

ABSTRAK

Julhadi NIM : 088111506. Pengaruh Penggunaan Media Komputer dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI (Studi Kasus Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lubuk Alung Padang Pariaman” tesis : Konsentrasi Pendidikan Islam Program Pascasarjana IAIN Imam Bonjol Padang. 2013

Latar belakang masalah penelitian ini karena minimnya penggunaan media komputer dalam pembelajaran oleh guru dan kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari PAI sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan: (1) Perbedaan hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajar dengan media komputer dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer (2) Perbedaan hasil belajar PAI siswa yang mempunyai motivasi rendah yang belajar dengan menggunakan media komputer dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer (3) Perbedaan hasil belajar PAI siswa yang mempunyai motivasi tinggi yang belajar dengan menggunakan media komputer dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer (4) Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran menggunakan media komputer dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *quasi experiment* (eksperimen semu), penelitian bertempat di SMPN 1 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman, waktu penelitian dilakukan pada bulan April sampai Juni 2013 yang diawali dengan studi pendahuluan, dilanjutkan dengan persiapan kelengkapan, mengumpulkan data kelengkapan dan mengolah data. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII sebagai populasi yang berjumlah 273 orang dan kelas VII 5 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 35 orang dan kelas VII 7 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 35 orang, pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Adapun teknik pengambilan data dengan cara tes dan penyebaran angket. Teknik analisis data terdiri atas uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan homogenitas. Dan pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI. (2) Hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer yang bermotivasi belajar rendah lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI. (3) Hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer yang bermotivasi belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI. (4) Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar PAI.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur yang paling dalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media komputer dan Motivasi terhadap Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 1 Lubuk Alung Padang Pariaman”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam , Program Pascasarjana IAIN Imam Bonjol Padang.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dorongan baik materil maupun moril dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Syafruddin Nurdin, M.Pd selaku pembimbing I, dan Ibu Dr. Hj. Asmaiwy Arief, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah bersusah payah memberi bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terwujudnya tesis ini
2. Rektor IAIN Imam Bonjol Padang, Direktur Program Pascasarjana, Ketua Program Studi Pendidikan Islam, beserta seluruh staf yang telah banyak membantu dan memberi kesempatan serta kemudahan sejak awal sampai penyelesaian perkuliahan.

3. Semua teman-teman di Pascasarjana IAIN Imam Bonjol Padang yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, yang telah memberikan dorongan moril dan tenaga sampai akhir penyelesaian tesis ini.
4. Kepala sekolah SMPN 1 Lubuk Alung, Kepala TU dan Guru PAI SMPN 1 Lubuk Alung yang turut serta membantu dalam penyelesaian tesis ini
5. Teristimewa kepada orang tua, Istri tercinta Rini Marina, S.PdI dan anakku tersayang Sayyif Alhadi yang telah telah membantu, mendoakan dalam kegiatan menuntut ilmu sampai selesainya penulisan tesis ini
6. Dan lain-lain pihak yang tidak dapat penulis sebutkan secara satu persatu

Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk serta pengorbanan yang diberikan menjadi amal ibadah serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak. Mudah-mudahan tesis ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga Allah SWT selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Amin.

Padang, 2 Juli 2013

Penulis

Julhadi

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINIL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Rumusan dan Batasan Masalah	14
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Media Pembelajaran	17
B. Media Komputer dalam Pembelajaran.....	26
C. Motivasi Belajar	33
D. Hasil Belajar.....	42
E. Pendidikan Agama Islam.....	47
F. Penelitian yang Relevan	58
G. Kerangka Berfikir	59

H. Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	62
B. Jenis Penelitian.....	63
C. Populasi dan Sampel	67
D. Definisi Operasional Variabel.....	68
E. Instrumen.....	69
F. Analisis Data.....	77
BAB IV. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	81
1. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	81
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer	84
3. Hasil Belajar siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Komputer	86
4. Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Komputer	87
5. Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Media Komputer	89
6. Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer	90
B. Uji Persyaratan Analisis	91
C. Pengujian Hipótesis	96

1. Pengujian Hipotesis Pertama	96
2. Pengujian Hipotesis Kedua	98
3. Pengujian Hipotesis Ketiga	99
4. Pengujian Hiptesis Keempat	101
D. Pembahasan	102
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	108
B. Implikasi Penelitian	108
C. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Desain Penelitian	64
Tabel 2 : Desain Perlakuan Penggunaan Media Komputer dan Tanpa Media Komputer.....	65
Tabel 3 : Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung Padang Pariaman Tahun Ajaran 2012/2013.....	67
Tabel 4 : Sampel Eksperimen dan Kontrol	68
Tabel 5 : Deskriptif	83
Tabel 6 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	83
Tabel 7 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	85
Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Komputer	86
Tabel 9 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Komputer	88
Tabel 10 :Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Komputer	89
Tabel 11 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer.....	90
Tabel 12 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian	92
Tabel 13 : Uji Homogenitas Varians.....	96
Tabel 14 : Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Pertama	97
Tabel 15 : Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Ke Kedua	98
Tabel 16: Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Ketiga.....	100

Tabel 17: Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Keempat	101
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Hirarki Proses Pembelajaran	21
Gambar 2: Kerangka Konseptual Penelitian.....	60
Gambar 3: Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Media Komputer	84
Gambar 4: Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer	86
Gambar 5: Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Komputer	87
Gambar 6: Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Komputer	88
Gambar 7: Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Komputer	90
Gambar 8: Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer.....	91
Gambar 9: Grafik Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal.....	92
Gambar 10: Grafik Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal	93
Gambar 11: Grafik Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi dengan menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal.....	93
Gambar 12: Grafik Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal	94
Gambar 13: Grafik Hasil Siswa Motivasi Belajar Rendah dengan	

Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal	94
Gambar 14: Grafik Hasil Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa	
Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal	95
Gambar 15: Grafik Data Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar	
Tinggi dan Rendah dengan Menggunakan Media Komputer dan	
Tanpa Menggunakan Media Komputer	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Data Uji Coba dan Data Hasil Penelitian Variabel Hasil Belajar dan Motivasi Belajar.....	115
Lampiran II : Angket Penelitian	160
Lampiran III : Silabus dan RPP	168
Lampiran IV : Media Pembelajaran PAI	215
Lampiran V : SK Pembimbing.....	233
Lampiran VI : Izin Penelitian	234

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya suatu bangsa tidak terlepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), salah satu produk perkembangan teknologi adalah adanya sarana komunikasi yang memungkinkan manusia berhubungan antara satu dengan yang lainnya dalam waktu yang cepat dan relatif singkat. Berkembangnya IPTEK memungkinkan pesatnya perkembangan informasi, arus informasi yang serba cepat dan relatif singkat telah memecah hambatan waktu dan ruang dalam penyampaian ataupun penerimaan berita. Teknologi komputer misalnya membangun setiap negara bangsa dan budaya tanpa mengenal batas bangsa, negara dan budaya.¹ Temuan IPTEK telah menyebarkan hasil yang membawa kemajuan dan dampaknya terasa bagi kehidupan bagi seluruh umat manusia. Di sisi lain produk temuan dan kemajuan IPTEK itu telah mempengaruhi bagian kebudayaan dan gaya hidup manusia.

Sekarang ini perkembangan teknologi pendidikan telah berubah dari media (alat bantu) pembelajaran menjadi sumber belajar. Perkembangan atau perubahan ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi pendidikan khususnya perkembangan teknologi komputer dan penggunaannya dalam

¹ Muhaimin, *Pendidikan Agama Islam dan Teknologi*, (Bandung: Rosdakarya, 2001), h.

media sumber belajar tidak dapat dipakai, perangkat lunak yang digunakan dalam dunia pendidikan sudah cukup maju, seperti penyediaan buku teks dalam format-format elektronik, dalam hal ini para guru tinggal menentukan waktu mengisyaratkan pada pelajar kapan memulai kegiatan latihan dan mengulang atau mengadakan tutorial melalui elektronik, dan peran pelajaran biasanya hanya memilih jawaban-jawaban yang benar di dalam program.

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI), kehadiran media mempunyai arti cukup penting, mengingat selama ini hasil dari pembelajaran pendidikan agama Islam dinilai masih kurang. Karena guru kurang memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat membantu proses pembelajaran di antaranya metode mengajar yang digunakan masih monoton, tanpa menggunakan media yang dapat memberikan gambaran lebih kongkrit tentang materi yang disampaikan seringkali tujuan dari pembelajaran belum bisa tercapai dengan maksimal.

Disamping itu, hadirnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi merupakan bagian integral dalam pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi (penyalur pesan) media juga memiliki potensi-potensi yang unik, yang dapat membantu siswa dalam belajar.²



² Karti Soenarto, dkk, *Tekhnologi Pembelajaran*, (Surabaya: SIC, 2003), h.98

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media. Untuk menjadi guru yang profesional dalam memajukan pendidikan dewasa ini, tidak hanya diperlukan kompetensi dan kualifikasi akademik saja yang memenuhi syarat sebagai pendidik, tetapi mutlak diperlukan kreaktifitas dalam segala aspek pembelajaran, bahkan telah terlontar bahwa guru yang kreatif adalah guru profesional. Ia bisa memanfaatkan segala cara, yang membawa manfaat dan memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan, tanpa ada rasa tertekan dan dilakukan dengan proses yang menyenangkan.

Pendidikan merupakan proses membentuk generasi bangsa berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa. Pendidikan tidak hanya terbatas pada proses kelembagaan, akan tetapi proses pola asuh, akademi bahkan kultur budaya sangat berpengaruh. Dalam dunia pendidikan dikenal jenis pendidikan formal dan non formal. Sekolah merupakan pendidikan formal yang di dalamnya terdapat banyak komponen pendidikan. Komponen pendidikan tersebut adalah guru, murid, kurikulum, sarana dan prasarana, media, dan sebagainya.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku dan pengetahuan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Hal ini sesuai dengan Firman Allah SWT yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③


 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
 
 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya; “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*”.³

Ayat di atas menjelaskan bahwa membaca merupakan salah satu cara memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca yang dimaksud disini adalah sesuatu yang telah dituliskan oleh Allah SWT dengan perantaraan qalam sebagai alat dan substansinya adalah sesuatu ilmu pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya (*up to date*).

Proses pembelajaran itu akan lebih baik kalau siswanya langsung mengalami dan melakukannya sendiri pesan atau materi pelajaran dengan menggunakan alat peraga atau media.⁴ Salah satu komponen penting adalah guru sebagai pelaksana proses sehingga mampu menghasilkan generasi yang berkualitas. Guru diharapkan mampu memiliki kualifikasi profesional dibidang pendidikan. Dengan demikian penguasaan terhadap materi ajar, penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan secara optimal, untuk dapat memotivasi siswa secara optimal diperlukan dukungan dan kerja sama anantara komponen-komponen tersebut.

Dengan tersedianya pangajaran, guru dapat menciptakan situasi yang diinginkan dalam kelas agar tidak membosankan. Untuk itu guru dituntut

³ *Al-Quran dan Terjemahnya (Ayat Pojok Bergaris)*, (Semarang: CV. Asy-syifa', 2002), h.479

⁴ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2001), Cet, ke-8, h.20

mampu memilih dan menggunakan media secara tepat sehingga media pengajaran benar-benar berfungsi sebagai sarana menghantarkan siswa pada tingkat pemahaman yang diharapkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai secara optimal.

Kemajuan teknologi telah menghasilkan sesuatu yang sangat berharga bagi perkembangan media pengajaran dalam dunia pendidikan yaitu dengan adanya media komputer sebagai sarana penunjang aktivitas siswa. Media pengajaran ini tidak lagi menggunakan manusia (instruktur, tutor, guru), media cetak (buku-buku latihan, lembaran lepas). Media visual (transparansi, grafik, peta) atau media audio visual (video, film, televisi) untuk menyajikan materi, akan tetapi sudah menggunakan media komputer mampu menyimpan informasi atau materi dalam bentuk cetakan atau visual semata.

Media komputer akan lebih memudahkan siswa menerima dan mengingatkan materi yang telah disampaikan. Manfaat lain, akan memudahkan guru dalam menyimpan materi, karena dapat ditumbuhkan secara langsung kepada siswa. Suatu bukti kongkrit berupa sarana dan gambar bergerak karena media ini berhubungan langsung dengan indra penglihatan dan pendengaran.

Salah satu prasyarat untuk mencapai tujuan pendidikan adalah peningkatan sumber daya manusia. Oleh karena itu, kualitas sumber daya manusia harus senantiasa ditingkatkan. Pendidikan merupakan kunci kemajuan, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh

sebuah lembaga pendidik, maka semakin baik kualitas generasi muda sebuah bangsa.

Pada dasarnya pemakaian komputer dalam dunia pendidikan dimaksudkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Penggunaan komputer untuk proses pendidikan dapat diklasifikasikan atas “komputer sebagai alat bantu pembelajaran” dan “komputer sebagai alat bantu dalam pengelolaan”. Pemakaian komputer ini tidak dapat dipisahkan dari konsep-konsep belajar. Secara konseptual landasan pendidikan yang selama ini digunakan adalah pendekatan belajar behaviorial dan kognitif. Penulis berpendapat bahwa aktivitas belajar siswa akan lebih meningkat jika didukung dengan kelengkapan serta ketepatan dalam menggunakan media pengajaran yang dicapai memungkinkan terjadinya keterlibatan langsung antara siswa dengan media pengajaran sehingga pengalaman secara langsung dapat diperoleh siswa.

Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan banyak bergantung pada mutu guru dalam proses belajar mengajar, maka perlu suatu sistem yang sesuai dengan tuntunan perkembangan zaman. Namun demikian, banyak yang menganggap bahwa mengajar itu masih merupakan seni yang banyak bergantung pada bakat dan kepribadian guru. Ini berarti tiap lembaga pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lembaga pendidikan tersebut agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan mampu menumbuhkan sikap keberagaman para siswanya,

sehingga lembaga pendidikan tersebut diakui oleh masyarakat sebagai lembaga yang dapat mengakomodasi segala tuntutan zaman.

Pendidikan bukanlah sekedar upaya mengiringi kelangsungan pertumbuhan individu, melainkan menitik beratkan pada perkembangan menuju kedewasaan, dalam kehidupan masyarakat yang sebaik-baiknya, M. Hafi Anshari mengutip pendapat Syekh Mustafa Al-Ghalayani yaitu :

“Pendidikan adalah menanamkan akhlak yang baik dalam jiwa generasi muda dan memberikan siraman air petunjuk serta nasehat, sehingga menjadi suatu sifat yang utama dan baik serta cinta bekerja untuk berbakti pada tanah air”.⁵

Dari pendapat di atas jelas kiranya bahwa pendidikan tidak hanya terfokus pada pembentukan skill atau keahlian peserta didik saja, namun pembentukan moral dan mental di dalam pendidikan merupakan hal yang tidak kalah pentingnya untuk ditanamkan ke dalam jiwa peserta didik. Hal ini menjadi penting, karena hal tersebut akan menjadi modal utama bagi peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa untuk membangun dan menunjukkan negaranya di tengah arus kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin gencar.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan atau informasi berupa materi atau bahan ajar oleh guru kepada siswa melalui saluran atau media. Proses pembelajaran pada hakikatnya bertujuan agar terjadi perubahan dalam pengetahuan, sikap

⁵ M. Hafi Anshari, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Semarang: Usaha Nasional, 1983), h. 27

maupun keterampilan, dan media adalah saluran yang dapat dipakai oleh guru untuk menyampaikan pesan atau kurikulum kepada siswa.⁶

Penggunaan media yang menarik dalam pembelajarann sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran secara keseluruhan dan optimal. Bagaimana baiknya penyampaian pembelajaran, namun jika media yang tidak diperhatikan efektivitas pembelajaran tidak bisa maksimal. Pada dasarnya penggunaan media komputer pembelajaran terkait erat dengan usaha penataan interaksi antar siswa dengan komponen-komponen pembelajaran yang terkait, baik berupa proses maupun hasil.

Penggunaan media komputer berhubungan erat dengan cara menyajikan atau menampilkan materi ajar kedalam sistem komputer, pencatatan kemajuan belajar dan motivasi siswa dan hasil belajarnya. Dalam konteks pengajaran, media komputer dimaksudkan sebagai alat untuk penghubung antara materi ajar dengan pemahaman siswa, daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar, agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna. Guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pembelajaran sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pembelajaran yang dimaksud.

⁶ Arif Sardiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakart: Raja Grafindo, 1996), h.11

Syaiful Bahri Djamarah menyampaikan betapa pentingnya peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kerumitan yang disampaikan dapat disederhanakan dengan menggunakan media.⁷

Untuk melaksanakan tugas secara profesional, guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan penggalian sumber media yang lebih canggih lainnya yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan secara eksplisit dalam proses belajar mengajar maupun dalam arti efek pengiring misalnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka setelah siswa mengikuti materi ajar dengan tampilan yang menarik dari sebuah perangkat keras (*hardware*) melalui materi yang telah ada dalam *soft ware* dalam proses belajarnya.

Menurut Nana Sudjana dalam bukunya Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar, bahwa strategi mengajar merupakan tindakan guru dalam melaksanakan rencana mengajar, artinya usaha guru dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran seperti tujuan, bahan, metode, dan alat serta evaluasi, agar dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁸

Kurangnya penggunaan media komputer dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas pada saat pembelajaran berlangsung mengakibatkan motivasi belajar peserta didik rendah, sehingga hasil

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.136

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1999), h.57

belajarpun menjadi rendah sedangkan selama proses belajarnya, siswa memerlukan dorongan (motivasi) yang dapat memberikan kekuatan agar siswa mampu mencapai hasil yang ingin dicapainya.

Motivasi sangat berperan dalam proses belajar yaitu dapat memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Namun, tidak semua siswa memiliki motivasi yang tinggi, ada pula siswa yang tingkat motivasinya rendah sehingga mereka kurang semangat dalam belajar.

Motivasi dapat dipengaruhi oleh dua faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan hal-hal yang dapat mempengaruhi motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri, misalnya seperti adanya kemauan dari dalam diri untuk terus berkembang, sedangkan faktor ekstrinsik merupakan hal-hal yang dapat mempengaruhi adanya motivasi yang berasal dari luar individu itu sendiri, misalnya seperti adanya dorongan dari orangtua, teman dan guru.

Terdapat beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran di kelas seperti penggunaan media pengajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan, membuat variasi metode belajar kepada siswa, memberikan pertanyaan kepada siswa yang hasilnya dapat memotivasi siswa seperti memberikan hadiah, pujian, nilai dan penghargaan.

Cara-cara tersebut seharusnya dapat dilakukan guru dalam membangkitkan motivasi siswa, namun saat ini tidak semua pihak sekolah dan guru peka terhadap masalah ini. Guru masih sering menggunakan metode belajar ceramah tanpa adanya media pengajaran yang menarik sehingga siswa menjadi bosan pada saat pembelajaran di kelas.

Tidak hanya guru, tetapi pihak sekolahpun seharusnya menyediakan media pengajaran yang memadai sehingga tidak menghambat proses belajar dan dapat membantu dalam menimbulkan motivasi belajar siswa. Pada kenyataannya masih ada sekolah yang belum memiliki sarana prasarana belajar yang memadai sebagai media pengajaran bagi guru. Lingkungan juga dapat memberikan motivasi bagi siswa seperti jika siswa berteman dengan siswa yang pintar maka dia akan termotivasi juga untuk tekun belajar.

Menurut Sardiman A.M dalam buku *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki peranan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki keinginan untuk melaksanakan belajar dengan sungguh-sungguh sehingga siswa akan memperoleh prestasi yang disebabkan kurangnya motivasi belajar. Sebab tingginya motivasi dalam belajar sangat berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar.⁹

Terkait dengan penjelasan di atas SMPN 1 Lubuk Alung merupakan sekolah yang memiliki visi dan misi berprestasi. Hal tersebut dapat terlihat dari presentase tingkat kelulusan ujian nasional yang terus diusahakan agar bisa lebih baik lagi pada tahun-tahun sebelumnya, pada tahun pelajaran 2011/2012 sekolah ini bisa meluluskan siswanya 100% dengan nilai rata rata

⁹ Sardiman A.M., *Op Cit.*, h.56

7,75 dengan perincian nilai rata – rata pelajaran Bahasa Indonesia 7,65; nilai rata– rata pelajaran Bahasa Inggris 7,80, nilai rata–rata matematika 7, 85 dan nilai rata–rata pelajaran IPA 7, 5. Selain itu pula nilai rata–rata PAI siswa yaitu 7,00. Hal ini merupakan hasil yang cukup baik tapi belum maksimal.¹⁰

Hal ini berdasarkan pengamatan sementara penulis yang melihat guru yang masih menggunakan metode mengajar yang konvensional dan motivasi belajar siswa yang kurang pada saat pembelajaran di kelas, siswa–siswanya kurang merespon dengan baik pelajaran yang disampaikan, mereka sibuk dengan kegiatan masing–masing seperti berbicara atau mengobrol dengan temannya dan sering minta izin ke kamar mandi pada saat pembelajaran dan sebagainya.

Jika dilihat dari kondisi sarana prasarana belajar SMPN 1 Lubuk Alung telah cukup baik, kondisi sarana prasarananya cukup memadai namun jumlahnya masih kurang sehingga perlu ditambah guna meningkatkan motivasi siswanya dalam belajar. Metode pembelajaran yang digunakan guru di SMPN 1 Lubuk Alung sudah sebagian menggunakan metode yang cukup menarik, metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode eksperimen dan metode diskusi namun tanpa adanya media belajar sehingga siswa terkadang merasa jenuh dan kurang adanya interaksi dengan gurunya dan kurangnya apresiasi yang guru berikan kepada siswanya atas prestasi belajar yang telah diperoleh.

¹⁰ Data dokumentasi SMPN 1 Lubuk Alung

Lingkungan siswa pun kurang mendukung dalam proses pembelajaran, karena lingkungan dekat jalan raya yang cukup padat kendaraan yang begitu gaduhnya sehingga dapat mempengaruhi siswa menjadi malas belajar. Dari paparan realita di atas cukup relevan bagi penulis untuk menjadikan sebagai wacana penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA KOMPUTER DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DI SMP NEGERI 1 LUBUK ALUNG PADANG PARIAMAN”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan strategi pengolahan belajar dan penggunaan media komputer dan motivasi belajar peserta didik SMP sebagai berikut:

1. Guru masih kurang memahami dan memberikan variasi mengajar sehingga peserta didik tidak dapat memaknai maksud dan tujuan dari apa yang disampaikan.
2. Strategi yang digunakan guru masih tradisional seperti penggunaan metode ceramah yang satu arah, mencatat, pemberian tugas dan hanya mengerjakan latihan pada buku paket.
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.
4. Motivasi siswa rendah dalam memperhatikan pelajaran PAI yang diberikan oleh guru disebabkan oleh strategi guru dalam pengelolaan

kelas belajar belum tepat kontrol sehingga hanya terletak pada hasil lembar kerja dan latihan saja.

5. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk mata pelajaran PAI, sehingga daya tarik atau motivasi peserta didik terhadap proses belajar rendah, hal ini terlihat dari seringnya siswa keluar masuk kelas dengan alasan yang tidak jelas.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu ”Bagaimana pengaruh penggunaan media komputer dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung Padang Pariaman?”

2. Batasan Masalah

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, maka penulis memberi batasan dalam ruang lingkup penelitian ini yang terdiri,

- a. Penggunaan media komputer dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung,
- b. Motivasi belajar dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung,
- c. Hasil belajar mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung,

Dengan pembatasan masalah pengaruh penggunaan media komputer dan motivasi terhadap hasil belajar PAI di SMP Negeri 1 Lubuk Alung Padang Pariaman, supaya hasil belajar peserta didik meningkat dalam mata pelajaran PAI, maka dirasa perlu penggunaan media komputer di kelas dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PAI.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui

1. Pengaruh penggunaan media komputer pada penyajian materi pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa.
2. Pengaruh motivasi dalam penyajian materi pelajaran PAI terhadap hasil belajar PAI siswa.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar PAI peserta didik yang belajar menggunakan media komputer, dan yang tidak menggunakan media komputer.
4. Mengetahui interaksi antara media dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan secara Teoritis
 - a) Sebagai masukan dalam pengembangan strategi pengelolaan belajar dengan menggunakan media komputer.
 - b) Sebagai masukan dalam pengembangan motivasi belajar PAI.

2. Tujuan Secara Praktis

- a) Bagi guru SMP sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan PBM di SMP Negeri 1 Lubuk Alung dan para guru di sekolah-sekolah lainya pada umumnya.
- b) Kepala sekolah dan Waka kurikulum sebagai acuan pembinaan bagi guru-guru PAI pada khususnya dan guru lainya pada umumnya.
- c) Kepala Dinas Kabupaten Padang Pariaman dalam mengambil sebuah kebijakan meningkatkan mutu pendidikan SMP.
- d) Untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar Magester Agama pada Prodi Pendidikan Islam di IAIN Imam Bonjol Padang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.¹ Media pembelajaran merupakan aspek penting sebagai alat bantu mengajar. Di dalam proses belajar mengajar media memegang peranan penting karena di dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat atau sarana yang membawa informasi dari guru sebagai sumber informasi kepada siswa sebagai penerima informasi.

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada lima jenis media yang digunakan untuk pembelajaran. Leshin, dkk membagi media menjadi empat jenis. *Pertama*, media berbasis manusia (guru, instruktur, kegiatan kelompok dll), *kedua*, media berbasis cetakan (buku penuntun, buku kerja/latihan), *ketiga*, media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, gambar dll), *keempat*, media berbasis audio-visual (video, film, slide bersama tape, televisi), dan *kelima*, media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2009), h 81

Ada empat jenis media yang digunakan untuk pembelajaran. Angkowo dan A. Kosasih, membagi media pembelajaran menjadi empat jenis sebagai berikut.

Pertama, media grafis seperti media gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, *kedua*, media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, dan model susun, *ketiga*, media proyeksi seperti slide, film strips, film, dan OHP, *keempat*, lingkungan sebagai media pembelajaran.²

Dengan demikian, media dibagi atas empat jenis. *Pertama*, media grafis, *kedua*, media tiga dimensi, *ketiga*, media proyeksi, dan *keempat*, media lingkungan.

Media pembelajaran juga bisa dikelompokkan berdasarkan materi pelajaran. Angkowo dan A. Kosasih mengelompokkan media yang sesuai dengan materi pelajaran sebagai berikut. *Pertama*, media grafis, yakni pesan yang disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indra penglihatan), *kedua*, media audio, media jenis ini berkaitan dengan indra pendengaran, *ketiga*, media proyeksi diam, media yang pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Jadi, media berdasarkan materi pelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok. Media grafis berkaitan dengan indra penglihatan, media audio berkaitan dengan indra pendengaran, dan media proyeksi diam.

² Angkowo dan Kosasih. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kriya Pustaka. 2007), h.12-13

Sebelum memilih sebuah media pembelajaran, ada lima hal yang perlu kita perhatikan. Menurut Wilkinson, dalam R. Angkowo dan A. Kosasih, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah.

Pertama, Tujuan, media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan, *kedua*, ketepatan, Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik, *ketiga* keadaan siswa, *keempat*, ketersediaan, walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, dan *kelima*, biaya, biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.³

Jadi, tenaga pengajar harus jeli dalam memilih media, yakni dengan memperhitungkan tujuan, ketepatan, ketersediaan, keadaan siswa dan biaya media yang akan kita pakai.

Media dianggap sebagai suatu alat bantu yang dapat merangsang keingintahuan peserta didik, sehingga dapat mengembangkan proses belajar. Dengan alat inilah peserta didik mendapatkan informasi secara tepat. Jadi, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang membantu menyalurkan informasi dari guru kepada siswa.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966), ada tiga tingkatan pertama modus belajar, yaitu: pengalaman

³ Angkowo dan Kosasih. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kriya Pustaka. 2007), h.14-15

langsung (*enictive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*simbolic*).⁴

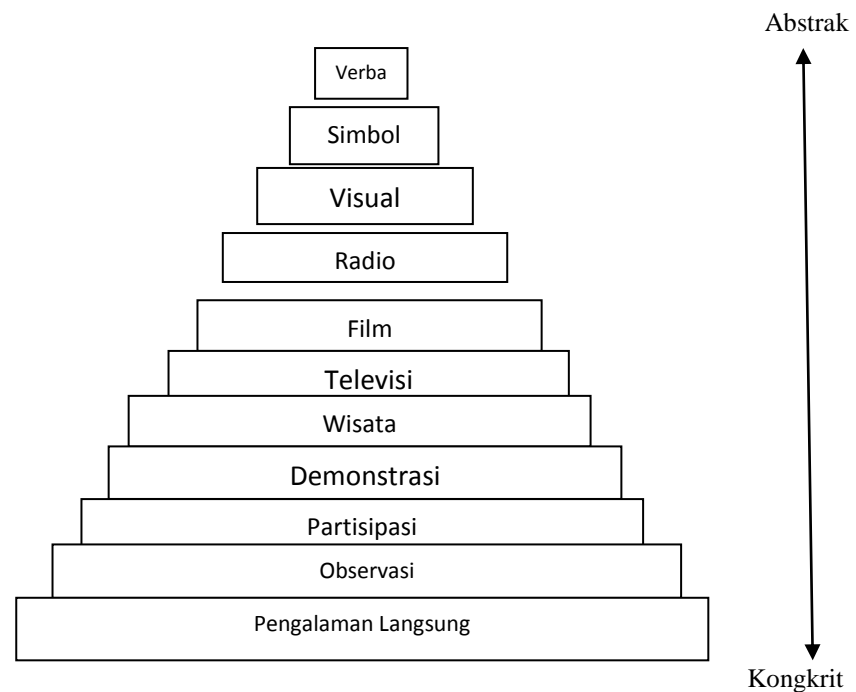
Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat “simpul”, pada tingkat kedua yaitu *iconic* (gambar/image), kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan, photo, atau film. Meskipun siswa belum pernah membuat simpul mereka dapat mempelajari dari gambar lukisan, photo atau film tersebut. Kemudian yang ketiga pada tingkatan simbol (membaca/mendengar) kata simpul dan mencoba mencocokkannya dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul. Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang baru.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's scone of experience* (kerucut pengalam Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner sebagai mana dijelaskan sebelumnya.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengamatan langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian

⁴ Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1991), h. 13

melalui benda tiruan, sampai-kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu.⁵



Gambar 1. Hirarki proses pembelajaran

Suatu proses pembelajaran adalah berbuat, bereaksi, mengalami, menghayati pengalaman. Belajar menghayati situasi-situasi yang sebenarnya dan bereaksi dengan sungguh-sungguh terhadap berbagai aspek situasi itu dilakukan demi tujuan yang nyata bagi pelajaran.⁶

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang

⁵ Azhar Arsyad, h.10

⁶ S. Nasution, *Didaktik Azas-Azas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), cet. Ke-1 h.

harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

3. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

Terdapat pendapat beberapa ahli pendidikan mengenai manfaat atau kegunaan dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Yusuf Hadi Miarso dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran itu mempunyai nilai-nilai praktis yang berupa kemampuan antara lain :

- a. Membuat konkrit konsep yang abstrak
- b. Membawa objek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar siswa.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat.
- f. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa.
- g. Membangkitkan motivasi belajar dan

- h. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.⁷

Sementara itu Abu Bakar Muhammad juga berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran antara lain:

- a. Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
- b. Mampu mempermudah pemahaman, dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- c. Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
- d. Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran, dan
- e. Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperhalus perasaan dan cepat belajar.

Humalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi. Pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.⁸

⁷ Yusuf Hadimiarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1986), h.115

⁸ *Ibid.*

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:⁹

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *over head projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat siswa ketika belajar atau membaca teks yang dari tingkat kenikmatan bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

⁹ *Ibid.*

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Adapun keuntungan media pembelajaran menurut *Commission on Instructional Technologi*, adalah :

- a. Media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif.
- b. Media teknologi pendidikan menunjang pembelajaran individual atau memungkinkan penerapan individualisasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Media teknologi pendidikan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih ilmiah (*scientific*).

- d. Media teknologi pendidikan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih *power full*.
- e. Media teknologi pendidikan dapat membuat percepatan pendidikan lebih *immediate*.

Menurut Oemar Hamalik dalam *Encyclopedia of Educational* mengemukakan nilai dan manfaat media pendidikan adalah:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir untuk mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, membuat belajar lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata guna menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.
- f. Membantu menumbuhkan pengertian guna membantu perkembangan bahasa.
- g. Memberikan pengalaman-pengalaman yang mudah diperoleh serta keragaman dalam mengajar.¹⁰

B. Media Komputer dalam Pembelajaran

Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Media komputer

¹⁰ Oemar Humalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1986), 27-31

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media lainnya yaitu kemampuan komputer untuk berinteraksi dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang digunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut. Dalam hal ini media yang digunakan adalah komputer dan infokus.

Arief Sadiman mengatakan bahwa: Ditinjau dari segi kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu : media jadi, karena media itu merupakan komoditi perdagangan yang terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan, yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).¹¹

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media komputer dan infokus merupakan media rancangan yang mana dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap atau dalam bentuk *laptop* yang sudah terkoneksi dengan peralatan infokus dan dilengkapi dengan layar proyektor.

¹¹ Arief Sardiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta:PT Raja Grafindo, 2006), h.83

Demikian media ini hendaknya dapat menarik perhatian yang besar bagi siswa dalam proses pembelajaran khususnya PAI. Komputer sebagai media pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau *user* dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*komputer network internet*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Pembelajaran dengan menggunakan media memungkinkan dapat menghasilkan karya-karya baru yang orisinal, memiliki nilai yang tinggi dan dapat dikembangkan lebih jauh untuk kepentingan yang lebih bermakna.¹² Hal ini memungkinkan dilakukan oleh siswa, misalnya dengan membuat *slide* presentasi dengan *microsoft power point* dengan menggunakan animasi yang mereka inginkan.

Berhubungan dengan bahan ajar, guru sering menghadapi kendala dalam mempersiapkannya karena terbatasnya buku sumber materi pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah memberikan alternatif pemecahan masalah bagi guru dalam mengatasi kesulitan bahan ajar. Internet menyediakan solusi bagi guru dalam membuat persiapan pembelajaran. Guru dapat mengakses internet dalam mencari materi yang dibutuhkan sebagai bahan ajar di kelas. Tidak hanya guru yang dapat mengakses internet dalam mencari materi

¹² Muhammad Surya, *Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Pembelajaran di Kelas*, 2006

pelajaran, siswa pun dapat secara mandiri mengakses internet dalam mencari materi pelajaran yang dibutuhkan. Kondisi ini tentunya akan sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feed back*) yang segera kepada pemakainya.

Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feed back*) yang segera kepada pemakainya.

Contoh penggunaan internet ini yang digunakan oleh Universitas Terbuka dalam penyelenggaraan perkuliahan Universitas Terbuka Jarak Jauh disamping mahasiswa mendapat modul untuk proses belajar mengajar mereka juga dapat mengakses informasi melalui internet. Kuliah lewat internet juga telah lebih dulu diselenggarakan oleh Universitas Tun Abdul Razak (Unitar) Malaysia.

Pada pendidikan jarak jauh Fakultas Kedokteran Universitas Gajah Mada interaksi pada Program Magister Manajemen Rumah Sakit dan Magister Manajemen Pelayanan Kesehatan dilakukan melalui surat elektronik (e-mail) mahasiswa harus menjawab 75 % pertanyaan melalui e-mail. Sejak tahun 1994 Universitas Indonesia telah mengembangkan infrastruktur informasi yang dikenal dengan nama Jaringan Universitas Indonesia Terpadu (JUITA) yang menghubungkan sebelas fakultas dan lembaga penting yang ada di UI dengan menggunakan jaringan serat optik.¹³

Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar mengajar memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan mahasiswa atau dalam hal ini siswa belajar sesuai dengan kemampuannya dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dan proses pembelajaran membuat siswa dapat melakukan kontrol aktifitas belajarnya.

Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan pada siswa untuk menentukan kecepatan belajarnya dan memilih kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menampilkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya. Yang diistilahkan dengan "kesabaran komputer" dapat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat (*slow learner*). Disamping itu komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguhan (*reinforcement*) terhadap prestasi

¹³ www.Friend.freei.oom.las.com/index.Php, geogle, 1 Juni 2013

belajar siswa. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*). Komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*).

Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik (*grafic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi sehingga dijadikan sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Lebih jauh kapasitas memori komputer memungkinkan penggunaannya dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relative kecil. Disamping kelebihan komputer dalam proses pembelajaran terdapat pula beberapa kelemahan yang dimiliki komputer dalam pembelajaran. Kelemahan yang pertama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Disamping pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hard ware*) dan perangkat lunak (*soft ware*) memerlukan biaya yang relatif tinggi. oleh karena pertimbangan biaya dan manfaat (*cost benefit analysis*) perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk

menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan. Masalah lain adalah *compability* dan *incompability* antara *hard ware* dan *soft ware*. Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.

Disamping kedua hal diatas, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*computer based intruction*) merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.

Menurut Muhammad Surya, meskipun teknologi informasi komunikasi dalam bentuk komputer dan internet telah terbukti banyak dalam menunjang proses pembelajaran anak secara efektif , efisien dan produktif, namun disisi lain masih banyak kelemahan dan kekurangannya. Dari sisi kegairahan kadang-kadang anak-anak lebih bergairah dengan internetnya itu sendiri dibandingkan dengan materi yang dipelajari. Dapat juga terjadi proses pembelajaran yang terlalu bersifat individual sehingga mengurangi pembelajaran yang bersifat sosial. Dari aspek informasi yang diperoleh tidak terjamin adanya ketepatan informasi dari internet sehingga sangat berbahaya kalau anak kurang memiliki sikap kritis terhadap

informasi yang diperoleh.¹⁴ Memandang persoalan ini, diperlukan adanya pengontrolan dari pihak penyelenggara pendidikan terhadap penggunaan peralatan teknologi informasi dan komunikasi. Disamping itu, pendidik juga hendaknya mampu menanamkan nilai-nilai Islam, Iman dan Ihsan pada diri peserta didik. Sehingga mereka meyakini bahwa Sang Khalik mengawasi semua perbuatan manusia dimuka bumi ini dan akhirnya mereka dapat mengontrol diri sendiri.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Sebelum sampai pada motivasi, maka penulis terlebih dahulu akan menjelaskan kata “motiv” terlebih dahulu, karena kata “motiv” muncul terlebih dahulu sebelum kata “motivasi”. Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut dengan “motif” untuk menunjukkan mengapa seseorang itu berbuat sesuatu.¹⁵ Kedua hal tersebut merupakan daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. *Motiv* dapat diartikan sebagai suatu kondisi internal (kesiapan, dan kesiagaan). Yang berawal dari kata “motiv” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif pada saat-saat tertentu terutama apabila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak.¹⁶ Pengertian motivasi menurut para ahli. Mudjiono memberikan pengertian motivasi adalah suatu kekuatan penggerak

¹⁴ Muhammad Surya, *Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*, 2006, <http://www.edukasi.net/artikel-fi-lel>

¹⁵ Tadjab MA, *Ilmu Pendidikan*. (Surabaya: Karya Abditama, 1994), h: 101

¹⁶ Sardiman, AM. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2001), Cet, 9, h.71

dalam perilaku individu dalam perilaku individu baik yang akan menentukan arah maupun daya tahan (*peristence*) tiap perilaku manusia yang didalamnya terkandung pula unsur-unsur emosional insane yang berasangkutan.¹⁷

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi secara etimologi adalah dorongan atau daya penggerak yang ada daya penggerak yang berada dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai sebuah tujuan.

Sedangkan secara terminologi banyak para ahli yang memberikan batasan tentang pengertian motivasi diantaranya adalah:

- a. Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman mengemukakan, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹⁸
- b. Tabrani Rusyan berpendapat, bahwa motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.¹⁹
- c. Heinz Kock memberikan pengertian, motivasi adalah mengembangkan keinginan untuk melakukan sesuatu.²⁰
- d. Dr. Wayan Ardhan menjelaskan, bahwa motivasi dapat dipadang sebagai suatu istilah umum yang menunjukkan kepada pengaturan tingkah laku individu dimana kebutuhan-kebutuhan atau dorongan-dorongan dari dalam

¹⁷ Mudjiono & Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006.), h, 57

¹⁸ Sardiman AM, Op cit 73

¹⁹ Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : CV. Remaja Rosdakarya, 1989), h 95

²⁰ Heinz Kcok, *Saya Guru Yang Baik*, (Yogyakarta: Kanisius, 1991), h,69

dan insentif dari lingkungan mendorong individu untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhannya atau untuk berusaha menuju tercapainya tujuan yang diharapkan.²¹

- e. Gleitman dan Reiber yang dikutip oleh Muhibbin Syah berpendapat, bahwa motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.²²

Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks, karena motivasi dapat menyebabkan terjadinya perubahan energi dalam diri individu untuk melakukan sesuatu yang didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Dalam pembahasan tesis yang penulis maksudkan adalah motivasi dalam belajar. Oleh karena itu sebelum menguraikan apa itu motivasi belajar terlebih dahulu diuraikan tentang belajar. Belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Untuk lebih jelas penulis akan kemukakan pendapat para ahli:

- a. Sumadi Soerya Brata mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah membawa perubahan yang mana perubahan itu

²¹ Wayan Ardhana, *Pokok-Pokok Jiwa Umum*. (Surabaya: Usaha Nasional. 1985), h, 165

²² Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2002), h.136

mendapatkan kecakapan baru yang dikarenakan dengan usaha atau disengaja.²³

- b. Crow dan A. Crow, berpendapat bahwa pelajaran adalah perubahan dalam respon tingkah laku (seperti inovasi, eliminasi atau modifikasi respon, yang mengandung setara dengan ketetapan) yang sebagian atau seluruhnya disebabkan oleh pengalaman. “*pengalaman*” yang serupa itu terutama yang sadar, namun kadang-kadang mengandung komponen penting yang tidak sadar, seperti biasa yang terdapat dalam belajar gerak ataupun dalam reaksinya terhadap perangsang-perangsang yang tidak teratur, termasuk perubahan-perubahan tingkah laku suasana emosional, namun yang lebih lazim ialah perubahan yang berhubungan dengan bertambahnya pengetahuan simbolik atau keterampilan gerak, tidak termasuk perubahan-perubahan fisiologis seperti keletihan atau halangan atau tidak fungsinya indera untuk sementara setelah berlangsungnya pasangan-pasangan yang terus menerus.²⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan itu pada dasarnya merupakan pengetahuan dan kecakapan baru dalam perubahan ini terjadi karena usaha, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Ar-Ra’du ayat 11 yang berbunyi:

²³ Suryadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press 1984), h.248

²⁴ Crow dan A. Crow, *Psychology Pendidikan*, (Yogyakarta: Nurcahaya, 1989), h.279

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ. (الرعد:)

Artinya : *Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaanya sendiri.*²⁵

Setelah penulis menguraikan defenisi motivasi dalam belajar, maka dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah suatu daya upaya penggerak atau membangkitkan serta mengarahkan semangat individu untuk melakukan perbuatan belajar.

Untuk dapat mendalami dan mempunyai suatu gambaran yang mendalam serta jelas mengenai motivasi belajar, maka hal ini penulis kemukakan menurut para cerdik pandai mengenai motivasi belajar, yaitu:

Menurut Mulyadi menyatakan bahwa motivasi belajar adalah membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar.²⁶

Dan menurut Tadjab, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.²⁷

Sedangkan menurut Sardiman, motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranan yang luas adalah dalam hal

²⁵ Depag, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: CV.Diponegoro, 1989). h. 563

²⁶ Mulyadi, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: Biro Ilmiah FT. IAIN Sunan Ampel, 1991), h,87

²⁷ Tadjab MA, *Op Cit.*, h, 102

menimbulkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.²⁸

Dari pendapat ahli di atas penulis mempunyai pemahaman bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah motivasi yang mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dan melangsungkan pelajaran dengan memberikan arah atau tujuan yang telah ditentukan.

- a) Menurut Sartain, Motivasi adalah suatu pertanyaan yang kompleks dimana dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang.
- b) Menurut Chifford T. Morgan, motivasi bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari pada motivasi. Ketiga hal tersebut adalah keadaan yang mendorong tingkah laku (*Motiving states*), yaitu tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut (*Motiving Behavior*), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (*Goal or Endsof Such Behavior*).
- c) Menurut Fredrick J. Mc Donal, memberikan sebuah pernyataan yaitu motivasi adalah perubahan energi pada diri dari seseorang yang ditantai dengan perasaan dan juga reaksi untuk mencapai sebuah tujuan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dipandang sebagai fungsi, berarti motivasi berfungsi sebagai daya

²⁸ Sardiman, *Opci.t*, h. 75

penggerak dari dalam individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Motivasi dipandang dari segi proses, berarti motivasi dapat dirangsang oleh factor luar, untuk menimbulkan motivasi dalam diri siswa yang melalui proses rangsangan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi dipandang dari segi tujuan, berarti motivasi merupakan sasaran stimulus yang akan dicapai. Jika seorang mempunyai keinginan untuk belajar suatu hal, maka dia akan termotivasi untuk mencapainya.

Menurut M. Ngalim Purwanto ada tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat atau bertindak. Motif itu berfungsi sebagai penggerak atau motor yang memberi energi (kekuatan) seseorang untuk melakukan suatu tugas.
2. Motif itu merupakan arah perbuatan, yakni kearah perwujudan cita-cita atau suatu tujuan.
3. Motiv itu menyeleksi suatu perbuatan kita, artinya menentukan perbuatan-perbuatan yang mana harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan mengenyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu.²⁹

Hal ini dipertegas lagi oleh pendapat S. Nasution, Bahwa fungsi motivasi adalah sebagai berikut sebagaimana yang dikutip dalam buku Sardiman.

²⁹ Ngalim Purwanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h.56

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang memerlukan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang ingin dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dengan mengenyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu.³⁰

Di atas telah dibahas macam-macam motivasi, bahwa motivasi itu ada dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah:

1. Adanya Kebutuhan.:

Dengan adanya kebutuhan maka hal ini menjadi motivasi bagi anak didik untuk berbuat dan berusaha, misalnya: anak ingin mengetahui isi cerita dari buku sejarah, keinginan untuk mengetahui isi tersebut menjadi pendorong yang kuat bagi anak untuk belajar membaca.

2. Adanya Pengetahuan tentang Kemajuan Sendiri.:

Dengan mengetahui hasil dan presentasi diri, seperti apakah ia mendapat kemajuan atau tidak, hal ini menjadi pendorong bagi anak untuk belajar lebih giat lagi. Jadi dengan adanya pengetahuan sendiri tentang kemajuannya, maka motivasi tersebut akan timbul.

2. Adanya Aspirasi atau Cita-Cita:

Bahwa manusia itu tidak akan terlepas dari cita-cita, hal ini tergantung dari tingkat umur manusia itu sendiri. Mungkin anak kecil

³⁰ Sardiman, AM, *Opcit.*, , h.82

belum mempunyai cita-cita, akan tetapi semakin besar usia seseorang semakin jelas dan juga tegas dan semakin mengetahui jati dirinya dan juga cita-citanya yang ingin ia capainya.

Adapun hal-hal yang adapat menimbulkan motivasi ekstrinsik adalah:

1. Ganjaran :

Menurut Amir Dien Indra Kusuma, ganjaran adalah merupakan alat pendidikan represif dan positif. Ganjaran adalah juga merupakan alat motivasi, yaitu alat yang bisa menimbulkan motivasi Ekstrinsik

2. Hukuman :

Menurut Amir Dien Indra Kusuma, satu-satunya hukuman yang dapat diterima dalam dunia pendidikan adalah hukuman yang bersifat memperbaiki hukuman yang bisa menyadarkan anak kepada keinsyafan atas kesalahan yang telah diperbuatnya.

3. Persaingan.

Sudah jelas bahwa persaingan ini mempunyai insentif yang penting dalam pengajaran. Apabila persaingan diadakan dalam suasana yang fair, maka hal ini akan merupakan motivasi dalam “Academic Achievement” akan tetapi persaingan akan mempunyai efek yang lainnya. Disamping itu “Academic Achievement” itu sendiri dan jika persaingan itu dijalankan dengan intensif, maka:

a. Murid yang terbelakang akan mengundurkan diri dan juga putus asa.

b. Murid yang tergolong sedang maka hal ini akan menimbulkan ketegangan emosional, kekhawatiran, ataupun sikap acuh. Untuk murid yang termasuk pandai maka persaingan yang intensif akan menimbulkan optimis terhadap kemampuan mereka, yang seringkali menimbulkan keseimbangan.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari tiga aspek, seperti yang dikemukakan oleh Bloom dalam Sudjana, membedakan hasil belajar menjadi tiga aspek sebagai berikut.

(1) Aspek kognitif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis, (2) Aspek afektif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku siswa seperti perhatian, disiplin, motivasi belajar dan menghargai guru serta teman sekelas dan, (3) Aspek psikomotor, meliputi hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak.³¹

Jadi, aspek kognitif hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan, aspek afektif hasil belajar yang berhubungan dengan sikap dan, aspek psikomotor hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar, hasil belajar yang baik, tidak lepas dari peranan seorang guru yang menjadikan

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989),h 23

proses belajar yang baik dan menyenangkan. Menurut Sardiman,³² hasil pengajaran itu dikatakan betul-betul baik apabila memiliki dua ciri-ciri sebagai berikut. *Pertama*, hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. *Kedua*, hasil itu merupakan pengetahuan asli. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan.

Ada beberapa syarat yang perlu dicermati di dalam menyusun tes hasil belajar agar tes tersebut dapat mengukur tujuan instruksional khusus untuk mata pelajaran yang diajarkan. Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukuran harus memenuhi persyaratan tes, seperti yang dikemukakan Arikunto adalah sebagai berikut.

(1) Validitas, sebuah tes disebut valid apabila tes tersebut dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur, (2) Reabilitas, sebuah tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali, (3) Objektivitas, sebuah tes dikatakan memiliki objektivitas apabila dalam melaksanakan tes tersebut tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhinya, (4) Praktikabilitas, sebuah tes dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, tes yang praktis adalah tes yang: (a) Mudah dilaksanakan, (b) Mudah pemeriksaannya, (c) Dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas dan, (5) Ekonomis, yang dimaksud dengan ekonomis di sini ialah bahwa pelaksanaan tes tersebut tidak membutuhkan ongkos/biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama.³³

³² Sardiman, *Op Cit.*, h, 47

³³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h.57-63

Jadi tes dapat dikatakan baik apabila memenuhi lima persyaratan tes. *Pertama*, valid, jika tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. *Kedua*, real, jika tes tersebut dapat dipercaya. *Ketiga*, objektif, jika saat melaksanakan tes tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhinya. *Keempat*, praktis, dan *kelima*, ekonomis, jika tes tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama.

Sudjana mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setelah seseorang memiliki pengalaman belajar yang berbentuk penilaian. Penilaian bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan intruksional oleh siswa. Tujuan intruksional tersebut ditentukan oleh kurikulum.³⁴

Ngalim Purwanto berpendapat bahwa seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada dirinya, sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Perubahan tersebut bersifat kontiniu, fungsional, positif dan tanpa disadari. Selanjutnya menurut Ngalim, hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator berupa tes, hasil ini kemudian dianalisis oleh guru dan diberi penilaian.³⁵

³⁴ Nana Sudjana, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Prakteknya*, (Yogyakarta: PT Bumi Aksara) , h.79

³⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya), h. 102

Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar menunjukkan adanya prestasi, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.³⁶ Hasil belajar adalah suatu kompetensi yang telah berhasil dikuasai siswa mengacu kepada indikator-indikator yang telah ditentukan.³⁷

Hasil belajar merupakan salah satu aspek pembelajaran, hasil pembelajaran itu dapat terdiri atas tiga jenis, yaitu keefektifan, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Keefektifan pembelajaran diukur dengan taraf serap prestasi belajar yang dicapai siswa. Prestasi belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa setelah menghadapi tes prestasi belajar yang diadakan setelah selesainya suatu program pembelajaran.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses belajar, siswa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadinya perubahan tingkah laku terhadap diri siswa. Jadi siswa dikatakan berhasil, jika terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut diakibatkan oleh latihan dan pengalaman yang dilakukan.

³⁶ Oemar Humalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1986), h.54

³⁷ Kusnandar, *Evaluasi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.67

Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap. Hasil belajar yang dicapai diharapkan mempunyai efek yang bagus terhadap minat dan bakat siswa. Hasil belajar dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian, dimana evaluasi merupakan proses dari belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah penilaian pada aspek kognitif.

Penilaian pada aspek kognitif mengenai kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan sintesis. Penilaian dapat dilakukan melalui kuis, ulangan harian maupun ujian akhir dalam bentuk ujian tulis. Penilaian pada aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan angket/kusioner, inventar dan pengamatan (observasi).

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah nilai akhir dalam bentuk angka-angka yang diperoleh oleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang diikuti oleh perubahan tingkah laku. Pada pembelajaran PAI hasil belajar yang diharapkan adalah pemahaman konsep dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari pemahaman konsep dan pengamalan dapat dipengaruhi oleh cara penyajian pembelajaran oleh guru serta perbedaan kemampuan menyerap pelajaran oleh siswa. Dalam proses

pembelajaran PAI ada tiga aspek keterampilan yang diperoleh siswa yaitu keterampilan intelektual, kemampuan fisik dan kemampuan rohani. Penilaian hasil belajar meliputi pengumpulan bukti untuk menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, hasil belajar yang diteliti meliputi ranah kognitif yang didapat dari tes belajar dan ranah afektif yang didapat dari hasil observasi.

E. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian, Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.³⁸ Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam rangka pengembangan potensi yang dimiliki oleh peserta didik yang mencakup aspek jasmani, rohani dan jiwa.

Sejalan dengan itu, Ahmad Tafsir mengartikan pendidikan adalah sebagai berikut:

“Pendidikan ialah pengembangan pribadi dalam semua aspeknya dengan penjelasan bahwa yang dimaksud dengan pengembangan pribadi ialah yang mencakup pendidikan oleh diri sendiri,

³⁸ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1994), Cet. ke-2, h.26

pendidikan oleh lingkungan dan pendidikan oleh orang lain (guru) seluruh aspek mencakup jasmani, akal dan hati”³⁹.

Menurut Ahmad Tafsir ada tiga aspek yang perlu dikembangkan dalam diri seseorang (anak), dilihat dan aspek jasmani, maka perlu bagi seorang muslim itu kuat dan sehat, karena muslim yang kuat dan sehatlah yang akan dapat menunaikan ajaran Islam dengan sempurna. Sebagai contoh: Ibadah yang memerlukan kekuatan fisik salah satunya adalah pelaksanaan ibadah Haji. Dari aspek akal, Islam memerintahkan agar umatnya cerdas dan berilmu pengetahuan, sehingga Allah memandang orang berilmu itu mulia disisi-Nya. Sebagaimana dalam Al-Qur’an surat Al-Mujadalah: 11

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*⁴⁰

³⁹Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Ma’arif, 1989), Cet. Ke-8, h. 19.

⁴⁰ Depag RI Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah Al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha Putra, 1989), h. 910

Dari ayat dipahami bahwa Allah SWT mengangkat derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan dan memuliakannya dan muslim lain yang tidak berilmu pengetahuan. Demikian juga dan aspek hati atau kalbu, perlu dipelihara kesuciannya agar ia tetap bersih dan berkualitas tinggi, karena kalbu yang berkualitas tinggi itu adalah kalbu yang berisi iman kepada Allah SWT, kalbu yang taqwa kepada Allah SWT.⁴¹

Jadi bila aspek jasmani, akal dan hati dapat dikembangkan atau dibimbing dengan baik maka akan terbentuklah pribadi anak yang sempurna dalam Islam. Lebih lanjut Ahmad Tafsir merumuskan bahwa manusia yang sempurna menurut Islam itu memenuhi hal sebagai berikut:

- a. Jasmaninya sehat serta kuat termasuk berketerampilan
- b . Akalnya cerdas serta pandai
- c. Hatinya penuh iman kepada Allah SWT.⁴²

Kata “Islam” dalam “Pendidikan Islam” menunjukkan warna pendidikan tertentu, yaitu pendidikan yang berwarna Islam. Pendidikan yang Islami, yaitu pendidikan yang berdasarkan Islam.⁴³

Pendidikan Islam yaitu suatu pendidikan yang khas yang punya dasar yang kuat yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul SAW yang dapat merealisasikan kemaslahatan hidup manusia.

⁴¹ Ahmad Tafsir, *Opcit.*, h.45

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*

Dalam merumuskan defenisi Pendidikan Islam Abdurrahman Al-Nahiawi, merumuskan defenisi pendidikan dan kata *At-tarbiyah* berasal dan ‘tiga kata yaitu:

- a. Kata Rabba-Yurabbu yang bermakna bertambah, bertumbuh.
- b. Kata Rabiya-Yarbu yang bermakna menjadi besar.
- c. Kata Rabba-Yarubbu yang bermakna memperbaiki, menguasai urusan, menuntun, menjaga dan memelihara.

Dari ketiga asal kata di atas Abdul Rahman Al-Nahiawi pertama menjaga dan memelihara fitrah menjelang baligh, kedua mengembangkan seluruh potensi dan kesiapan yang bermacam-macam, ketiga mengarahkan seluruh fitrah dan potensi ini menuju kebaikan dan kesempurnaan yang layak baginya dan keempat proses dilaksanakan secara bertahap.⁴⁴

Abu Ahmadi memberikan pengertian pendidikan Islam yaitu : “ Usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagamaan dan sumber daya insan lainnya agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam”.⁴⁵

Oemar Muhammad al-Tounny al-Syaebany mengemukakan pengertian pendidikan Islam adalah: “ Sebagai usaha mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadinya atau kehidupan masyarakatnya dan

⁴⁴ Abdurrahman al-Nahiawi, *Prinsip-Prinsip dan Metode Pendidikan Islam*, (Bandung: CV. Diponegoro, 1992), h.30.

⁴⁵ Ahmadi, *Islam Sebagai Paradigma Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1992),h,45

kehidupan alam sekitarnya melalui proses pendidikan yang dilandasi nilai-nilai Islam”.⁴⁶

Zuhairini juga mengemukakan pendidikan Islam adalah: “Usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian yang sesuai dengan ajaran Islam atau sesuatu upaya yang diusahakan dengan ajaran Islam, memikir, memutuskan dan berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam serta bertanggungjawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.”⁴⁷

Syahminan Zaini mengartikan Pendidikan Islam adalah usaha mengembangkan fitrah manusia dengan ajaran agama Islam, agar terwujud kehidupan makmur dan sejahtera.⁴⁸

Sedangkan menurut kurikulum tahun 2006 bahwa, Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan sumber utamanya kitab suci al-Qur’an dan al- Hadits, melalui kegiatan bimbingan, Pembelajaran dan latihan serta penggunaan pengalaman.⁴⁹

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan Agama Islam adalah usaha menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai ajaran Islam kepada terbentuknya kepribadian yang sesuai dengan nilai-

⁴⁶ Oemar Muhammad al-Syaebany, *Falsafah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), h.339.

⁴⁷ Ahmad D. Marimba, *Op Cit.*, h.23.

⁴⁸ Syahminan Zaini, *Prinsip-Prinsip Dasar Konsepsi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1986), h.12

⁴⁹ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP Th 2006*, (Jakarta: Balitbang, 2006), h.27

nilai ajaran agama Islam dalam proses pembelajaran bagi peserta didik untuk tujuan terciptanya kemaslahatan umat Islam.

Pendidikan Agama Islam di sekolah berfungsi untuk :

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
2. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat khusus tersebut dapat berkembang secara optimal.
3. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
4. Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negatif dan lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan dirinya.
5. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara fisik atau sosial.
6. Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.⁵⁰

Pendidikan Agama Islam juga bertujuan meningkatkan keimanan pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa

⁵⁰Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia, 2006), h.21-22.

dan bernegara. Tujuan lain dari Pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk manusia muslim yang ideal (Muttaqien) yang terimplementasi pada prinsip-prinsip pokok ajaran Islam yang meliputi :

- a. Memelihara aspek-aspek yang vital(agama ,jiwa, akal keturunan, dan harta)
- b. Menyempurnakan seluruh kebutuhan hidup
- c. Memelihara keindahan dan ketertiban.⁵¹

Sejalan dengan tujuan pendidikan agama Islam di sekolah menengah pertama/MTs bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁵²

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu keseluruhannya terliput dalam lingkup: Al-Qur'an, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan tarikh/sejarah sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah s.w.t, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya.⁵³

⁵¹ Irpan Abd. Gafar, Muhammad Jamil, *Re-formulasi Rancangan Pembelajaran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Nur Insani, 2003), h. 84

⁵²Katalog dalam Terbitan Indonesia. Pusat kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional , *op. cit*, h. 8

⁵³ *Ibid.*

Untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam ini, membutuhkan suatu program pembelajaran yang formal yang mempunyai tujuan yang jelas dan konkret. Pembelajaran formal adalah suatu pembelajaran yang diorganisasi segala variabel pembelajarannya: seperti tujuan, cara, alat, waktu, tempat, dan evaluasi untuk pencapaian tujuan tersebut.⁵⁴ Dengan demikian, pendidikan agama Islam itu sulit terwujud kalau bukan dengan pembelajaran agama Islam tidak akan ada artinya tanpa mencapai tujuan pendidikan agama Islam.

Adapun ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah meliputi lima unsur pokok, yaitu:

1. Al-Qur'an
2. Aqidah
3. Syari'ah
4. Akhlak
5. Tarikh dan Kebudayaan Islam.⁵⁵

Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam lingkungan sekitarnya.

⁵⁴ Irpan Abd. Gafar, Muhammad Jamil, *Op.Cit.*, h. 73

⁵⁵ *Ibid.*

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, taqwa dan akhlak serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan hambatan dan perubahan sosial yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian seluruh kompetensi dasar perilaku terpuji dapat dilakukan tidak beraturan. Peran semua unsur sekolah, orang tua siswa dan masyarakat sangat penting dalam mendukung pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam.

2. Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Upaya untuk mewujudkan ciri khas pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat pula dilakukan melalui penciptaan suasana keagamaan di sekolah. Suasana keagamaan tersebut bukan hanya makna simbolik, tetapi lebih jauh dan itu berupa penanaman dan pengembangan nilai-nilai religius oleh setiap tenaga kependidikan kepada peserta didik.

Penciptaan suasana keagamaan ini dapat dilakukan sebagai berikut:

- a. Mengenalkan kepada peserta didik semua perangkat tata nilai, institusi yang ada di dalam masyarakat serta peran yang harus dilakukan berdasarkan status yang dimiliki masing-masing di dalam lembaga masyarakat tersebut.
- b. Mengupayakan agar setiap tenaga kependidikan bersikap dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam.
- c. Menciptakan hubungan yang Islami dalam bentuk rasa saling toleransi (tasammuh), saling menghargai (takarrun), saling menyayangi (taraahun), saling membantu (ta'awun), dan mengakui akan eksistensi masing-masing, mengakui dan menyadari akan hak dan kewajiban.
- d. Menyediakan sarana pendidikan yang diperlukan dalam menunjang terciptanya ciri khas agama Islam, antara lain:
 - 1) Mushalla sebagai pusat kegiatan ibadah dan aktifitas peserta didik.
 - 2) Perpustakaan yang dilengkapi dengan buku-buku Islam.
 - 3) Terpasangnya kaligrafi ayat-ayat dan hadits Nabi serta kata hikmah tentang semangat belajar.
 - 4) Terpeliharanya suasana sekolah yang bersih, tertib, indah dan aman serta tertanam rasa kekeluargaan.
- e. Adanya komitmen setiap warga sekolah menampilkan citra Islami, antara lain:
 - 1) Cara dan pilihan model pakaian setiap tenaga kependidikan yang sopan dan rapi sesuai aturan agama dalam berpakaian.

- 2) Tata pergaulan yang sopan mencerminkan akhlakul karimah.
 - 3) Disiplin dengan waktu dan tata tertib sekolah.
 - 4) Terbiasa untuk memimpin acara keagamaan di sekolah maupun di masyarakat.
 - 5) Memiliki wawasan pemikiran yang luas, sehingga dalam menghadapi homogenitas faham dan golongan agama tidak bersikap sempit dan fanatik.
- f. Melakukan pendekatan terpadu dalam proses pembelajaran dengan memadukan secara serentak berbagai pendekatan, antara lain:
- 1) Keimanan.
 - 2) Pengalaman.
 - 3) Pembiasaan.
 - 4) Rasional.
 - 5) Emosional.
 - 6) Fungsional.
 - 7) Keteladanan.;
- g. Melakukan berbagai kegiatan keagamaan secara rutinitas, antara lain:
- 1) Doa' bersama sebelum memulai dan sesudah selesai kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Tadarus A-Qur'an selama 10-15 menit sebelum waktu belajar jam pertama dimulai.

- 3) Shalat zuhur berjama'ah sebelum pulang sekolah.
- 4) Mengadakan kegiatan peringatan hari-hari besar Islam.
- 5) Mengintensifkan praktik ibadah, baik ibadah mahdah maupun ibadah sosial.⁵⁶

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran di akademisi IAIN Imam Bonjol Padang memang tidak terlalu banyak. Dari data yang dirujuk hanya ada satu penelitian yang relevan dengan media yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Sriwahyuni (tesis) dengan judul “*Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran Agama Islam dan Hubungannya Dengan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Cendana Rumbai Pekanbaru*” ia menyimpulkan bahwa terdapat kecenderungan positif mengenai penggunaan media komputer dalam pembelajaran PAI, siswa menyetujui penggunaan komputer dalam pembelajaran. Terdapat kecenderungan yang positif mengenai minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI. Sarana dan prasarana yang menunjang dan lengkap akan menimbulkan minat anak dalam belajar yang tinggi terhadap hubungan yang sangat signifikan antara penggunaan media komputer dengan minat siswa digunakan teknik korelasi *person product moment*

⁵⁶ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulya, 2006)), h 156-159

G. Kerangka Berpikir

a. Perbedaan pembelajaran media komputer dan media non komputer

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi sebuah hasil belajar. Salah satu faktor tersebut adalah ketepatan dalam penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu penggunaan media sangat penting dan dianjurkan untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar. Media komputer adalah seperangkat alat bantu pembelajaran yang menggunakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media komputer adalah media yang dapat dilihat, didengar dan dilihat dengar. Media komputer dapat menyajikan informasi belajar kepada siswa secara konsisten, dapat disimpan dan dapat diulang menurut kebutuhan pembelajaran. Sedangkan media non komputer merupakan alat peraga yang digunakan untuk menjelaskan materi ajar dengan anak tidak seefisien mungkin dan medianya tanpa komputer

b. Perbedaan pengaruh motivasi belajar terhadap media komputer dan media non komputer

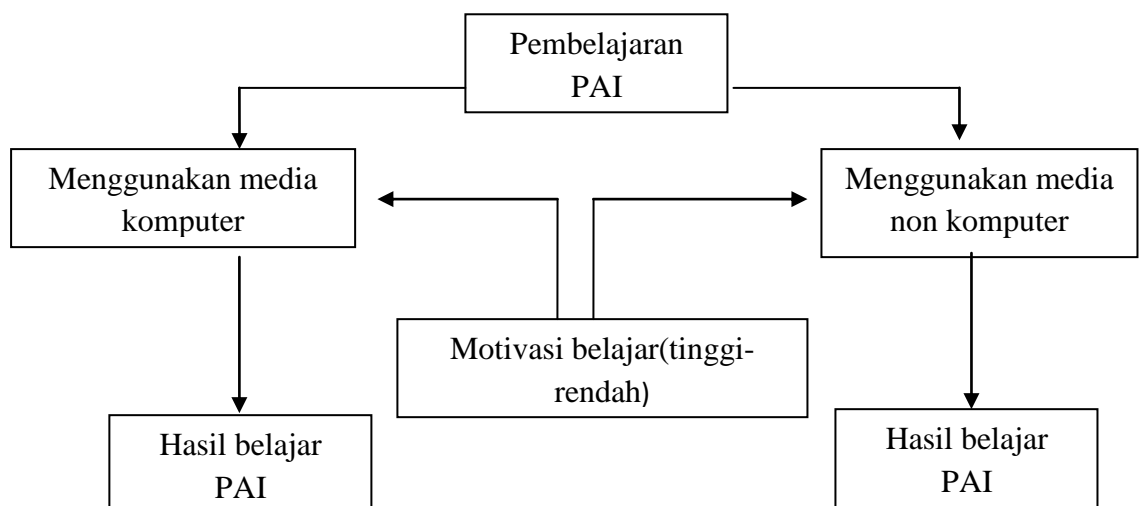
Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran dilakukan. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersemangat dalam belajar sehingga mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar dan menyelesaikan kompetensinya. Siswa yang termotivasi akan selalu berpartisipasi dalam kegiatan belajar PAI di kelas, sehingga ia akan menguasai dengan penuh materi dan kompetensi yang telah ditetapkan. Bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan

dapat membangkitkan motif belajarnya sehingga mengejar ketuntasan dengan menggunakan media komputer.

c. Interaksi media komputer dan motivasi belajar terhadap hasil belajar

Interaksi terjadi jika ada pengaruh yang berbeda terhadap variable-variabel terikat. Terjadinya dalam perlakuan ditandai dengan hasil belajar yang berbeda pada tingkat motivasi belajar yang berbeda. Jika interaksi dalam perlakuan tidak terjadi maka hal ini ditandai dengan hasil belajar yang sama pada tingkat motivasi belajar yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas diduga bahwa terdapat interaksi antara media komputer dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka berfikir berikut ini:



Gambar 2. Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji melalui verifikasi di lapangan.⁵⁷ Berdasarkan masalah yang dikemukakan, hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar PAI siswa yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan media non komputer.
2. Hasil belajar PAI siswa yang mempunyai motivasi tinggi diajar dengan media komputer lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar dengan media non komputer.
3. Hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi rendah diajar dengan media komputer lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi rendah diajar dengan media non komputer.
4. Terdapat interaksi antara media komputer dan motivasi belajar dengan hasil belajar.

⁵⁷ Waluyo, *Penelitian dalam Pendidikan*, (Jakarta, Bumi Aksara, 1992), h.31

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lubuk Alung. Penulis memilih SMP ini sebagai tempat penelitian dengan alasan:

- a) PBM dilaksanakan di SMP 1 Lubuk Alung masih belum maksimal dalam penggunaan media terutama dalam mata pelajaran PAI
- b) Sekolah ini merencanakan sekolah favorit di Kota atau Kabupaten Padang Pariaman

2. Waktu Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah penelitian yang terdiri atas tahap perencanaan dan pelaksanaan penelitian yang dibagi kepada beberapa tahap yang dilaksanakan bulan April sampai Juni 2013 terdiri atas

a) Studi Pendahuluan

Tahap ini meliputi, pertama, kajian literatur, yakni kegiatan yang bertujuan untuk memastikan apakah masalah yang akan diteliti sudah atau belum diteliti. Mencari apakah ada masalah lain yang lebih menarik dari masalah yang akan diteliti. Kemudian mengkaji buku-buku untuk menguatkan penelitian dari segi landasan teoritis. Kedua, observasi awal, yaitu mencari informasi tentang lokasi penelitian, layak atau tidaknya melakukan penelitian, izin pihak sekolah untuk dilakukannya penelitian di sana serta mencari informasi dasar tentang objek penelitian. Kegiatan ini dilakukan agar dapat ditentukan metode

pengumpulan data, subjek penelitian, sumber data dan lain-lain. Dan ketiga, memantapkan proposal berdasarkan kegiatan terdahulu.

b) Persiapan sebelum ke lapangan

Kegiatan pertama memperjelas masalah, tujuan, kegunaan dan manfaat penelitian, hingga proposal disetujui, kedua mengurus segala administrasi penelitian dan terakhir menyelesaikan penelitian dengan terjun kelapangan.

c) Mengumpulkan data ke lapangan

Tahap ini merupakan kegiatan mengumpulkan data-data yang diperlukan berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

d) Pengolahan dan analisa data

Pada tahap ini data-data yang telah dikumpulkan diolah kemudian dianalisa dengan menggunakan teknik analisa statistik

e) Penyusunan laporan akhir

Penyusunan laporan ini berdasarkan pada kerangka laporan yang telah dibuat, yaitu pokok isi laporan dan perlengkapannya, seperti kesimpulan, saran dan sebagainya.

B. Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian *quasi eksperimen*. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan Rancangan *Control group posttest-Only*

*Desian With Nonequivalent Group.*¹ Rancangan ini mempunyai satu KE (kelas eksperimen) dengan suatu perlakuan dan diberi *posttest*, tetapi tanpa *pretest*, dan satu KP (kelas pengendali)/(kelas Kontrol). Siswa akan dikelompokkan menjadi dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen (KE) dan kelas kontrol (KP). Kelas eksperimen merupakan kelompok yang dikenakan *treatment*, yakni dengan memakai media komputer saat proses pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol kelompok yang belajar dengan tidak menggunakan media. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komputer dan tanpa menggunakan komputer. Variabel terikatnya adalah hasil belajar dan variabel kontrolnya adalah motivasi belajar siswa. Dari siswa yang dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu siswa dengan motivasi belajar tinggi dan siswa dengan motivasi belajar rendah. Rancangan tersebut dapat digambarkan secara sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Motivasi belajar (B)	Media (A)	
	Komputer (A1)	Non Komputer (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A1B2
Rendah (B2)	A2B1	A2B2

¹ Slamet Yulius, *Pengantar Penelitian Kuantitatif*, (Jawa Tengah: UNS Press, 2006), h, 102

Keterangan

A1B1 : Siswa dengan motivasi belajar tinggi diajar dengan pembelajaran dengan menggunakan media komputer.

A2B1: Siswa dengan motivasi belajar rendah diajar dengan pembelajaran menggunakan media komputer.

A1B2: Siswa dengan motivasi belajar tinggi diajar dengan menggunakan media non komputer.

A2B2: siswa dengan motivasi belajar rendah diajar dengan dengan pembelajaran menggunakan media non komputer.

Metode penelitian ini dijalankan dengan prosedur pemberian angket motivasi siswa dengan penggunaan media komputer sebagai pengontrol untuk melihat motivasi siswa. Dimulai dengan pengisian angket penggunaan media masing-masing kelas. Disain perlakuan untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Desain perlakuan penggunaan komputer dan tanpa media komputer

Kelompok/kelas	Strategi pembelajaran	Kegiatan
1	2	3
Eksperimen	Media komputer	a. Memberikan angket kepada siswa tentang motivasi belajarnya b. Proses pembelajaran dengan

		<p>langkah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 2. Guru menyajikan materi dengan menggunakan media komputer 3. Melaksanakan diskusi kelas membahas materi pembelajaran 4. Siswa dibawa bimbingan guru menyampaikan materi pembelajaran 5. Tes hasil belajar
Kontrol	Non komputer	<p>c. Memberikan angket motivasi belajar kepada siswa</p> <p>d. Proses pembelajaran dengan langkah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 2. Guru menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional 3. Siswa dibawah bimbingan

		guru menyimpulkan materi pelajaran 4. Tes hasil belajar
--	--	--

C. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung Padang Pariaman tahun pelajaran 2012/2013 semester genap sebanyak 8 kelas. seperti terlihat pada Tabel 3.3 berikut:

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung Tahun Ajaran 2012/2013

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII 1	35
2	VII 2	35
3	VII 3	34
4	VII 4	32
5	VII 5	35
6	VII 6	32
7	VII 7	35
8	VII 8	35
Jumlah		273

Teknik pengambilan sampel pada penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Teknik sampling ini

merupakan cara pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dan tujuan yang diinginkan.

Kedelapan kelas yang dijadikan populasi diundi untuk menempati kelompok desain penelitian. Kelompok siswa yang terpilih pada undian pertama yaitu siswa pada kelas VII 5 dijadikan sebagai kelompok eksperimen, kelompok yang terpilih pada undian kedua yaitu siswa pada kelas VII 7, sedangkan kelas lainnya tidak terpakai dalam desain penelitian. Sampel penelitian ini berjumlah 70 orang siswa yang terdiri dari 35 orang untuk kelompok eksperimen kelas VII 5 dan 35 orang untuk kelompok kontrol kelas VII 7. Pengklasifikasian ini didasarkan kepada kriteria tertentu, diantaranya kesamaan dalam kegiatan pembelajaran, fasilitas yang tersedia, jenis kelamin yang tersebar merata pada setiap grup.

Tabel 4. Sampel Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Kelas	VII 7	VII 5
Jumlah	35	35

D. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi persepsi yang berbeda. Kata kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka akan dikemukakan definisi operasional dari istilah tersebut.

1. Media komputer merupakan seperangkat alat elektronik (laptop dan infokus) yang digunakan dalam pembelajaran yang bisa menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus (gerak, visual, auditori, animasi, penampilan dan menyimpan) sehingga bisa mencapai hasil belajar secara optimal.
2. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, maka tujuan yang dikehendaki peserta didik tercapai. Adapun yang menjadi indikatornya adalah: (1) Dorongan dan keinginan belajar (2) Perhatian belajar (3) Kemauan bekerja, (4) Ketekunan belajar (5) Dapat mempertahankan pendapat (6) Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini.²
3. Hasil belajar adalah nilai akhir dalam bentuk angka-angka yang diperoleh peserta didik setelah terjadi proses pembelajaran yang diikuti oleh perubahan tingkah laku.

Jadi maksud dari judul yang penulis rumuskan adalah bagaimana pengaruh yang dihasilkan oleh penggunaan media komputer dan motivasi terhadap hasil belajar PAI di SMPN 1 Lubuk Alung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media komputer. Instrumen tes hasil belajar disusun

² Crow and Crow, *General Psychology*, (Little Field Adam Co, 1973), h, 153

berdasarkan kompetensi dasar dari materi yang dieksperimenkan. Sedangkan untuk motivasi belajar digunakan angket yang disusun dalam bentuk kisi-kisi berdasarkan indikator-indikator kemudian dituangkan dalam bentuk pernyataan-pernyataan.

Selanjutnya agar diperoleh instrumen angket motivasi yang baik dan bermutu terlebih dahulu diadakan uji coba. Ujicoba dilakukan terhadap siswa kelas VII 8 SMPN 1 Lubuk Alung, untuk menentukan validitas dan realibilitas instrumen. Kisi-kisi instrumen penelitian (terlampir)

1. Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian disusun dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada di dalam rumusan judul penelitian atau yang tertera dalam problematika penelitian.
- 2) Menjabarkan variabel menjadi sub variabel.
- 3) Mencari indikator sub variabel.
- 4) Menderetkan deskriptor dari setiap indikator.
- 5) Merumuskan setiap deskriptor menjadi butir-butir instrumen.
- 6) Melengkapi instrumen dengan pedoman (instruksi).

Untuk instrumen hasil belajar kisi-kisi dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang ditetapkan, kemudian dipelajari materi pokok yang disajikan untuk mencapai kompetensi tersebut dan ditentukan indikator-indikatornya, seterusnya ditentukan jenis dan bentuk penilaian.

Setelah tahapan-tahapan pengolahan instrumen ditempuh, kemudian ditentukan jumlah soal untuk setiap indikator berdasarkan ranah-ranah hasil belajar yang diperlukan.

2. Ujicoba Instrumen

Setelah instrumen dibuat seperti angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, selanjutnya dicoba uji instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas isi dari tes dan angket diselidiki dengan meminta pendapat ahli (expert) terhadap butir soal yang di buat. Validitas tes dicari yakni validitas empiris, tingkat kesukaran, daya beda tes, keberfungsian distraktor masing-masing item tes. Untuk motivasi belajar validitas yang dicari adalah validitas empiris masing-masing item angket. Reliabilitas tes dan motivasi belajar dicari untuk menentukan konsistensi dan instrumen yang dibuat.

3. Analisis Hasil Ujicoba

Berdasarkan perolehan data hasil ujicoba angket motivasi belajar dan data hasil ujicoba tes hasil belajar, selanjutnya data dianalisis sehingga diketahui butir-butir instrumen yang sah dan andal. Pengujian dilakukan dengan prosedur:

1) Motivasi Belajar

a. Uji Kesahihan (*Validity*)

Untuk menguji kesahihan atau validitas empiris butir-butir angket motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Interprestasi terhadap koefisien korelasi yakni:

0,800 – 1,00 = sangat tinggi

0,600 – 0,799 = tinggi

0,400 – 0,599 = cukup

0,200 – 0,399 = rendah

0,00 – 0,199 = sangat rendah

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa 45 butir instrumen yang diuji cobakan diperoleh 40 butir yang valid dan 5 butir yang tidak valid karena nilai rhitung yang diperoleh lebih kecil dari rtabel (0,334) (terlampir). Butir-butir tersebut dapat memenuhi syarat untuk dijadikan instrumen penelitian untuk mengukur variabel motivasi belajar peserta didik.

b. Uji Keandalan (Reliabilitas)

Uji reliabilitas angket motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha:

³ Suharsimi Arikunto, *Op Cit.*, h.72

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)^4$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas yang di cari

$\sum \sigma_i^2$ = Proporsi siswa menjawab dengan benar

σ_t^2 = Varian total

Dengan menggunakan Alpha Cronbach dan dengan bantuan *SPSS Versi 17.00*, dari 40 butir memiliki reliabilitas $r = 0,936$ (terlampir) berarti indeks reliabilitas sangat tinggi. Artinya tingkat keajegan (*consistency*) atau ketepatan tes tersebut sangat tinggi.

1. Tes Hasil Belajar
 - a. Uji Kesahihan (*Validity*)

Derajat kesahihan suatu tes sangat tergantung pada karakteristik item-itemnya. Untuk mendapatkan item-item yang baik dilakukan dengan analisis item meliputi:

- 1) Daya Beda

Analisis daya beda, bertujuan untuk melihat kemampuan soal membedakan antara siswa yang pandai dan siswa yang bodoh.

Rumus yang digunakan:

$$D = \frac{E_A}{J_A} - \frac{E_B}{J_B} = P_A - P_B$$

⁴ *Ibid*

⁵ Suharmi Arikunto, *Loc Cit*, h, 213

Keterangan

D = Daya beda

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

$B_B = \frac{B_A}{J_B}$ = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$P_A = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda menurut Suharsimi Arikunto⁶ adalah:

0,10 - 0,20 : Jelek

0,20 – 0,40 : Cukup

0,40 – 0,70 : Baik

0,70 – 1,00 : Baik Sekali

Berdasarkan hasil uji coba terhadap 35 orang siswa kelas VII 8 SMPN 1 Lubuk Alung, diketahui daya beda tes hasil belajar berkisar

⁶ Suharsimi Arikunto, h, 217

antara 0,40-0,70 yang tergolong baik. Untuk soal yang daya pembeda di bawah 0,20 butir soal tersebut dibuang atau dianggap gugur. (terlampir).

Hasil analisis menunjukkan bahwa soal tes hasil belajar yang daya pembedanya di bawah 0,20 meliputi: butir 3, butir 8, butir 9, butir 11, butir 15, butir 20, butir 23, butir 28, butir 33, dan butir 40. Sehingga, dari 40 butir soal tes hasil belajar, yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian hanya sebanyak 30 butir. (terlampir)

2) Tingkat Kesukaran

Analisis indeks kesukaran bertujuan untuk melihat apakah suatu soal mudah atau sukar. Rumus yang digunakan untuk mencari indeks kesukaran.

$$P = \frac{B}{JS} \text{ } ^7 \text{ (Suharsimi Arikunto 1999:208)}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah siswa peserta tes

Klasifikasi indeks kesukaran yakni:

P 0,00 - 0,30 = sukar

P 0,30 - 0,70 = sedang

P 0,70 – 1,00 = mudah

⁷ Suharsimi Arikunto, h, 210

Hasil analisis menunjukkan bahwa indeks kesukaran untuk tes hasil belajar antara 0,30-0,70 yang juga tergolong sedang (terlampir).

3) Keberfungsian Distraktor

Distraktor atau pengecoh dianggap efektif jika kelompok L memilih jawaban yang menyebar pada semua alternative jawaban.

b. Uji Keandalan (Reliabilitas)

Mencari reliabilitas instrument digunakan rumus K-R 20

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

r_{11} = koefisien reliabilitas internal seluruh item

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item yang salah ($q=1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

k = banyak item

s = standar deviasi dari tes

Reliabilitas tes hasil belajar diperoleh $r_{11} = 0,7765$. Karena, nilai reliabilitas tes besar dari nilai $r_{tabel} = 0,334$ pada taraf kepercayaan 95% dan $N=35$, maka dapat disimpulkan bahwa tes ini reliabel dan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar Mata Pelajaran PAI SMPN 1 Lubuk Alung dalam penelitian ini. (secara lengkap terlampir).

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Pengumpulan data dengan tes hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran hasil belajar kelompok siswa yang diajar dengan media komputer dan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media komputer. Data hasil belajar ini diambil setelah melakukan proses pembelajaran di kelas. Tes disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan pokok bahasan yang dieksperimenkan.

b. Angket

Angket berguna untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa. Angket yang digunakan terlebih dahulu dibuat kisi-kisi angket. Berdasarkan kajian teori, angket disusun dan beberapa indikator yang dapat mengukur variabel motivasi belajar. Dari indikator kemudian ditentukan sub indikator kemudian kalimat pernyataan untuk angket.

F. Analisis Data

Analisis data terdiri atas analisis uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dimaksudkan untuk menguji data hasil belajar yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui konsistensi data menurut ukuran waktu dan tempat.

1. Uji Normalitas

Menurut Sudjana untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak dapat digunakan rumus Chi kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi kuadrat

E_i : frekuensi yang diharapkan

O_i : frekuensi pengamatan

Kriteria : Data dikatakan berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

2. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Menurut Sutrisno Hadi (1992:479) untuk menguji kesamaan dua varians data dari kedua kelompok data dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{FarianTerbesar}}{\text{FarianTerkecil}}$$

Nilai F yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan F tabel yang mempunyai taraf signifikansi = 5%.

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$.

⁸ Sudjana, *Op Cit*, h, 273

3. Pengujian Hipotesis

Data dalam penelitian ini dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian, dengan menggunakan uji t, yaitu statistik uji kesamaan rata-rata dua kelompok populasi. Statistik ini dapat digunakan jika asumsi normalitas dan homogenitas variansi dipenuhi. Secara matematis, uji-t ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{SD \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, \text{ dengan } SD = \frac{(n_1 - 1)S_1 + (n_2 - 1)S_2}{n_1 + n_2 - 2} \text{ }^9$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 = Nilai rata-rata skor kelompok 1
- \bar{X}_2 = Nilai rata-rata skor kelompok 2
- n_1 = Jumlah subyek/sampel dalam kelompok 1
- n_2 = Jumlah subyek/sampel dalam kelompok 2
- S_1 = Nilai standar deviasi kelompok 1
- S_2 = Nilai standar deviasi kelompok 2

Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} yang didapat dengan t_{tabel} yang diketahui dari tabel distribusi-t pada taraf nyata α yang dipilih. Kriteria pengujian ini tolak H_0 , jika nilai t_{hitung} yang didapat lebih kecil dari t_{tabel} artinya perbedaan yang terjadi tidak berarti atau tidak signifikan, dan jika nilai t_{hitung} yang didapat besar dari t_{tabel}

⁹ Sudjana, h, 239

artinya perbedaan yang terjadi mempunyai berarti atau signifikan, maka H_0 diterima.

Selanjutnya untuk hipotesis dengan menggunakan program SPSS versi 17.00.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian berikut ini akan dideskripsikan tentang data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Lubuk Alung. Data penelitian ini disajikan dalam enam kelompok, yaitu (1) Data tes hasil belajar keseluruhan PAI kelas eksperimen dengan menggunakan media komputer; (2) Data tes hasil belajar keseluruhan PAI kelas kontrol tanpa menggunakan media non komputer; (3) Data tes hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi dengan menggunakan Media komputer, (4) Data tes hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media non komputer, (5) Data tes hasil belajar siswa motivasi belajar rendah dengan menggunakan media komputer, (6) Data tes hasil belajar siswa motivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer.

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor test hasil belajar PAI kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran komputer, diperoleh skor teoretik sebesar 0 – 100. Total skor tersebut diperoleh dari 35 butir pertanyaan. Tabel 5.4 berikut menyajikan deskripsi data hasil belajar siswa untuk seluruh sampel penelitian.

Tabel 5. Deskriptif

		Statistics	
		Hasil Belajar Menggunakan Media Komputer	Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer
N	Valid	35	35
	Missing	0	0
Mean		80.6571	73.9143
Median		80.0000	74.0000
Mode		83.00	74.00
Std. Deviation		6.61524	7.35396
Variance		43.761	54.081
Range		28.00	29.00
Minimum		69.00	60.00
Maximum		97.00	89.00
Sum		2823.00	2587.00

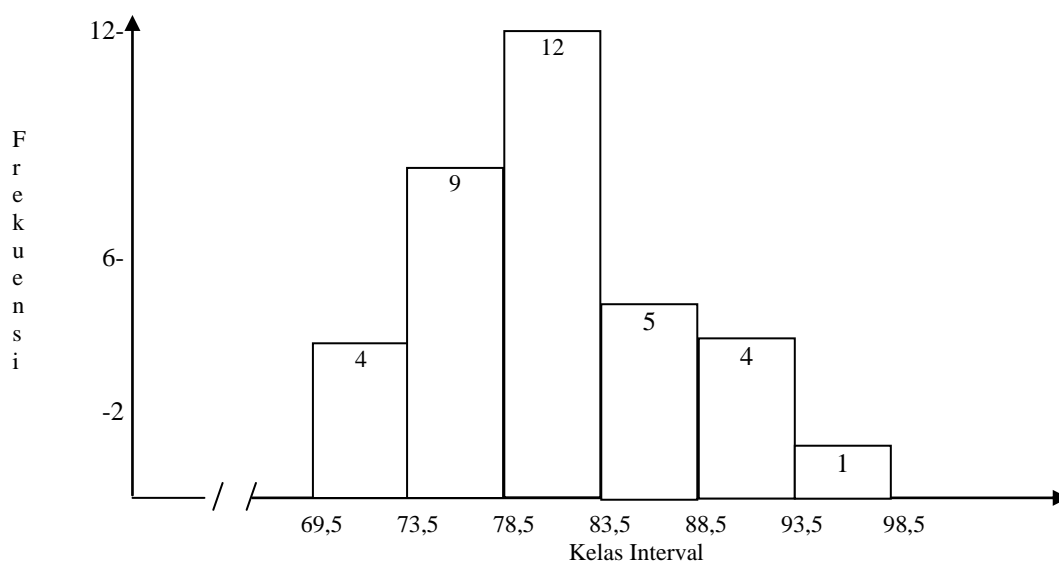
Hasil belajar PAI menggunakan media pembelajaran media komputer kelas eksperimen dari 35 orang siswa diperoleh nilai rata-rata = 80,66; median = 80; modus = 83; dan standar deviasi 6,62. Gambaran distribusi frekuensi data hasil belajar siswa kelas Eksperimen menggunakan media pembelajaran Media komputer dapat dilihat pada tabel 6.4

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi (<i>f_o</i>)	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (<i>f_k</i>)	Frekuensi Kumulatif (%)
69 – 73	4	11,43	4	11,43
74 – 78	9	25,71	13	37,14
79 – 83	12	34,29	25	71,43
84 – 88	5	14,29	30	85,72
89 – 93	4	11,43	34	97,15
94 – 98	1	2,86	35	100
Total	35	100	-	-

Dari tabel 6 terlihat data hasil belajar PAI menggunakan media pembelajaran Media komputer dengan nilai terendah = 69 dan nilai

tertinggi 97. Nilai hasil belajar 35 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 17 orang (48,57%) dan di bawah rata-rata sebanyak 18 orang (51,43%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 79 – 83 yaitu sebanyak 12 orang (34,29%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 94 – 98 yaitu sebanyak 1 orang (2,86%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar kelas eksperimen ditunjukkan pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Media Komputer

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer

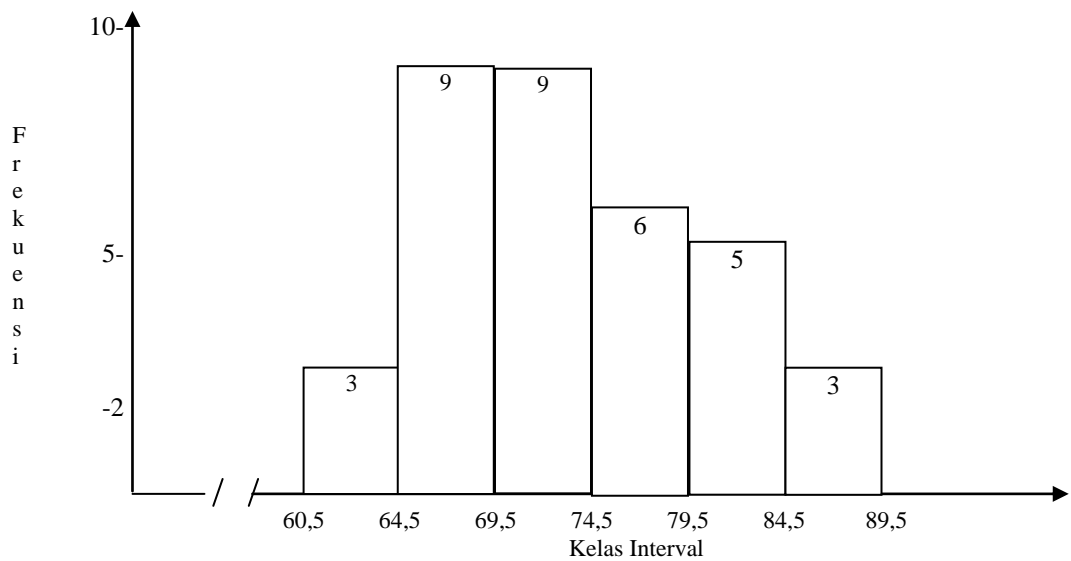
Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor hasil belajar PAI tanpa menggunakan media komputer di kelas kontrol, diperoleh skor teoretik sebesar 0 – 100. Total skor tersebut diperoleh dari 35 butir pertanyaan. Hasil belajar PAI tanpa menggunakan media komputer kelas kontrol dari 35 orang siswa diperoleh nilai rata-rata = 73,91; median = 74,00; modus = 74; dan

standar deviasi 7,35. Gambaran distribusi frekuensi dan histogram data Hasil belajar mata pelajaran PAI siswa yang proses pembelajarannya tanpa menggunakan media komputer dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas Interval	Frekuensi (<i>fo</i>)	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (<i>fk</i>)	Frekuensi Kumulatif (%)
60 – 64	3	8,57	3	8,57
65 – 69	9	25,71	12	34,28
70 – 74	9	25,71	21	59,99
75 – 79	6	17,14	27	77,13
80 – 84	5	14,29	32	91,42
85 – 89	3	8,57	35	100
Total	35	100	-	-

Dari tabel 7. di atas terlihat data hasil belajar PAI kelas kontrol tanpa menggunakan media komputer dengan nilai terendah = 60 dan nilai tertinggi 89. Nilai hasil belajar 35 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 21 orang (60%) dan di bawah rata-rata sebanyak 14 orang (40%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 65 – 69 dan 70 – 74 yaitu masing-masing sebanyak 10 orang (25,71%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 60 – 64 dan 85 – 89 masing-masing 3 orang (8,57%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar kelas kontrol ditunjukkan pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer

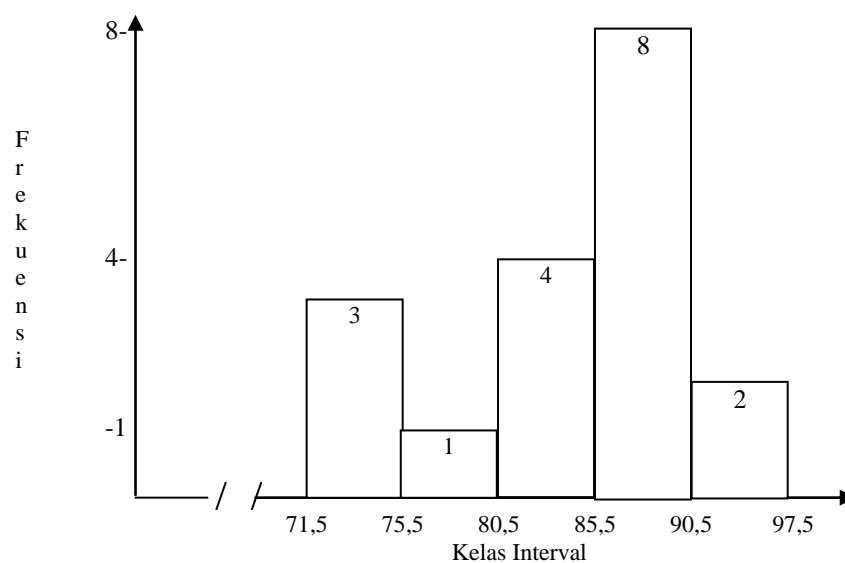
3. Hasil Belajar siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Komputer

Hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi dengan menggunakan media komputer dari 18 orang siswa diperoleh nilai rata-rata = 84,22; median = 86; modus = 86; dan standar deviasi 6,42. Gambaran distribusi frekuensi data hasil belajar siswa bermotivasi belajar tinggi dengan menggunakan media komputer dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Komputer

Kelas Interval	Frekuensi (fo)	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (fk)	Frekuensi Kumulatif (%)
71 – 75	3	16,67	3	16,67
76 – 80	1	5,56	4	22,23
81 – 85	4	22,22	8	44,45
86 – 90	8	44,44	16	88,89
91 – 97	2	11,11	18	100
Total	18	100	-	-

Dari tabel 8 terlihat data hasil belajar siswa bermotivasi tinggi dengan menggunakan media pembelajaran media komputer dengan nilai terendah = 71 dan nilai tertinggi = 97. Nilai hasil belajar dari 18 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 10 orang (55,56%) dan di bawah rata-rata sebanyak 8 orang (44,44%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 86 – 90 yaitu sebanyak 8 orang (44,44%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 76 – 80 yaitu sebanyak 1 orang (5,56%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi dengan menggunakan media komputer ditunjukkan pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Komputer

4. Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Komputer

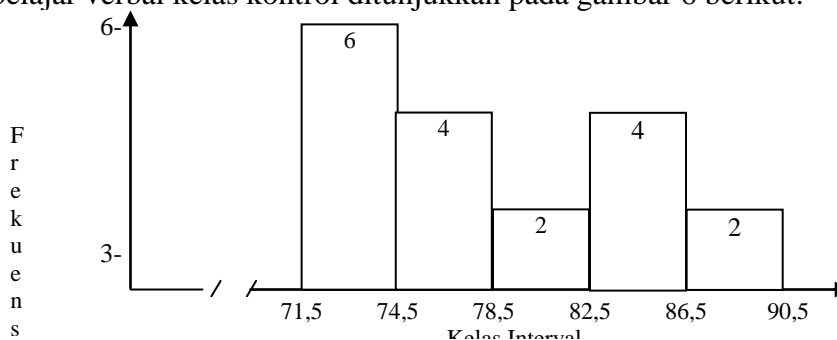
Hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media komputer dari 18 orang siswa diperoleh dengan nilai rata-rata = 79;

median = 77; modus = 74; dan standar deviasi 5,44. Gambaran distribusi frekuensi hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media komputer dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Komputer

Kelas Interval	Frekuensi (f_o)	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (f_k)	Frekuensi Kumulatif (%)
71 – 74	6	33,33	6	33,33
75 – 78	4	22,22	10	55,55
79 – 82	2	11,11	12	66,66
83 – 86	4	22,22	16	88,88
87 – 90	2	11,11	18	100
Total	18	100	-	-

Dari tabel 9 di atas terlihat data hasil belajar siswa motivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media komputer diperoleh nilai terendah = 71 dan nilai tertinggi 89. Nilai hasil belajar dari 18 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 8 orang (44,44%) dan di bawah rata-rata sebanyak 10 orang (55,56%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 71 – 74 yaitu sebanyak 6 orang (33,33%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 79 – 82 dan 87 – 90 yaitu sebanyak 2 orang (11,11%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar siswa bermotivasi belajar verbal kelas kontrol ditunjukkan pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Komputer

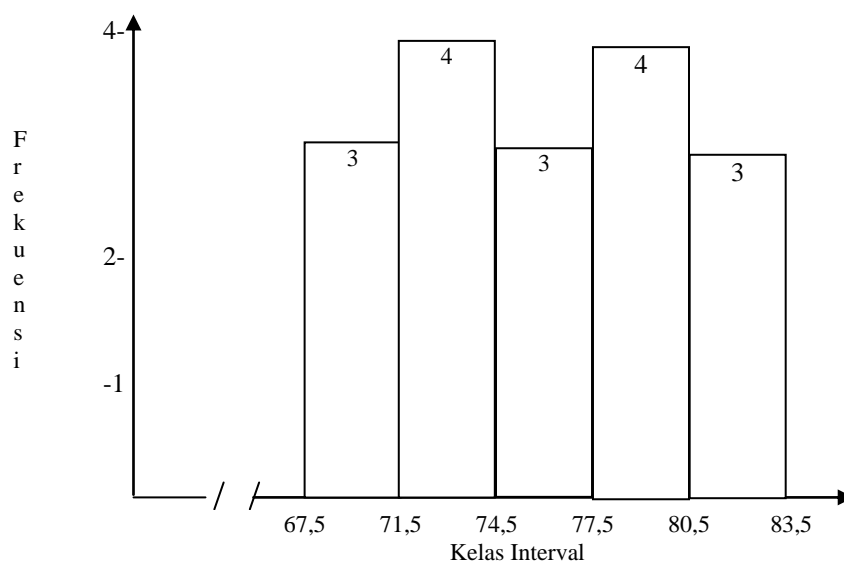
5. Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Komputer

Hasil belajar siswa motivasi belajar rendah media komputer dari 17 orang siswa diperoleh dengan nilai rata-rata = 76,88; median = 77; modus = 74; dan standar deviasi 4,44. Gambaran distribusi frekuensi hasil belajar siswa motivasi belajar rendah media komputer dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Komputer

Kelas Interval	Frekuensi (<i>f_o</i>)	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (<i>f_k</i>)	Frekuensi Kumulatif (%)
69 – 71	3	17,65	3	17,65
72 – 74	4	23,53	7	41,18
75 – 77	3	17,65	10	58,83
78 – 80	4	23,53	14	82,36
81 – 83	3	17,65	17	100
Total	17	100	-	-

Dari tabel 10 terlihat data hasil belajar siswa motivasi belajar rendah media komputer dengan nilai terendah = 69 dan nilai tertinggi 83. Nilai hasil belajar dari 17 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 10 orang (58,82%) dan di bawah rata-rata sebanyak 7 orang (41,18%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 72 – 74 dan 78 - 80 yaitu masing-masing sebanyak 4 orang (23,53%), dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 69 – 71, 75 – 77 dan 81 – 83 adalah sebanyak 3 orang (17,65%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar siswa motivasi belajar rendah media komputer ditunjukkan pada gambar 7.4 berikut:



Gambar 7. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Komputer

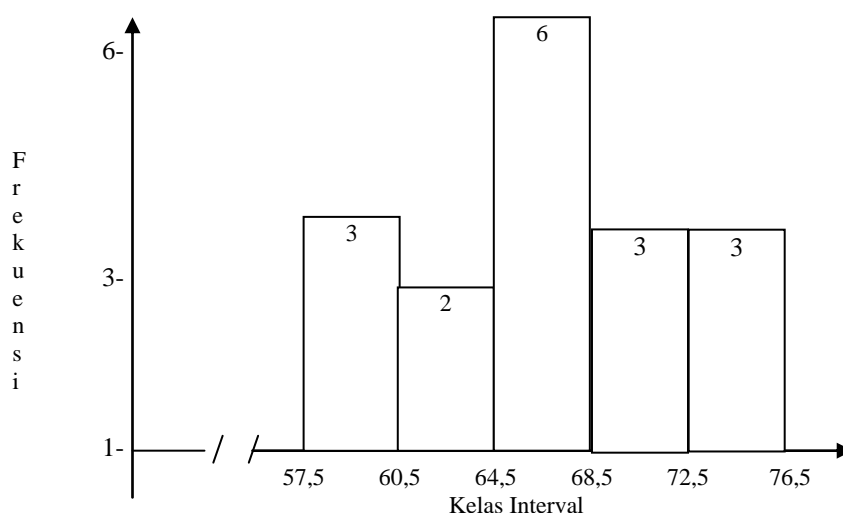
6. Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer

Hasil belajar siswa motivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer dari 17 orang siswa diperoleh dengan nilai rata-rata = 66,35; median = 66; modus = 66; dan standar deviasi 4,92. Gambaran distribusi frekuensi hasil belajar siswa motivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer

Kelas Interval	Frekuensi (<i>f_o</i>)	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif (<i>f_k</i>)	Frekuensi Kumulatif (%)
57 – 60	3	17,65	3	17,65
61 – 64	2	11,76	5	29,41
65 – 68	6	35,29	11	64,70
69 – 72	3	17,65	14	82,35
73 – 76	3	17,65	17	100
Total	17	100	-	-

Dari tabel 11 terlihat data hasil belajar siswa motivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer dengan nilai terendah = 57 dan nilai tertinggi 74. Nilai hasil belajar dari 18 orang siswa yang berada di atas rata-rata yaitu sebanyak 6 orang (35,29%) dan di bawah rata-rata sebanyak 11 orang (64,71%), frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 65 – 68 yaitu sebanyak 6 orang (35,29%) dan frekuensi terendah berada pada kelas interval 61 – 64 yaitu sebanyak 2 orang (11,76%). Penyebaran distribusi frekuensi dari hasil belajar siswa motivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer ditunjukkan pada gambar 8 berikut:



Gambar 8. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer

B. Pengujian Persyaratan Analisis

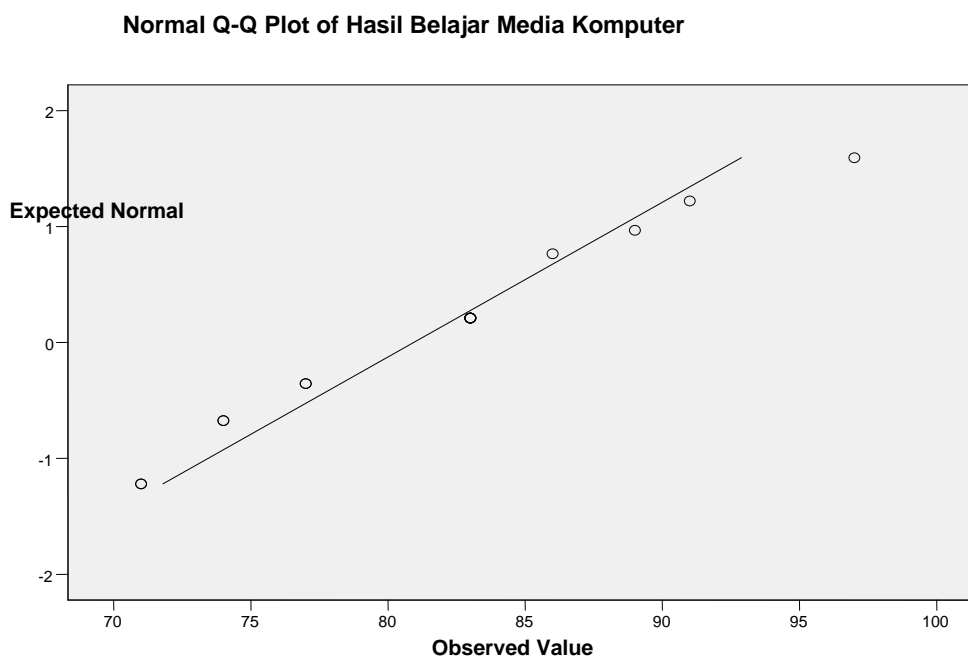
Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata. Sudjana mengatakan bahwa dalam menggunakan uji perbedaan rata-rata, data harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan data

kelompok varians yang homogen. Pengujian normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Rangkuman hasil analisis pengujian normalitas dari variabel penelitian dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian

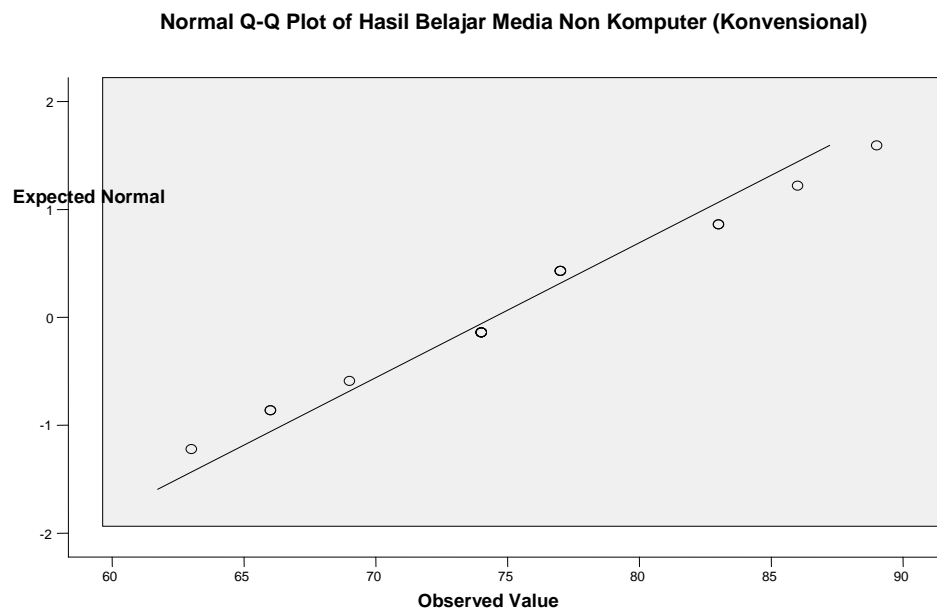
No	Variabel Penelitian	Sig.	Ket
1	Hasil belajar media komputer	0,609	Normal
2	Hasil belajar tanpa menggunakan media komputer	0,802	Normal
3	Hasil belajar motivasi tinggi komputer	0,453	Normal
4	Hasil belajar motivasi tinggi tanpa menggunakan komputer	0,475	Normal
5	Hasil belajar motivasi rendah komputer	0,707	Normal
6	Hasil belajar motivasi rendah tanpa menggunakan komputer	0,659	Normal

Dari tabel 12 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) untuk semua variabel yang diuji lebih besar dari alfa 0,05 atau $Sig > \alpha 0,05$. Ini berarti bahwa semua variabel penelitian memiliki data yang berdistribusi normal. Selain perbandingan nilai sig. dengan alfa 0,05 ini normalitas data dapat juga dilihat dari gambar 9 berikut ini:

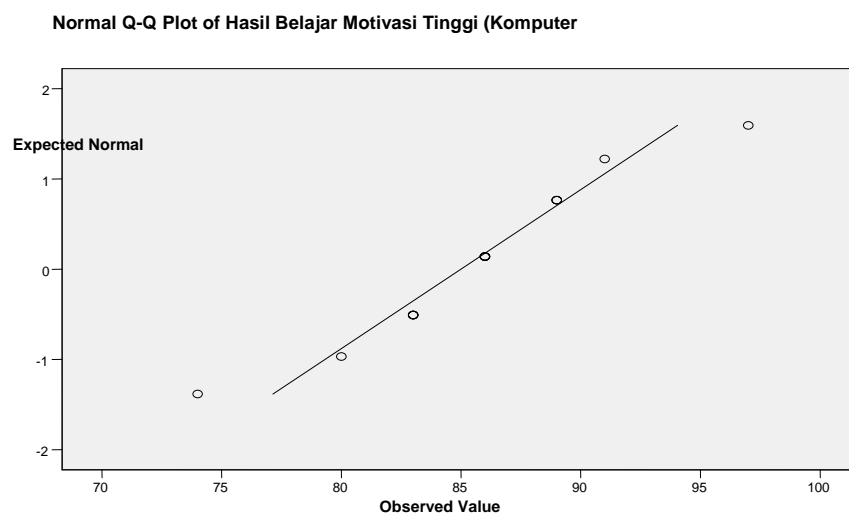


Gambar 9. Grafik Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal

Berdasarkan gambar 9 terlihat bahwa penyebaran data masing-masing skor garis tersebar di sekitar atau di sekeliling garis linearitas. Hal ini berarti bahwa distribusi data mempunyai kekuatan normal.



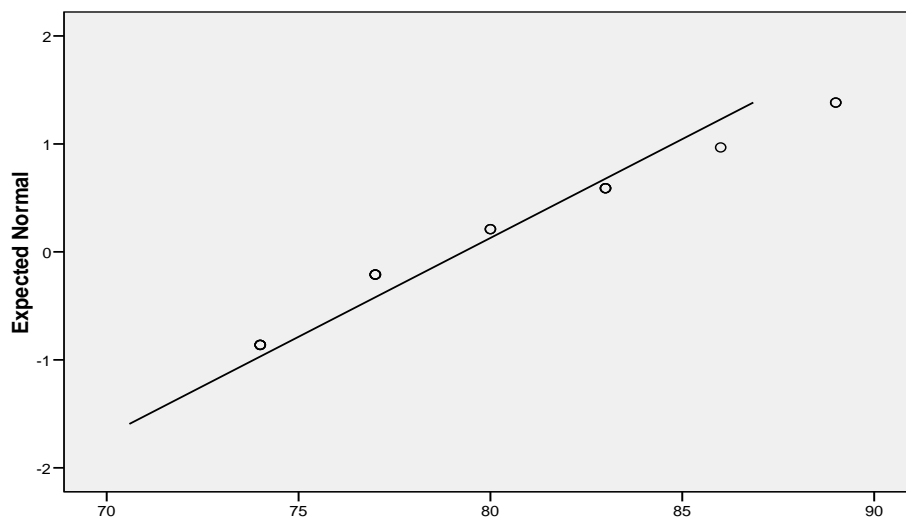
Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa penyebaran data masing-masing skor garis tersebar di sekitar atau di sekeliling garis linearitas. Hal ini berarti bahwa distribusi data mempunyai kekuatan normal.



Gambar 11. Grafik Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi dengan menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal

Berdasarkan gambar 11 terlihat bahwa penyebaran data masing-masing skor garis tersebar di sekitar atau di sekeliling garis linearitas. Hal ini berarti bahwa distribusi data mempunyai kekuatan normal.

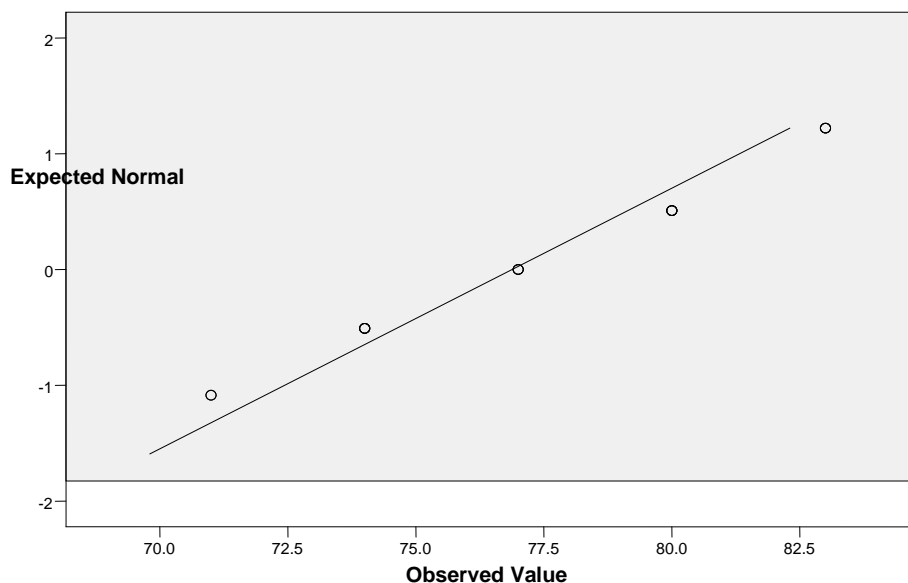
Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar Motivasi Tinggi (Konvensional)



Gambar 12. Grafik Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal

Berdasarkan Gambar 12 terlihat bahwa penyebaran data masing-masing skor garis tersebar di sekitar atau di sekeliling garis linearitas. Hal ini berarti bahwa distribusi data mempunyai kekuatan normal.

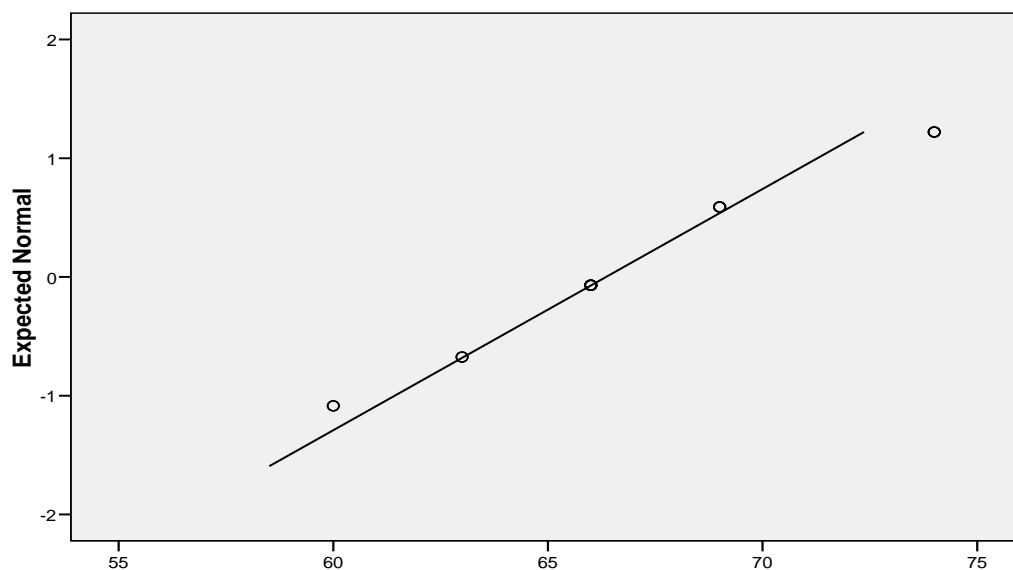
Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar Motivasi Rendah (Komputer)



Gambar 13. Grafik Hasil Siswa Motivasi Belajar Rendah dengan Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal

Berdasarkan gambar 13 terlihat bahwa penyebaran data masing-masing skor garis tersebar di sekitar atau di sekeliling garis linearitas. Hal ini berarti bahwa distribusi data mempunyai kekuatan normal.

Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar Motivasi Rendah (Konvensional)



Gambar 14. Grafik Hasil Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Komputer Berdistribusi Normal

Berdasarkan Gambar 14 terlihat bahwa penyebaran data masing-masing skor garis tersebar di sekitar atau di sekeliling garis linearitas. Hal ini berarti bahwa distribusi data mempunyai kekuatan normal.

Pemeriksaan homogenitas data kelompok populasi ini dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh berasal dari kelompok sampel yang homogen. Pemeriksaan homogenitas data ditujukan terhadap kelompok-kelompok sampel yaitu hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Rangkuman hasil analisis uji homogenitas varians kelompok populasi dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Uji Homogenitas Varians

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Media Komputer	1,763	8	24	0,167
Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Komputer	1,675	10	16	0,172

Pada tabel 13 kolom uji homogenitas varians (*test of homogeneity of variances*) dapat dilihat nilai signifikansi (*Sig.*) $>0,05$. pada variabel hasil belajar media komputer siswa nilai sig. Sebesar $0,167 > 0,05$ dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media komputer dengan nilai sig. Sebesar $0,172 > 0,05$. Artinya varians data kelompok-kelompok populasi adalah homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis varians dua jalur. Hipotesis penelitian yang telah dirumuskan menjadi hipotesis statistik diuji terlebih dahulu, dalam penelitian ini penulis menggunakan bantuan SPSS Versi 17. Berikut ini penjelasannya satu persatu.

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis alternatif pertama dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media komputer”. Untuk menguji hipotesis nolnya digunakan uji t, yaitu statistik uji perbedaan rata-rata. Rangkuman hasil analisis uji t dapat dilihat pada tabel 14.4

Tabel 14. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Pertama

Variabel	Jumlah Sampel	Standar Deviasi	Nilai Rata-rata	Selisih Rata-rata	Nilai		Nilai	
					Sig.	Alpha	t _{hitung}	t _{tabel}
Hasil belajar siswa media computer	n ₁ = 35	6,61524	80,6571	6,74	0,000	0,05	4,03	2,04
Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media computer	n ₂ = 35	7,35396	73,9143					

Dari tabel 14 terlihat nilai rata-rata hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komputer (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan dengan tanpa menggunakan media komputer (kontrol), dengan selisih sebesar 6,74 satuan. Pada kolom nilai Sig. $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} = 4,033 > t_{tabel} = 2,04$ pada taraf kepercayaan 95%. Ini berarti bahwa hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media komputer.

Dengan demikian, hipotesis nol pertama ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media komputer” dapat diterima dan telah diuji kebenarannya.

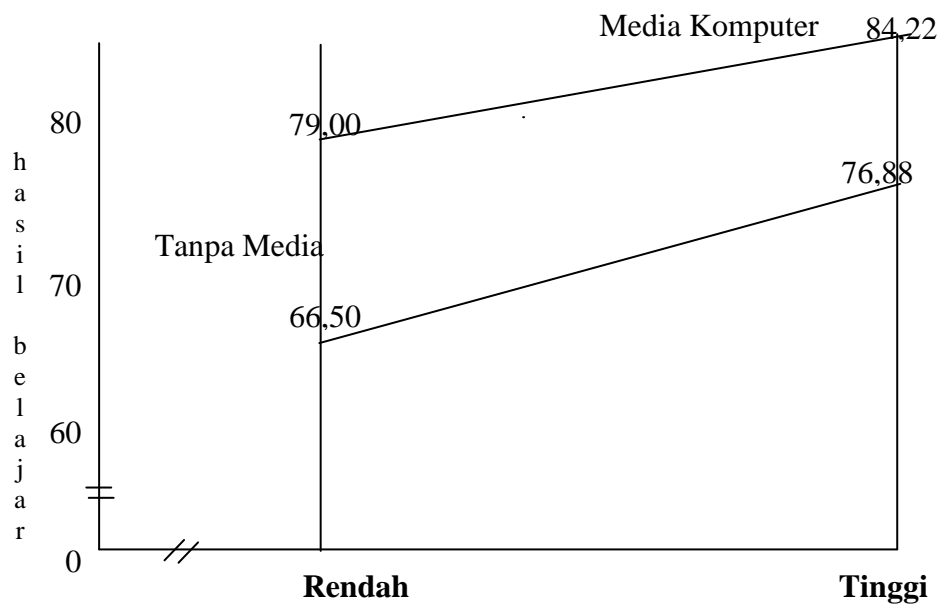
2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis alternatif kedua dalam penelitian ini adalah “Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar pada Mata Pelajaran PAI”. Untuk menguji hipotesis ini digunakan uji ANOVA. Rangkuman hasil analisis uji t dapat dilihat pada tabel 15..

Tabel 15. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Ke Kedua

Sumber Variasi	dk	JK	RJK	F _{hitung}	Sig.	alpha
Antar Baris=B(b)	1	8,334	8,334	2,641	0,002	0,05
Antar Kelompok=K(k)	29	2431,503	83,845	2,626	0,004	0,05
Interaksi=bxk	5	229,361	45,872	1,436	0,236	0,05
Dalam klp	70	325442,555				

Pada tabel 15 terlihat bahwa nilai $F_{hitung} = 1,436$ dengan nilai sig. Sebesar 0,236 angka ini lebih besar dari alpha 0,05. Ini berarti bahwa tidak terdapat interaksi antara media komputer dengan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar pada Mata Pelajaran PAI. Artinya, hipotesis nol kedua diterima dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Terdapat interaksi antara media komputer dengan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar pada Mata Pelajaran PAI” tidak teruji kebenarannya. Grafik tersebut dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Grafik Data Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah dengan Menggunakan Media Komputer dan Tanpa Menggunakan Media Komputer

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis alternatif ketiga dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan tanpa menggunakan media komputer”. Untuk menguji hipotesis ini digunakan uji t, yaitu statistik uji perbedaan rata-rata. Rangkuman hasil analisis uji t dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Ketiga

Variabel	Jumlah Sampel	Standar Deviasi	Nilai Rata-rata	Selisih Rata-rata	Nilai		Nilai	
					Sig.	Alpha	t _{hitung}	t _{tabel}
Hasil belajar siswa Motivasi Tinggi media komputer	n ₁ = 18	6,42198	84,2222	5,22	0,013	0,05	2,63	2,10
Hasil belajar siswa Motivasi Tinggi Tanpa Menggunakan Media komputer	n ₂ = 18	5,44491	79,0000					

Dari tabel 16 terlihat nilai rata-rata hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komputer (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan dengan tanpa menggunakan media komputer (kontrol), dengan selisih sebesar 5,22 satuan. Pada kolom nilai Sig. $0,013 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} = 2,631 > t_{tabel} = 2,10$ pada taraf kepercayaan 95%. Ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer.

Dengan demikian, hipotesis nol ketiga ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan tanpa menggunakan media komputer” dapat diterima dan telah diuji kebenarannya.

4. Pengujian Hipotesis Keempat

Hipotesis alternatif keempat dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer”. Untuk menguji hipotesis ini digunakan uji t, yaitu statistik uji perbedaan rata-rata. Rangkuman hasil analisis uji t dapat dilihat pada tabel 17.4.

Tabel 17. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Keempat

Variabel	Jumlah Sampel	Standar Deviasi	Nilai Rata-rata	Selisih Rata-rata	Nilai		Nilai	
					Sig.	Alpha	t _{hitung}	t _{tabel}
Hasil belajar siswa Motivasi Rendah Media computer	n ₁ = 17	4,44244	76,8824	10,53	0,000	0,05	6,55	2,11
Hasil belajar siswa Motivasi Rendah Tanpa Menggunakan Media computer	n ₂ = 17	4,92368	66,3529					

Dari tabel 17 terlihat nilai rata-rata hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komputer (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media komputer (kontrol), dengan selisih sebesar 10,38 satuan. Pada kolom nilai Sig. $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} = 6,547 > t_{tabel} = 2,11$ pada taraf kepercayaan 95%. Ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer.

Dengan demikian, hipotesis nol keempat ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer” dapat diterima dan telah diuji kebenarannya.

D. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan pengajaran menggunakan media komputer lebih tinggi dari hasil belajar siswa kelas kontrol yang mendapatkan pengajaran tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Lubuk Alung.

Pada kolom nilai Sig. $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} = 4,033 > t_{tabel} = 2,04$ pada taraf kepercayaan 95%. Ini berarti bahwa hasil belajar PAI siswa dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI.

Menurut Arsyad belajar dengan menggunakan indera ganda seperti pandang dengar akan memberi keuntungan bagi anak didik. Anak didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya hanya sekitar 12%.

Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI secara

signifikan. Hipotesis nol kedua diterima artinya hipotesis alternatif yang menyatakan “Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran PAI”. Hal ini terlihat dari nilai Sig. $0,236 > \alpha 0,05$ atau $f_{hitung} = 1,436 < f_{tabel} = 3,98$ pada taraf kepercayaan 95%.

Tidak adanya interaksi dalam perlakuan ini ditandai dengan sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat motivasi belajar yang berbeda, baik siswa yang diajar dengan media komputer maupun siswa yang diajar tanpa menggunakan media komputer. Hanya saja, peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan media komputer lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan media komputer.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komputer berpengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Selain itu juga, tinggi-rendahnya motivasi belajar siswa juga menentukan tinggi-rendahnya hasil belajar yang akan dicapai siswa. Dimana, siswa yang mempunyai motivasi tinggi maka hasil belajarnya juga tinggi, meskipun model pembelajaran yang digunakan berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa faktor internal (dalam diri siswa) juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa, seperti halnya faktor motivasi siswa dalam belajar.

Dengan demikian guru seharusnya lebih memperhatikan karakteristik siswa dalam pembelajaran yang berguna untuk dapat menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Richard Felder dan Linda Silvermen

tahun 1988 dalam Felder dan Spurlin telah menghasilkan model motivasi belajar yang di difokuskan khusus untuk siswa kejuruan untuk membedakan masing-masing motivasi belajar dan sebagai dasar bagi guru untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan semua siswa. Susilana mengatakan kriteria kelima pemilihan media didasarkan atas kesesuaian media dengan kondisi psikologis siswa diantaranya motivasi belajar siswa. Selain itu salah satu kompetensi pedagogik guru yang tertuang dalam Permen nomor 74 tahun 2008 tentang guru, mengatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam pemahaman terhadap peserta didik.

Pentingnya motivasi belajar siswa ini juga dijelaskan Ngalm Purwanto bahwa motivasi siswa dalam belajar adalah memacu para siswa agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi dalam belajar, sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Nana Syaodih Sukmadinata juga menjelaskan bahwa pentingnya motivasi belajar bagi siswa dapat dilihat dari dua aspek, yaitu: (1) motivasi dapat mendekatkan siswa dalam belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan yang diinginkan; dan (2) motivasi dapat mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan siswa dalam belajar, dimana siswa yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar maka akan melakukan kegiatan belajar dengan bersungguh-sungguh. Artinya, semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, maka semakin mudah tujuan belajar akan dapat dicapai oleh siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa belajar adalah suatu proses seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan Slameto bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, tingkat motivasi seorang siswa memberi pengaruh terhadap hasil yang akan dicapai dalam belajar secara langsung. Untuk itu, diperlukan upaya guru meningkatkan motivasi belajar siswa, karena faktor motivasi belajar siswa penting artinya dalam meningkatkan hasil belajar.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa perlu adanya dorongan dari guru, karena menurut Mc.Donald motivasi adalah sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan (*feeling*) dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dalam pengertian ini mengandung tiga elemen penting, yaitu: (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia; (2) motivasi ditandai dengan munculnya perasaan, afeksi seseorang; dan (3) motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Oleh sebab itu perlunya dorongan dan rangsangan dari guru agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Media pembelajaran media komputer cocok dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, ini terlihat dari nilai Sig. 0,013 > alpha 0,05 atau $t_{hitung} = 2,631 > t_{tabel} = 2,10$ pada taraf kepercayaan 95%, yang berarti

hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer.

Dengan demikian, hipotesis nol ketiga ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer” dapat diterima dan telah diuji kebenarannya.

Efektifitas pembelajaran dapat juga dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Enco Mulyasa menjelaskan bahwa dari segi proses, pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).

Selanjutnya terlihat nilai nilai Sig. 0,000 > alpha 0,05 atau $t_{hitung} = 6,547 > t_{tabel} = 2,11$ pada taraf kepercayaan 95%. Ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer.

Dengan demikian, hipotesis nol keempat ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan “Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media komputer” dapat diterima dan telah diuji kebenarannya.

Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan Enco Mulyasa, bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif, jika guru mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, tingkat kemampuan siswa dan ketersediaan sarana dan prasarana dalam belajar. Artinya, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran mampu meningkatkan efektifitas pelaksanaan pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Media komputer memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa yang diajar dengan menggunakan media komputer jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung
2. Media komputer dan motivasi tinggi mempengaruhi hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung jika dibandingkan dengan hasil belajar hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI.
3. Media komputer dan motivasi rendah mempengaruhi hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer pada mata pelajaran PAI.
4. Media komputer dan motivasi memiliki interaksi dalam mempengaruhi hasil belajar PAI.

B. Implikasi

Penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar PAI kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media komputer lebih tinggi, jika dibandingkan dengan hasil belajar PAI siswa di kelas VII SMPN 1 Lubuk

Alung yang diajarkan tanpa menggunakan media komputer. Selain itu, siswa bermotivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan media komputer lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa bermotivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media komputer. Sebaliknya siswa bermotivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan media komputer lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa bermotivasi belajar rendah tanpa menggunakan media komputer.

Diharapkan guru dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan motivasi belajar siswa yang berbeda. media komputer merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Motivasi belajar siswa sangat perlu menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran, karena siswa merupakan individu yang berbeda. Hal ini sangat diperlukan guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Kesesuaian media dengan motivasi belajar siswa diharapkan akan membangun pembelajaran yang efektif.

Pemilihan media komputer dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Selain guru mampu dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hal ini akan memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. Dengan demikian, siswa yang dihasilkan dari kelas VII SMPN 1 Lubuk Alung

Kabupaten Padang Pariaman adalah siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik.

Diharapkan pada praktisi pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tentang pengaruh media komputer dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu dasar dalam melakukan penelitian yang relevan.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan implikasinya maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah sebaiknya memfasilitasi kelas dengan media komputer agar guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komputer.
2. Guru diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti menggunakan media komputer untuk kompetensi dasar lainnya pada standar kompetensi PAI.
3. Perlu komitmen guru untuk menggunakan media komputer dalam pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik sebagai pembelajar yang mandiri.
4. Penelitian lebih lanjut untuk kompetensi dasar lainnya yang menggunakan media komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran dan Terjemahnya (ayat pojok bergaris). CV. Asy-syifa'
Semarang,
- Akbar, Ali, *Membuat Presentasi dengan Powerpoint 2003 (untuk Pemula)*. Bandung: M2S Bandung, 2005
- Ahmadi, *Islam Sebagai Paradigma Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1992
- Al-Nahiawi, Abdurrahman, *Prinsip-prinsip dan Metode Pendidikan Islam*, Bandung: CV. Diponegoro, 1992
- Angkowo dan Kosasih. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kriya Pustaka. 2007
- Ardhana,Wayan , *Pokok-pokok Jiwa Umum*. Usaha Nasional.Surabaya 1985
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.2008
- Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Jakarta: Grafindo Persada, 1997
- Bahri, Syaiful Djamarah dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Crow and Crow, *General Phicology*, Little Field Adam Co, 1973
- Depag RI Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Semarang: Toha Putra, 1989
- Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMP Th 2006*, Jakarta: Balitbang, 2006

- D.Ahmad. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: AI-Ma'arif, 1989
- Hafi, M. Anshari, *Pengantar Ilmu Pendidikan* , Usaha Nasional, 1983
- Kock , Heinz, *Saya Guru Yang Baik*, Kanisius. Yogyakarta. 1991
- Lee, Hujair, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira insane, 2009
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta : Bumi Aksara.1989
- Marimba, Ahmad D, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: AI-Ma'arif, 1989
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta : Bumi Aksara.1989
- M. Yusuf Pawit,. *Komunikasi Pendidikan dan komunikasi Intruksional*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mudjiono & Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka
- Cipta Muhaimin, *Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Rosdakarya, 2001
- Mulyadi, *Psikologi Pendidikan*, Malang: Biro Ilmiah, FT. IAIN Sunan Ampel, 1991
- Muhammad, Omar al-Syaebany, *Falsafah Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang,1979
- Osman, Omdirman, , *Microsoft Powerpoint untuk Pemula*. Jakarta: Kriya Pustaka, 2009
- Purwanto, Ngalim. *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta: Bumi Aksara, 2001

- Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, PT Remaja Rosda karya, 2005
- Rusman, dkk.. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* Jakarta : Rajawali Pers, 2011
- Rusyan, Tabrani, dkk *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. . Bandung: CV. Remaja Rosdakarya. 1989
- Sadirman AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2001,
- Sardiman, Arif, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 1996
- Sudjana, Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Tarsito, 1989
- . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989
- , dan Rivai, Ahmad. *Metodologi Pengajaran*, Surabaya: Amanah.2005
- Soenarto, Karti, dkk, *Tekhnologi Pembelajaran*, Surabaya: SIC, 2003
- Syah, Muhibbin *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2002
- Suryabrata, Suryadi, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 1984
- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam Dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1994
- Tadjab MA, *Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Karya Abditama, 1994
- Yulius, Slamet, *Pengantar Penelitian Kuantitatif*. Jawa Tengah: UNS Press, 2006

Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana 2008

Sardiman, AM. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2001

Zaini, Syahminan, *Prinsip-prinsip Dasar Konsepsi Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 1986