapat mengetahui

⁷⁶S. Nasution, *Metode Research "Penelitian Ilmiah"* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) hlm. 128.

⁷⁷Sugiyono, *op.cit*, hlm. 14.

⁷⁸Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm.140.

tentang obyek penelitian yang berbentuk laporan, keadaan siswa, keadaan guru dan staf yang lain di lingkungan lembaga yang diteliti.

4. Tes

Tes adalah sebuah bentuk pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti mengukur sejauh mana penyerapan siswa terhadap materi yang telah diberikan atau dikerjakan.⁷⁹ Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil belajar yang meliputi dua tahap, yaitu *pre test* dan *post test*. Dalam hal ini, peneliti menggunakan 20 butir soal pilihan ganda pada setiap tes (*pre test* dan *post test*) pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam test ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator-indikator dari variabel penelitian dengan disertai empat alternatif jawaban.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam menganalisis data tentang penelitian ini peneliti menggunakan uji data penelitian. Sebagaimana dimaklumi bahwa data merupakan kedudukan yang sangat penting bagi suatu penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat untuk membuktikan hipotesis. Oleh sebab itu benar atau tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpul data. Instrumen

⁷⁹Ibid, hlm. 127.

yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah tingkat dimana suatu tes mengukur apa yang seharusnya diukur.⁸⁰ Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur yang diinginkan oleh peneliti, serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dan tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari gambar tentang variabel yang dimaksud.⁸¹ Cara pengujian validitas dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

Teknik korelasi *Product Moment* ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dan variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama.⁸² Teknik analisis data *product moment* dengan angka kasar digunakan untuk menemukan pengaruh metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Valid tidaknya suatu item instrumen dapat diketahui dengan membandingkan indeks Korelasi *Product Moment* atau r hitung dengan

⁸⁰Hamid Darmadi, *op.cit.* hlm 87.

⁸¹Suharsimi Arikunto, *op.cit.* hlm. 160.

⁸²Burhan M. Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 195-197.

nilai kritisnya dan rumus *Product Moment* yang digunakan adalah sebagai berikut⁸³:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{[\sum X^2 - (\sum X)^2][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” product moment

N = banyaknya pasangan X dan Y (banyaknya subjek)

$\sum XY$ = penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

Adapun perhitungan dengan cara menggunakan SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 16.0 for windows

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah tingkatan pada suatu tes secara konsisten mengukur berapapun tes itu mengukur.⁸⁴ Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila dilakukan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut⁸⁵:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta b^2}{\delta t^2} \right]$$

⁸³Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 162.

⁸⁴Hamid Darmadi, *op.cit.*, hlm. 88.

⁸⁵Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 192-193.

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \delta b^2$ = jumlah varians butir

δt^2 = varians total

Adapun cara penghitungannya menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16.0 for windows.

I. Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang tercukupi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data pada hasil tes. Hal ini untuk mengetahui pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dan yang tidak menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI di MTs Negeri Sidoarjo dengan pola sebagai berikut:

$$\frac{\text{KelompokEksperimen}}{\text{KelompokKontrol}} = \frac{\text{pretest>reatment>posttest}}{\text{pretest>reatment>posttest}} \text{ dibandingkan}$$

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 16 for Windows dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan uji normalitas yang dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan ketentuan nilai $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$ maka data berdistribusi normal.
2. Melakukan uji homogenitas untuk memkan kelompok data berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas ini menggunakan uji

Levene's dengan ketentuan nilai $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$ maka kedua kelompok dinyatakan homogen.

3. Menguji hipotesis dengan hipotesis pengujinya adalah sebagai berikut:
 - a. H_0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI MTs Negeri Sidoarjo.
 - b. H_1 = Terdapat pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI MTs Negeri Sidoarjo.

Dengan kriteria pengujian, jika nilai $(\text{sig}) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak dan sebaliknya.

J. Prosedur Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian di atas, maka rancangan penelitian ini adalah *pre test* dan *post test control group design* dengan satu macam perlakuan, yaitu di dalam model ini sebelum mulai perlakuan kedua kelompok diberi *pre test* untuk mengukur kondisi awal (O_1). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok pembanding tidak diberi. Sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *post test* (O_2). Adapun model rancangan penelitian tersebut adalah sebagai berikut.⁸⁶

⁸⁶Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 276.

Tabel 3.2

Skema Model Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post Test
E	O ₁	X	O ₂
P	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

E : Kelas eksperimen

P : Kelas kontrol

O₁ : Pretest pada kelas eksperimen dan kontrol

O₂ : Post test pada kelas eksperimen dan kontrol

X : Perlakuan yaitu penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Secara garis besar tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan studi literatur, buku-buku yang berkaitan dengan penggunaan media. Studi lapangan berupa observasi ke sekolah untuk mengetahui berbagai hal dibutuhkan terkait pelaksanaan penelitian, seperti jumlah populasi, kondisi kelas, jumlah guru dan lainnya. Kegiatan lainnya adalah konsultasi dengan

guru mata pelajaran terkait dengan materi yang akan diajarkan maka disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta menyusun instrumen penelitian lainnya. Langkah selanjutnya yaitu menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan dilakukannya *pre test* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sebelum penelitian dilakukan telah disiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP dan lembar soal untuk *pre test*. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah yang terdapat di dalam RPP. Setiap saat sebelum memulai pembelajaran selalu dilakukan diskusi dengan guru bidang studi untuk memperoleh gambaran dan persiapan yang lebih baik. Adapaun langkah-langkah proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan secara interaktif dengan menggunakan bantuan multimedia interaktif dengan metode mnemonik mengenai materi *Khulafaurrasyidin* dan diselingi dengan tanya jawab.
- b) Siswa mendengarkan dan sesekali menjawab pertanyaan yang diajarkan oleh Guru.
- c) Siswa melakukan latihan untuk memahami dan menghafal materi *Khulafaurrasyidin* Cermin Akhlak Rasulullah dengan metode mnemonik.

- d) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal latihan tentang *Khulafaurrasyidin* Cermin Akhlak Rasulullah.
- e) Beberapa siswa memaparkan hasil dari pengerjaan latihan dan siswa yang lain membenarkan jika masih ada yang salah.
- f) Guru mengevaluasi, konfirmasi dan memberi komentar terhadap pengerjaan soal latihan siswa.

3. Tahap evaluasi

Tahap terakhir adalah melakukan *post test* untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa maka digunakan analisis data menggunakan program statistik SPSS 16 *for Windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari ruang lingkup penelitian yang dikemukakan pada Bab I, maka pada bab IV ini peneliti memverifikasi secara tersusun dan mendalam terkait paparan data dan hasil penelitian di lapangan. Pembahasan pada hasil penelitian ini terdiri dari beberapa bagian pembahasan, yaitu:

A. Paparan Data Objek Penelitian

1. Identitas Madrasah

- a. Nama Madrasah : MTs Negeri Sidoarjo
- b. Alamat Madrasah
 - 1) Jalan : Stadion No. 150
 - 2) Desa : Kemiri
 - 3) Kecamatan : Sidoarjo
 - 4) Kota : Sidoarjo
 - 5) Propinsi : Jawa Timur
 - 6) No. Telepon : 031- 8953735
 - 7) Kode Satker : 424690
 - 8) Kode Pos : 61234
 - 9) Email : mtsnsidoarjo@gmail.com
 - 10) Webside : www.mtsn-sidoarjo.sch.id
 - 11) NSM : 121135150003
 - 12) NPSN : 20582195
 - 13) Tahun Berdiri : 1978

- 14) Tahun Penegerian : No. 16 tahun 1978
- 15) Akreditasi : A
- 16) Nama Kepala Sekolah : H. Agus Suwito, S.Ag , M.Pd.I
- 17) Data Siswa dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.1 Data Siswa dan Tenaga Kependidikan

TahunPelajaran	JumlahSiswa		
	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX
2015-2016	319 siswa	280 siswa	288 siswa
Jumlah	887 siswa		

Nomor	Jabatan	Jumlah
1.	KepalaSekolah	1
2.	WakilKepala	4

Nomor	JenisKelamin	Jumlah Guru
1.	Guru Laki-laki	21
2.	Guru Perempuan	27
Jumlah		48

2. Sejarah MTs Negeri Sidoarjo

Madrasah Tsanawiyah Negeri Sidoarjo, semula bernama PGA 4 tahun yang didirikan pada tahun 1968 belum memiliki tempat / gedung sendiri dan masih menumpang di SD Negeri 4 di Jalan A.Yani / alun-alun Sidoarjo. Kemudian pada tahun 1970 pindah menempati gedung SD Baperki di Jalan Gajah Mada No. 197 Sidoarjo, dengan Surat Izin penempatan dari Kodim 0816 Sidoarjo hingga tahun 2001.

Pada tanggal 01 Januari 1978 PGA 4 Tahun berubah nama menjadi MTs Negeri Sidoarjo, yang menempati gedung di Jalan Gajah Mada 197 Sidoarjo sampai dengan tahun 2002. Selanjutnya pada tahun pelajaran 2002-2003 MTs Negeri Sidoarjo pindah tempat lagi dari Jalan Gajah Mada No.197 Sidoarjo ke Jalan Stadion No. 150 Kemiri Sidoarjo dengan aset 12 ruang kelas, 1 ruang Laboratorium IPA, 1 ruang perpustakaan dan 1 ruang musholla kecil serta luas lahan $\pm 5.000 M^2$ hasil usaha dari BP-3 dan Madrasah. Akhirnya berdasarkan SK Dirjen No.16 Tanggal 16 Maret 1978, MTs Negeri Sidoarjo ditetapkan resmi berdiri.

Selanjutnya, MTsN Sidoarjo secara sistematis dan kontinyu melakukan berbagai upaya untuk menjadi Madrasah / sekolah yang berkualitas, berprestasi dan mampu bersaing dengan Madrasah / sekolah sederajat di tingkat kabupaten dan Propinsi. Upaya ini telah menampakkan hasil yang positif dengan diraihnya banyak prestasi baik akademik maupun non akademik dan diharapkan akan semakin meningkat di masa mendatang.

3. Visi dan MTs Negeri Sidoarjo

a. Visi

Unggul dalam Prestasi Islami dalam Berperilaku

Untuk mencapai visi tersebut sekolah menetapkan indikator sebagai berikut:

- 1) Memiliki daya saing dalam prestasi UN
- 2) Menyediakan sarana prasarana yang cukup memadai bagi keterlaksanaan pembelajaran.
- 3) Memiliki daya saing dalam memasuki Madrasah/sekolah lanjutan atas.
- 4) Memiliki daya saing dalam prestasi seni dan olahraga.
- 5) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan.
- 7) Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

b. Misi

MTs Negeri Sidoarjo menetapkan beberapa misi guna mencapai visinya, yaitu:

- 1) Menumbuhkan semangat belajar ilmu keagamaan Islam dan umum.

- 2) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik.
- 3) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 4) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minatnya sehingga dapat dikembangkan secara optimal dan memiliki daya saing lebih tinggi.
- 5) Menciptakan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih, indah dan rindang.
- 6) Mewujudkan Madrasah sebagai lembaga pendidikan yang mendapatkan kepercayaan masyarakat.

4. Struktur Organisasi MTs Negeri Sidoarjo

Adanya struktur organisasi yang jelas diharapkan bahwa tugas, wewenang dan tanggungjawab dapat dilaksanakan dengan baik secara efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat terlaksana. Di bawah ini adalah struktur organisasi MTs Negeri Sidoarjo.

- a. Kepala Sekolah : H. Agus Suwito, S.Ag , M.Pd.I
- b. Waka Kesiswaan : Drs. Rokhmad Rusdiono, MM
- c. Waka Kurikulum : Zaini Tamam, S.Pd, MM

- d. Waka Humas : Drs. Masrur, MM
- e. Waka Sarana Prasarana : Suhadak Suha, S.Pd, MM
- f. Komite : Drs. H. Supangat
- g. Bendahara Pengeluaran : Khoirul Anwari, S.Pd, MM
- h. Bendahara BOS : Kholifah, S.Pd.I
- i. Kaur TU : Richul Qomariyah, SH. MM

5. Sumber dan Media Belajar

Alat sumber belajar yang ada di MTs Negeri Sidoarjo meliputi:

- a. Audio dan Visual:
 - 1) Laptop
 - 2) OHP
 - 3) LCD
 - 4) Tape Recorder
 - 5) Komputer
 - 6) Proyektor
 - 7) VCD/DVD
 - 8) TV
- b. Ruangan:
 - 1) Multimedia (full ac, LCD, televisi, pengeras suara)
 - 2) Masjid
 - 3) Lab bahasa full ac, karpet.
 - 4) Lab Ipa (peralatan lengkap)
 - 5) Lab agama

- 6) Ruang band
- 7) 3 kelas rintisan untuk setiap kelas (full ac, karpet, komputer, LCD, televisi)
- 8) Kantin dengan kursi dan meja yang nyaman
- 9) Lapangan basket
- 10) Lapangan badminton
- 11) Perpustakaan
- 12) Setiap ruang kelas terdapat LCD, kipas angin
- 13) Lab komputer
- 14) Parkiran yang aman
- 15) Tempat tunggu
- 16) Koperasi siswa yang menjual berbagai kebutuhan siswa

B. Hasil Penelitian

Peneliti akan membahas tentang pengaruh penerapan metode mnemonik terhadap hasil pembelajaran SKI kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo yang terdiri dari kelas VII D sebagai kelas eksperimen sebanyak 37 siswa dan kelas VII C sebagai kelas kontrol sebanyak 31 siswa. Jadi total keseluruhan sampel yang digunakan sebanyak 68 siswa. Adapun uji-ujistatistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dengan menggunakan korelasi *product moment*, uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach's*, uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas dengan menggunakan *Levene's Test* dan *analysis of variance* (ANOVA).

1. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan reliabilitas untuk menentukan respon siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif di kelas VII D melalui angket/kuesioner, dalam hal ini pernyataan yang disajikan dalam angket sebanyak 10 buah. Uji validitas adalah pengujian yang dilakukan guna mengetahui seberapa cermat suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Dalam menguji validitas maka digunakan korelasi *product moment*. Sedangkan uji reliabilitas yaitu suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun hasil uji validitas dan reliabilitas pada variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Respon Siswa terhadap Penerapan Metode Mnemonik di Kelas VII D MTs Negeri Sidoarjo

No	Indikator	Koefisien korelasi	Mean	Standar Deviasi	Tingkat signifikan	<i>Cronbach's alpha</i>
1	Respon 1	0,571	4.68	0,530	0,000	0,694
2	Respon 2	0,356	4.49	0,507	0,031	
3	Respon 3	0,624	4.65	0,538	0,000	

4	Respon 4	0,595	4.70	0,520	0,000
5	Respon 5	0,678	4.54	0,650	0,000
6	Respon 6	0,482	4.62	0,492	0,003
7	Respon 7	0,440	4.54	0,605	0,006
8	Respon8	0,400	4.68	0,475	0,014
9	Respon 9	0,357	4.62	0,492	0,030
10	Respon 10	0,671	4.78	0,417	0,000
Total		1			

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas di atas didapatkan bahwa korelasi antara masing-masing item pernyataan (indikator) dengan skor totalnya pada variabel metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil pembelajaran SKI siswa kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo menghasilkan tingkat signifikansi kurang dari 5% ($\text{sig} < 5\%$), artinya semua pernyataan/indikator pada variabel penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid. Demikian halnya dengan uji reliabilitas,

dimana hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *alpha cronbach* yang dihasilkan lebih dari 0,60, artinya variabel penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dinyatakan reliabel.

2. Deskripsi Variabel Penelitian

Penelitian eksperimen di sini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil pembelajaran SKI di MTs Negeri Sidoarjo. Dalam penelitian ini dipilih dua kelas untuk dijadikan sampel penelitian. Kelas VII C sebagai kelas kontrol dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa metode mnemonik berbasis multimedia interaktif, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus sehingga diperlakukan biasa yaitu dengan memberikan materi melalui metode konvensional yang hanya menggunakan ceramah.

Pemerolehan data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, data tersebut diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan pada masing-masing kelas diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimal 100. Hasil *pre test* dan *post test* tersebut diperoleh dari kelas VII C sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 31 siswa dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 37 siswa. Soal *pre test* dan *post test* yang diujikan sebanyak 20 butir soal ini yang sudah mewakili dalam tercapainya kompetensi dasar tentang *Khulafaur rasyidin*. Data

hasil *pre test* dan *post test* kemudian dijadikan dasar untuk melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis.

Pre test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan sebelum peneliti memberi perlakuan (*treatment*) pada siswa. Hal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa yang terdapat di kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Hal ini juga dilakukan untuk mengurangi faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hal-hal yang tidak diinginkan dalam penelitian. Sedangkan data hasil *post test* akan menjadi acuan untuk melihat pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dari kelas eksperimen.

a. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

1) Deskripsi data *pre test*

Hasil *pre test* dari masing-masing variabel untuk kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Data *Pre Test* Kelas Eksperimen

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Total	506
Mean	13,68
Standar Deviasi	2,334
Median	13
Modus	12
Minimum	10

Maksimum	18
Varians	5,447
Jumlah Siswa	506

Dari tabel 4.3 dapat dilihat bahwa nilai terendah hasil belajar SKI kelas eksperimen adalah 50 sedangkan nilai tertinggi yaitu 90. Adapun nilai rata-rata hasil belajar SKI adalah 68,4 dengan nilai tengah 65 dan modus 60.

Data pre test SKI kelas eksperimen merupakan nilai siswa yang menjawab tes dari hasil menjawab soal SKI tentang *Khulafaurrasyidin* sebelum diperlakukan menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif. Data ini juga akan digunakan untuk melakukan uji homogenitas sampel.

2) Deskripsi data *post test*

Hasil *post test* dari masing-masing variabel untuk kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Data *Post Test* Kelas Eksperimen

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Total	645
Mean	17,43
Standar Deviasi	1.463
Median	18
Modus	18

Minimum	14
Maksimum	20
Varians	2,141
Jumlah Siswa	37

Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa hasil *post test* setelah diberikan perlakuan menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif pada kelas eksperimen nilai terendah hasil belajar SKI adalah 70, sedangkan nilai tertinggi yaitu 100. Adapun nilai rata-rata hasil belajar SKI adalah 87,15 dengan nilai tengah 90 dan modus 90.

Data *post test* SKI kelas eksperimen merupakan nilai siswa yang menjawab tes dari hasil menjawab soal SKI tentang *Khulafaurrasyidin* setelah diberikan perlakuan menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif. Data ini juga akan digunakan untuk melakukan uji homogenitas sampel.

b. Deskripsi Data Kelas Kontrol

1) Deskripsi Data *Pre Test*

Hasil *pre test* dari masing-masing variabel untuk kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Data *Pre Test* Kelas Kontrol

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Total	395

Mean	12,74
Standar Deviasi	1,914
Median	13
Modus	14
Minimum	9
Maksimum	16
Varians	3,665
Jumlah Siswa	31

Dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa nilai terendah hasil belajar SKI kelas kontrol adalah 45, sedangkan nilai tertinggi yaitu 80. Adapun nilai rata-rata hasil belajar SKI adalah 63,7 dengan nilai tengah 65 dan modus 70.

Data *pre test* SKI kelas kontrol merupakan nilai siswa yang menjawab tes dari hasil menjawab soal SKI tentang *Khulafaurrasyidin* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional melalui ceramah. Data ini juga akan digunakan untuk menguji homogenitas sampel.

2) Deskripsi data *post test*

Hasil *post test* dari masing-masing variabel untuk kelas kontrol dapat dilihat dari tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Data *Post Test* Kelas Kontrol

Statistik	Hasil Belajar Siswa
-----------	---------------------

Total	415
Mean	13,39
Standar Deviasi	1,874
Median	14
Modus	15
Minimum	9
Maksimum	16
Varians	3,512
Jumlah Siswa	31

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa nilai terendah hasil belajar SKI kelas kontrol adalah 45 sedangkan nilai tertinggi yaitu 80. Adapun nilai rata-rata hasil belajar SKI adalah 66,95 dengan nilai tengah 70 dan modus 75.

Data *post test* SKI kelas kontrol merupakan nilai siswa yang menjawab tes dari hasil menjawab soal SKI tentang *Khulafaurrasyidin* sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode konvensional melalui ceramah.

Ketika kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), respon siswa menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dengan seksama ketika dalam pembelajaran SKI menggunakan metode mnemonik berbasis

multimedia interaktif, walaupun masih ada sebagian kecil siswa yang terkadang kurang memperhatikan. Sebelum peneliti memberikan waktu bertanya kepada siswa, siswa sudah antusias untuk bertanya. Beberapa pertanyaan tersebut diantaranya:

- a) Bagaimana strategi para *Khulafaurrasyidin* untuk memimpin umatnya?
- b) Dari para *Khulafaurrasyidin*, mana yang paling memiliki tantangan besar dalam menghadapi kaum kafir?
- c) Mengapa pada masa *Khulafaurrasyidin* ada orang yang mengaku sebagai Nabi hingga saat ini, apa yang menjadi latar belakangnya?
- d) Apa saja hasil perjuangan para *Khulafaurrasyidin* yang dapat dirasakan hingga saat ini?
- e) Bagaimana peran *Khulafaurrasyidin* dalam bidang ilmu pengetahuan?

Setelah peneliti selesai memberikan materi tentang *Khulafaurrasyidin* dan tidak ada pertanyaan lagi yang diajukan oleh siswa dan juga siswa sudah faham dengan materi selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan *post test* kepada siswa.

Sementara pada kelas kontrol, peneliti tidak menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif, sehingga peneliti hanya menyampaikan dengan metode konvensional atau ceramah dalam menyampaikan materi ada siswa yang memperhatikan dan

mendengarkan, ada pula yang kurang memperhatikan karena sibuk dengan laptopnya atau berbicara dengan temannya. Siswa yang kurang memperhatikan pada kelas kontrol ini frekuensinya lebih banyak daripada siswa yang tidak memperhatikan di kelas eksperimen. Hal tersebut disebabkan karena siswa merasa bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran berlangsung monoton hanya dengan ceramah.

3. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes yang telah dilakukan terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada semua data baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan program SPSS 16 for Windows.

Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas data hasil tes ini adalah:

H_0 menyatakan data terdistribusi normal

H_a menyatakan data tidak terdistribusi normal

Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dalam penelitian ini apabila nilai Signifikansi > dari tingkat alpha yang ditetapkan yaitu 5% (0,05), maka data berdistribusi normal. Rangkuman uji

normalitas pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan uji *Kolmogorov- Smirnov* menggunakan program SPSS 16 for Windows, dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Rangkuman Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Signifikansi <i>Kolmogorof-Smirnov</i>				Keterangan
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		
<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
0,939	1,000	0,748	1,163	NORMAL

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa uji normalitas data *pre test* untuk kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,939 sedangkan *pre test* untuk kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi 0,748 dimana keduanya lebih tinggi dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,939 > 0,05$; $0,748 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai *pre test* dalam pembelajaran SKI tentang *Khulafaurrasyidin* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdistribusi normal. Demikian halnya dengan nilai *post test* untuk kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 1,000 sedangkan nilai *post test*

untuk kelas kontrol sebesar 1,163. Kedua nilai ini juga lebih tinggi dari nilai alpha yang ditentukan yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan metode uji *Levene's* dengan program SPSS 16 *for Windows*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data sebelum dan sesudah perlakuan apakah mempunyai varians yang sama atau tidak. Adapun hipotesis yang diajukan pada uji homogenitas ini yaitu:

H_0 menyatakan varian variabel adalah sama (homogen)

H_a menyatakan varian variabel adalah tidak sama (heterogen)

Adapun kriteria penerimaan H_0 adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ yang artinya data varians homogen tatau sama. Penyajian rangkuman output uji homogenitas *Levene's* untuk data sebelum dan sesudah perlakuan. Rangkuman uji homogenitas ditunjukkan pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Rangkuman Uji Homogenitas

	<i>Levene Statistic</i>		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval for Mean</i>	
	F	Sig.				<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>
Eksperimen	2,735	0,103	17,43	1,463	0,241	16,94	17,92
Kontrol			13,39	1,874	0,337	12,70	14,07

Total			15,59	2,616	0,317	14,96	16,22
-------	--	--	-------	-------	-------	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.8, didapatkan nilai signifikansi adalah 0,103 <0,05 sehingga dapat disimpulkan kedua data di kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut memiliki rata-rata yang tidak sama. Perbedaan perlakuan terletak pada metode pengajaran SKI pada materi *Khulafaurrasydin* yang digunakan peneliti. Di kelas kontrol tanpa menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif. Terlihat nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 13,39 < 17,43. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol lebih sedikit dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen.

Melalui metode mnemonik berbasis multimedia interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk mengeksplor pengetahuan dan ingatannya melalui permainan susunan kata, huruf, angka atau simbol-simbol gambar. Siswa terlihat antusias untuk belajar SKI. Hal itu sejalan dengan manfaat dari penggunaan metode mnemonik yang dapat menimbulkan motivasi belajar SKI, meningkatkan ingatan pada proses dan hasil belajar. Selanjutnya untuk data pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,103 dimana nilai ini lebih besar dari harga alpha yang ditetapkan yaitu 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

**Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji ANOVA pada Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	F	Df	Sig.
Hasil belajar SKI	99,861	67	0,000

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas pada data penelitian baik untuk *pre test* dan *post test* terdistribusi normal dan variansi antar kelompok homogen. Jadi analisis dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan nilai *post test* hasil belajar SKI materi *Khulafaurrasyidin*. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar SKI siswa. Teknik pengujian hipotesis ini menggunakan ANOVA menggunakan bantuan program SPSS 16 *for Windows*. Dari hasil output perhitungan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena signifikansi kurang dari harga alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 artinya ada perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan lebih baik pada penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI dibandingkan dengan

pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas VII di
MTs Negeri Sidoarjo ini.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

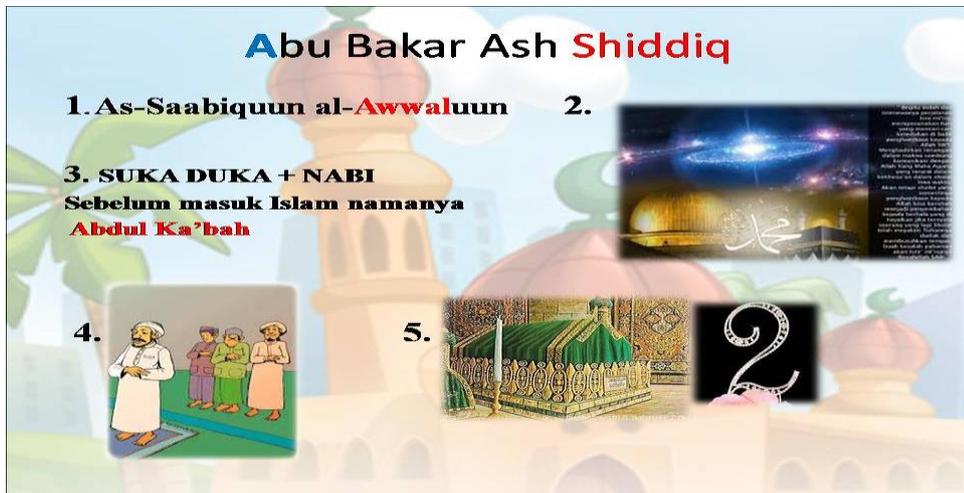
A. Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode Mnemonik Berbasis

Multimedia Interaktif

Metode mnemonik dapat diartikan sebagai metode untuk membantu memori dengan kata lain dapat dikatakan suatu strategi yang dipelajari untuk mengoptimalkan kinerja ingatan melalui latihan–latihan. Mnemonik berkaitan erat dengan imajinasi dan asosiasi bagian dari kerja otak kanan yang menjadi pusat kreativitas, oleh sebab itu belajar dengan metode mnemonik secara tidak langsung mengkoordinasikan antara otak kiri dan otak kanan dalam satu aktivitas belajar. Proses ingatan akan lebih mudah, karena mnemonik selalu menggunakan prinsip asosiasi (penghubung) dengan sesuatu yang lain dengan suatu teknik mnemonik untuk memperkuat ingatan. Berikut ini peneliti akan menjelaskan beberapa teknik mnemonik yang dibuat oleh peneliti dalam memahami materi *Khulafaurrasyidin*.

Loci (berarti lokasi) adalah teknik mnemonik yang berfungsi dengan mengasosiasikan tempat-tempat atau benda-benda di lokasi yang dikenal dengan hal-hal yang ingin diingat. Dalam hal ini peneliti menerapkan simbol-simbol gambar untuk menjelaskan profil Abu Bakar as Siddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib.

Gambar 5.1 Profil Abu Bakar Ash Shiddiq dengan Teknik Loci



Misalnya pada gambar 5.1 terdapat contoh simbol *Isra' Mi'raj* yaitu menunjukkan Abu Bakar mendapat gelar ash-shidiq atau orang jujur terpercaya karena beliau orang pertama mempercayai peristiwa perjalanan Nabi Muhammad dari Mekkah ke Baitul Maqdis di Yerusalem, dilanjutkan dengan perjalanann dari BaitulMaqdis ke sidrotulmuntaha dalam waktu semalam. Peristiwa tersebut dikenal dengan peristiwa *Isra'* dan *Mi'raj*. Selanjutnya simbol orang berjamaah sholat mengartikan bahwa Abu Bakar yang menggantikan imam sholat sejak sepeninggalan Rasulullah.

Gambar 5.2 Profil Umar bin Khattab dengan Teknik Loci



Pada gambar 5.2 terdapat contoh simbol tangisan dan kitab suci Al-Qur'an. Disini menunjukkan bahwa Umar bin Khattab memilikisikap yang sangat mulia yaitu seseorang yang amat mudah menangis bilamendengarkan lantunan ayat-ayat suci Al-Qur'an. Dia akan luluh hatinya jika dibacakan ayat al-Quran dan awal mula Umar bin khattab masuk islam setelah membaca surah Thaha. Selanjutnya simbol pisau, mengartikan bahwa beliau meninggalnya karena dibunuh oleh Abu Lu'luah.

Gambar 5.3 Profil Usman bin Affan dengan Teknik Loci



Pada gambar 5.3 terdapat contoh simbol berlimpahnya mata uang. Disini menunjukkan bahwa Usman bin Affan terkenal seorang kaya raya yang dermawan. Melalui kekayaannya diadarmakan untuk mengembangkan Islam. Sikap dermawan terbukti waktu diMadinah. Dia mendermakan 20.000 dirham untuk menggali mata air demi kepentinganumat Islam. Dalam perang Tabuk, Utsman menyumbangkan sekitar10.000 dinar dan 1.000. unta untuk kepentingan pasukan Tabuk. Selanjutnya beliau juga dikenal dengan

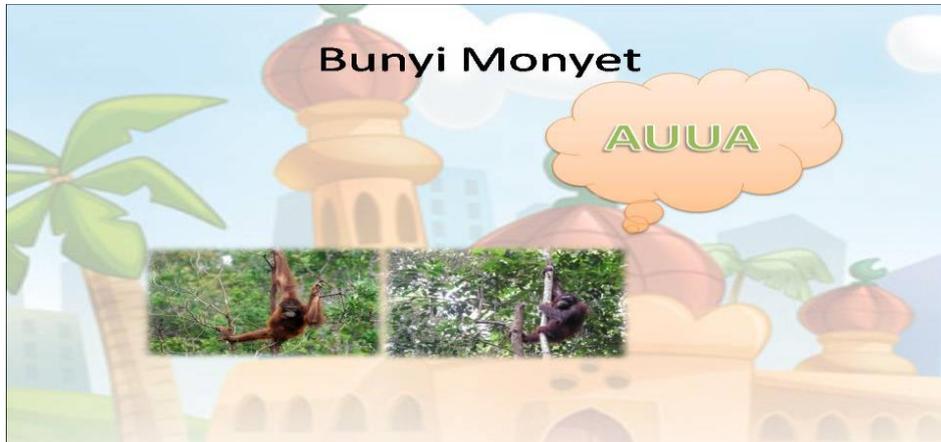
sebutan Dzul Nurain karena beliau telah menikah dengan kedua putri Rasulullah yaitu Ruqoyah dan Ummu Kulsum.

Gambar 5.4 Profil Ali bin Abi Thalib dengan Teknik Loci



Pada gambar 5.4 terdapat contoh simbol angka nomor tujuh yang mengartikan bahwa Ali bin Abi Thalib merupakan anakkecil yang pertama masuk Islam saat berusia tujuh tahun karena pembunuhanoleh Abdrrahman bin Muljam, seseorang yang berasal dari golonganKhawarij (pembangkang) saat terjadinya perang saudara dalam Islam yang disebut perang Siffin. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik loci ini berfungsi untuk memicu ingatanmelalui gambar atau simbol-simbol.

Gambar 5.5 Simbol Mengingat Nama-Nama *Khulafaurrasyidin*



Gambar 5.6 Nama-Nama *Khulafaurrasyidin* dengan Teknik Akronim



Gambar 5.7 Nama-Nama *Assabiqun Al-Awwalun* dengan Teknik Akronim



Peneliti juga menggunakan teknik akronim yaitu penggunaan setiap huruf pertama dari suatu kelompok kata (kalimat) menjadi suatu kata baru. Setiap huruf mengisyaratkan atau menyaranan sesuatu, sebagai pokok yang perlu diingat. Pada gambar 5.5 dan gambar 5.6 mengartikan bahwaterdapatcara dalam menghafalkan nama-nama tokoh *Khulafaurrasyidin* yaitu diambil dari huruf pertama dari nama Abu Bakar, Umar, Usman dan Ali, kemudian dijadikan kata baru yakni AUUA. Untuk memudahkan mengingatnya dapat diimajinasikan dengan suara monyet. Demikian juga untuk mengingat nama-nama tokoh yang mendapat julukan Assabiqun Al-Awwalun yang tertera pada gambar 5.7 terdapat kata KAZA yang merupakan huruf pertama dari nama-nama orang yang pertama kali masuk Islam yang meliputi Khadijah, Ali bin Abi Thalib, Za'id bin Haritsah dan Abu Bakar.

Gambar 5.8 Tokoh-Tokoh *Khulafaurrasyidin* dengan Teknik Rima -

Jingle



Lyrics Song

Khulafaurrasyidin sahabat Nabi kita..... Muhammad.....

Hanya Muhammad.....

Tak perlu kau tanya lagi.....

Ke empat sahabat Nabi kita. Muhammad.....

Pasti kau tau.....

Jolong lihat aku dan jawab pertanyaanku.

Abu Bakar as Sidiq..... Umar bin Khattab.....

Yang ke tiga Usman bin Affan

Dan ke empat sepupu Nabi

Pasti kau sudah tau, yang nomor empat.....

Yaitu paman Abu Thalib.....

Dan suami Siti Fatimah

Ali bin Abi Thalib.....

Sountrack of
ARMADA "Mau di
Bawa ke Mana"

Disini peneliti juga menggunakan teknik mnemonik bernama rima (*jingle*). Peneliti mengkolaburasikan nama-nama tokoh *Khulafaurrasyidin* sebagai lirik dengan *soundtrack* salah satu band di Indonesia yaitu ARMADA "Mau Di Bawa ke Mana." Melalui teknik ini siswa menjadi lebih antusias dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan lebih menguatkan memori mereka dalam menghafal nama-nama tokoh *Khulafaurrasyidin*.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan metode mnemonik yang disajikan melalui multimedia interaktif adalah proses pembelajaran jelas menjadi menarik karena disajikan dengan media dengan desain warna dan bentuk yang menarik, lebih interaktif, kualitas belajar

peserta didik dapat termotivasi dan terdorong serta sikap dan perhatian belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan dipusatkan.

Peneliti menerapkan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif untuk mengetahui respon siswa di MTs Negeri Sidoarjo. Siswa begitu antusias, aktif, memperhatikan dan suasana kelas tidak membosankan belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan adanya metode mnemonik berbasis multimedia interaktif. Walaupun masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan namun frekuensinya lebih sedikit dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*) menerapkan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif, mayoritas yang berada di kelas eksperimen siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa tersebut timbul karena faktor penerapan metode mnemonik yang disajikan dengan multimedia interaktif lebih interaktif, template yang digunakan menarik dengan warna yang selaras, materi yang disajikan dapat dipelajari dengan mudah dan jelas sehingga siswa bisa cepat memahami dan menghafal materi lebih cepat dan juga terdapat latihan soal mandiri untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dan untuk mengevaluasi hasil belajarnya.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dapat mempermudah mengingat materi pelajaran agar materi atau informasi dapat terserap secara maksimal dan efektif, hal ini telah diungkapkan dalam buku “Psikologi Pendidikan” karya dari John Santrock dituliskan bahwa “*Mnemonics are*

memory aids for remembering information.” Bahwa mnemonik adalah bantuan memori untuk mengingat informasi. Melalui multimedia interaktif ini juga memberikan kesan lebih menarik dan memancing perhatian siswa untuk belajar sejarah, meningkatkan minat belajar siswa dan dengan menggunakan alat bantu media maka akan lebih bisa untuk merangsang pikiran siswa karena materi atau informasi yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa, sebagaimana juga sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Kemp dan Dayton mengenai manfaat penggunaan multimedia interaktif.⁸⁷

B. Pengaruh Penerapan Metode Mnemonik Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran SKI maka harus dipastikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah sama. Untuk mengetahui tujuan ini maka diperlukan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas pre test disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Hal tersebut dibuktikan untuk data pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,103 dimana nilai ini lebih besar dari harga alpha yang ditetapkan yaitu 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

⁸⁷*Ibid.*, hlm.15-16.

Selanjutnya berdasarkan nilai dan hasil analisis data terlihat nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $13,39 < 17,43$. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol lebih sedikit dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen. Siswa yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar SKI pada materi *Khulafaurrasyidin* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Secara sekilas sudah dapat terlihat bahwa pembelajaran menggunakan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif memiliki pengaruh yang lebih besar baik bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi *Khulafaurrasyidin*.

Untuk membuktikan lebih jauh secara statistik maka dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik uji ANOVA. Dari hasil perhitungan menggunakan ANOVA diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, angka ini jauh dibawah nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan lebih baik pada pembelajaran yang menerapkan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab V dapat disimpulkan tentang penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VII di MTs Negeri Sidoarjo sebagai berikut:

1. Respon siswa kelas VII pada pembelajaran SKI dengan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif di MTs Negeri Sidoarjo begitu antusias, aktif, siswa memperhatikan dan suasana kelas tidak membosankan. Ketertarikan siswa tersebut timbul karena faktor metode mengajar yang digunakan lebih interaktif dan menarik, mudah difahami dan diingat, materi yang disajikan dapat dipelajari dengan mudah dan jelas karena disajikan teknik-teknik mnemonik yang menarik dengan menggunakan akronim, akrostik, loci dan *jingle* (rima). Suasana di kelas lebih hidup, siswa sangat terdorong untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan memberikan penguatan memori mereka memahami dan menghafal nama-nama tokoh, tempat, waktu dan peristiwa yang terjadi pada masa *Khulafaurrasidin*. Penerapan metode mnemonik ini disajikan dengan memanfaatkan LCD yang ada di kelas, selain itu juga disajikan dengan menggunakan media interaktif yang berupa teks, video, audio, visual, *sound* dan kuis interaktif. Adapun kuis interaktif dibuat oleh peneliti untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dan untuk

mengevaluasi hasil belajarnya pada materi *Khulafaurrasyidin* Cermin Akhlak Rasulullah.

2. Penerapan metode mnemonik berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran SKI materi *Khulafaurrasyidin* dalam hal menarik perhatian para siswa, menumbuhkan motivasi belajar, siswa lebih aktif dan antusias. Hal itu dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa dari nilai *pre test* menuju *post test*. Terlihat nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $13,39 < 17,43$. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol lebih sedikit dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen. Kesimpulan ini dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan teknik uji ANOVA. Dari hasil perhitungan menggunakan ANOVA diperoleh nilai signifikansi 0,000, angka ini jauh dibawah nilai alpha yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru yang setiap hari berinteraksi dan melakukan aktivitas belajarmengajar perlu menambah wawasannya dengan memahami metode mnemonik yang disajikan dengan pemanfaatan LCD sehingga siswa lebih interaktif dan antusias dibandingkan dengan tidak menggunakan metode yang hanya disampaikan dengan ceramah dan mengimplementasikannya

dalam proses belajar mengajartentunya dengan melakukan adaptasi dengan pelajaran yang akandijarkan.

2. Guru harus mampu mengkondisikan siswa dan dapat menarik minat belajar siswa untuk mempelajari sejarah secara lebih dalam lagi dengan memanfaatkan metode pembelajaran mnemonik sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode belajar yang lama hanya dengan menghafal saja.
3. Bagi siswa, hendaknya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, apabila proses pembelajaran dirasakan kurang menarik dan membosankan, hendaknya meminta kepada guru untuk merubah metode pengajaran maupun media pembelajaran yang ada sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat paham sehingga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Annisa. 2000. *Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arief, Amal. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan M. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Chasiyah, dkk. 2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: UNS Press.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Demetriou et al, Andreas. 2002. *The Development of Mental Processing: Efficiency, Working Memory, and Thinking*. Monographs of the Society for Research in Child Development, Vol. 67, No. 1.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 2002. *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, Robert M. 1988. *Prinsip-Prinsip Belajar untuk Pengajaran*. Surabaya: Usana Offset Printing.
- Hakim, Lukmanul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Higbee, Kenneth. 2003. *Mengasah Daya Ingat*. Semarang: Dahara Prize.
- IKAPI. 1990. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Jensen, Eric dan Karen. 2002. *Otak Sejuta Gigabyte*. Bandung: Kaifa.

- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Leong, Mulyanta dan Marlon. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran* Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Majdan Paharal Madzi. 2013. *Pendekatan Kaedah Mnemonik dalam Pembelajaran Bahasa Arab (J-QAF)*. Malaysia: Gong Badak Campus.
- Marno. 2012. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mohammad Amiryousefr, Saed Ketabi. 2011. *Mnemonic Instruction: A way to boost vocabulary learning and recall*. Journal of Language Learning and Research. Finland.
- Muhaimin, Abd.Ghofir,dkk. 1996. *Strategi Belajar Mengajar: Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*. Surabaya: CV.Citra Media.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 2006. *Metode Research "Penelitian Ilmiah"*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pasiak, Taufiq. 2003. *Manajemen Kecerdasan untuk Memberdayakan IQ, EQ, SQ untuk Kesuksesan Hidup*. Bandung: Mizan.
- Rachmad dan Alphone. 2005. *Buku Ajar: Pengantar Multimedial Tahun Ajaran 2005/2006*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
- Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Diknas.
- Samodra, Didik Wira. 2010. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenata Media Group.
- Scott G. Paris, Richard S. Newman, & Kelly A. 1982. Mcvey, *Learning the Functional Significance of Mnemonic Actions: A Micro genetic Study of Strategy Acquisition, Journal Of Experimental Child Psychology*. University of Michigan.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Stine, Jean Marie. 2002. *Double Your Brain Power. Meningkatkan Daya Ingat Anda dengan Menggunakan Seluruh Otak Anda*. Jakarta: Gramedia.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Surakhmad, Winarno. 1990. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar dan Metoda*. Bandung: Tarsito.
- Suryabrata, Sumadi. 1993. *Pembimbing ke Psikodiagnostik: Edisi II*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Sweatt, J.D. 2003. *Mechanism of Memory*. California: Academic PressElsevier.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- W.Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak Jilid.2, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, ed ke 7*. Jakarta: Erlangga.
- Wasito. 1980. *Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, Indonesia–Inggris dengan Ejaan yang Disempunakan*. Bandung: Nasta.
- Widyanto, Joko. 2010. *Penerapan Laboratorium Riil dan Virtual pada Pembelajaran Biologi ditinjau dari Gaya Belajardan Kemampuan Memori Siswa*. Thesis. Surakarta: UNS.
- Winkel. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- WojowasitodanWasito. 1980. *Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, Indonesia–Inggris dengan Ejaan yang Disempunakan*. Bandung: Nasta.
- Zakaria, Gamal Abdul Nasir Haji. 2014. *Meningkatkan Keupayaan Pelajar Mengingat Fakta Sejarah Islam Menggunakan Kaedah Mnemonik dalam Proceedings 4th International Conference and Exhibition on Islamic Education, 31 Mei-2 Juni 2014* (Kelantan, Malaysia: Association of Malaysian Muslim Intellectuals).

