

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 2 KOTA PAREPARE**



Tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam
Memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
pada Pascasarjana IAIN Parepare

Disusun oleh:

HAJRAH SAMAD

NIM: 17.0211.001

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hajrah Samad
N I M : 17.0211.001
Program Studi : PAI Berbasis IT
Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kota Parepare.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 1 Agustus 2019
Mahasiswi,



Hajrah Samad
NIM: 17.0211.001

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Tesis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Kota Parepare”, yang disusun oleh saudari **Hajrah Samad**, NIM:17.0211.001, telah diujikan dalam **Ujian Tutup Tesis/Munaqasah** yang diselenggarakan pada hari **Kamis**, tanggal **22 Rabiul Akhir 1441 Hijriyah**, bertepatan dengan tanggal **19 Desember 2019** Maschi, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat ilmiah untuk memperoleh gelas Magister dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana IAIN Parepare.

KETUA/PEMBIMBING/PENGUJI UTAMA

Dr. Firman, M. Pd.

()

SEKRETARIS/PEMBIMBING/PENGUJI UTAMA

Dr. Ali Halidin, M. Pd.I

()

PENGUJI UTAMA:

Dr. Hj. Hamdanah Said, M. Si.

()

Dr. Abu Bakar Juddah, M. Pd.

()

Parepare,

2019

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare



()
Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag
NIP. 19621231 199003 1 032

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ، وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah swt., Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas izin dan pertolongan-Nya, tesis yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Kota Parepare,”** dapat selesai dengan baik. Salawat dan salam semoga tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw., para keluarga dan sahabatnya. Semoga rahmat yang Allah limpahkan kepada beliau akan sampai kepada umatnya *ila' yaum al-a'akhir*.

Penulis menyadari sepenuhnya begitu banyak kendala yang dialami selama menyelesaikan penelitian tesis ini, namun *alhamdulillah*, berkat pertolongan Allah swt. dan optimisme yang diikuti kerja keras tanpa kenal lelah, akhirnya selesai juga tesis ini.

Teristimewa kepada kedua orang tua penulis ayahanda Abdul Samad dan Ibunda I Sale, yang telah mendidik, mengasuh penulis dari kecil hingga dewasa dengan susah payah, sehingga penulis dapat mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Begitu juga, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas bantuan semua pihak terutama kepada:

1. Rektor IAIN Parepare, Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. yang telah bekerja dengan penuh tanggung jawab dalam pengembangan IAIN Parepare menuju ke arah yang lebih baik.
2. Direktur Program Pascasarjana IAIN Parepare, Dr. H. Mahsyar Idris, M.Ag. dan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Ali Halidin, M.Pd.I. yang telah memberikan kesempatan dengan segala fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana IAIN Parepare.
3. Dr. Firman, M.Pd. dan Dr. Ali Halidin, M.Pd.I. sebagai Pembimbing I dan II atas saran-saran dan masukan serta bimbingannya dalam penyelesaian tesis ini.
4. Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. dan Dr. Abu Bakar Juddah, M.Pd. sebagai Penguji atas saran-saran dan masukan serta bimbingannya dalam penyelesaian tesis ini.

5. Usman, S.Ag., M.Ag., Kepala Perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam menyiapkan referensi yang dibutuhkan dalam penyelesaian tesis ini.
6. Segenap civitas akademika di lingkungan Pascasarjana IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
7. Kepala SMPN 2 Kota Parepare, Wakil Kepala Sekolah, serta semua pendidik dan tenaga kependidikan pada SMPN 2 Kota Parepare yang telah memberikan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
8. Sunandar, S.Pd.I., M.A. suamiku tercinta dan Ahmad Ash-Shiddiqie anaku tercinta yang senantiasa memberikan motivasi, dengan kesabaran dan pengertiannya.

Tanpa bantuan dari semua pihak tersebut, perkuliahan dan penulisan tesis ini tidak mungkin dapat terwujud.

Akhirnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, dan semoga pula segala partisipasinya akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Allah swt. *Āmīn*.

Parepare, 1 Agustus 2019

Penyusun,



HAJRAH SAMAD

NIM: 17.0211.001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	xi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	6
F. Garis Besar Isi Tesis.....	7
BAB II. LANDASAN TEORITIS	
A. Penelitian yang Relevan	10
B. Landasan Teori	13
C. Kerangka Teori Penelitian	65
D. Hipotesis.....	65
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	67
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	68

C. Populasi dan Sampel	68
D. Teknik Pengumpulan Data.....	70
E. Instrumen Penelitian	71
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	72
G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen	77
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	79
B. Pengujian Hipotesis.....	96
B. Pembahasan Hasil Penelitian	101
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	104
B. Implikasi Penelitian.....	105
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	



DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Hal.
Tabel 3.1	Keadaan Populasi SMPN 2 Parepare	69
Tabel 4.1	Bobot Alternatif Jawaban Responden	80
Tabel 4.2	Tabel Hitung Angket Variabel X	81
Tabel 4.3	Uji validitas variabel X	82
Tabel 4.4	Statistik Realibilitas X	84
Tabel 4.5	Statistik Variabel X	85
Tabel 4.6	Tabel Hitung Angket Variabel Y	86
Tabel 4.7	Uji validitas variabel Y	88
Tabel 4.8	Statistik Realibilitas Y	89
Tabel 4.9	Statistik Variabel Y	90
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Variabel Y	91
Tabel 4.11	Uji Normalitas	93
Tabel 4.12	Uji Homogenitas	94
Tabel 4.13	Uji Linieritas	96
Tabel 4.14	Analisis of Variance	97
Tabel 4.15	Model Summary	99
Tabel 4.16	Koefisien Regresi dan uji t Koefisien Regresi	100

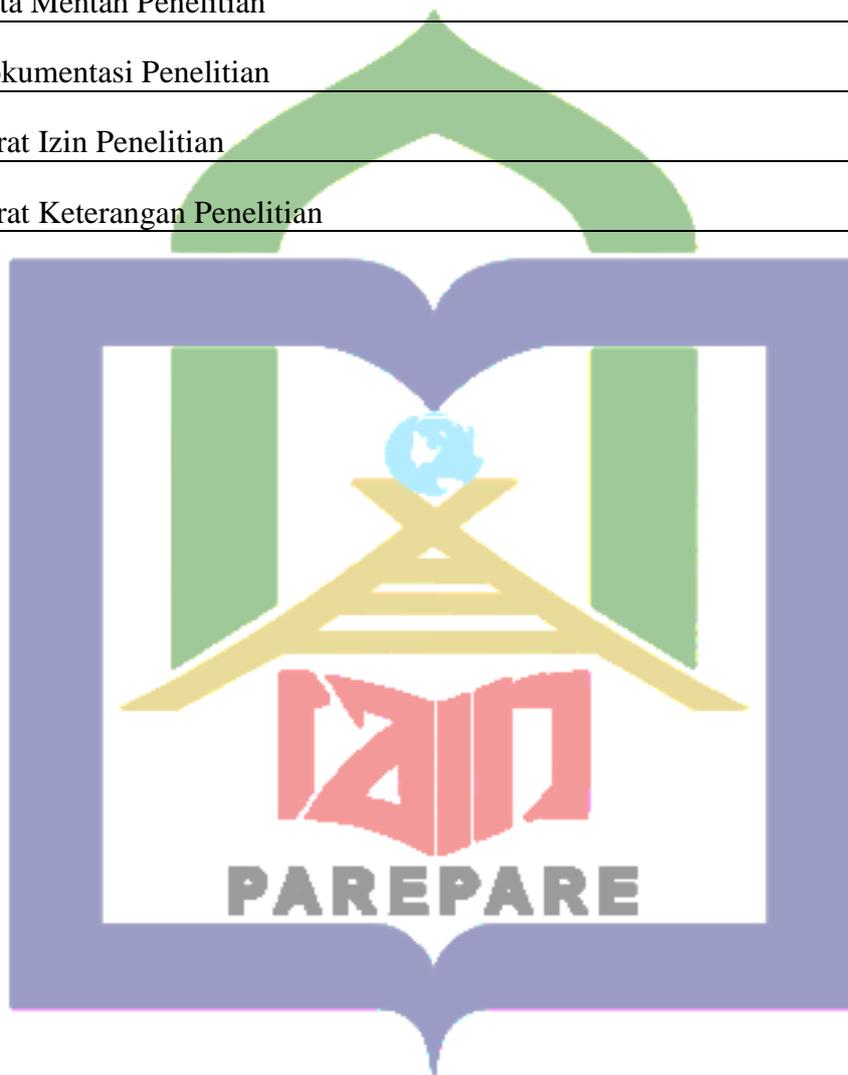
DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Hal.
Gambar 2.1	Skema kerangka teori	65



DAFTAR LAMPIRAN

1.	Instrumen Angket
2.	Data Mentah Penelitian
3.	Dokumentasi Penelitian
4.	Surat Izin Penelitian
5.	Surat Keterangan Penelitian



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ی	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-afāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbnā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَم : *nu‘ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

أَبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa

Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ *billāh* دِينِ *dīnillah* الله

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi raḥmatillah*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Wafid Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Wafid Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = *subḥānahū wa ta‘ālā*
- saw. = *ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam*
- a.s. = *‘alaihi al-salām*
- H = Hijrah
- M = Maschi
- SM = Sebelum Maschi
- l. = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
- w. = Wafat tahun
- QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
- HR = Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : **Hajrah Samad**
NIM : **17.0211.001**
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kota Parepare**

Tesis ini membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kota Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kota Parepare.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dan termasuk penelitian kuantitatif. Data diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial, dengan bantuan software SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis IT (variabel X) termasuk kategori 'tinggi', berdasarkan hasil perhitungan angket variabel X. (2) Aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Parepare (variabel Y) termasuk kategori 'tinggi' berdasarkan hasil perhitungan angket variabel Y. (3) Hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.

Kata kunci: Media IT, Aktivitas, Belajar

ABSTRACT

Name : Hajrah Samad
NIM : 17.0211.001
Title : **The Influence of Use of IT-Based Learning Media on the Student Learning Activities in PAI Subjects at SMP Negeri 2 Parepare.**

This thesis discusses the influence of the use of IT-based learning media on the students learning activities in PAI subjects at SMP Negeri 2 Parepare. the objective of the research was to determine the influence of the use of IT-based learning media on the students learning activities in PAI subjects at SMP Negeri 2 Parepare.

This type of research is field research and includes quantitative research. The Data obtained through observation, questionnaires, and documentation. The Data were analyzed descriptively and inferentially, by using SPSS software.

The results of this research indicates: (1) The use of IT-based learning media (variable X) is included in the 'high' category, based on the results of the calculation of the X variable questionnaire. (2) the Student learning activities in PAI subjects in SMPN 2 Parepare (variable Y) was classified in the 'high' category based on the results of the Y variable questionnaire calculation. (3) The results of the research showed that there was a significant influence between the use of IT-based learning media on the students learning activities in PAI subjects at SMPN 2 Parepare.

Keywords: IT Media, Activities, Learning

PAREPARE

تجريد البحث

الإسم : حجرة صمد

رقم التسجيل : ١٧,٠٢١١,٠٠١

موضوع الرسالة : تأثير استخدام وسائط التعلم القائمة على تكنولوجيا المعلومات على أنشطة تعلم لتلاميذ في مواد التعليم الديني الإسلامي بمدرسة فرى فارى الثانوية الثانية الحكومية.

تناقش هذه الدراسة عن تأثير استخدام وسائط التعلم القائمة على تكنولوجيا المعلومات على أنشطة تعلم التلاميذ في مواد التعليم الديني الإسلامي بمدرسة فرى فارى الثانوية الثانية الحكومية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير استخدام وسائط التعليم القائمة على تكنولوجيا المعلومات على أنشطة التعلم لتلاميذ في مواد التعليم الديني الإسلامي بمدرسة فرى فارى الثانوية الثانية الحكومية.

هذا النوع من البحوث هو البحث الميداني ويشمل البحوث الكمية. البيانات التي تم الحصول عليها من خلال الملاحظة ، والاستبيانات ، والوثائق. تم تحليل البيانات بشكل وصفي واستنتاجي ، بمساعدة SPSS.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (١) يتم تضمين استخدام وسائط التعلم القائمة على تكنولوجيا المعلومات (المتغير X) في الفئة "العالية" ، إسنادًا إلى نتائج حساب استبيان المتغير X . (٢) المعلومات على أنشطة تعلم التلاميذ في مواد التعليم الديني الإسلامي بمدرسة فرى فارى الثانوية الحكومية (المتغير X) فئة "عالية" ، بناءً على نتائج حساب الاستبيان Y المتغير. (٣) توضح نتائج الدراسة أن هناك تأثيرًا

كبيراً بين استخدام وسائط التعلم القائمة على تكنولوجيا المعلومات على أنشطة التعلم للطلاب في موضوعات التعليم الديني الإسلامي بمدرسة فرى فرى الثانوية الثانية الحكومية.

الكلمات الرئيسية: تكنولوجيا المعلومات ، الأنشطة ، التعلم.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Agama Islam sangat memperhatikan segala aspek kehidupan umat manusia termasuk masalah pendidikan. Al-Qur'an menegaskan petunjuk dan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan usaha pendidikan. Oleh sebab itu, Islam bukan hanya menganjurkan umatnya untuk rajin belajar dan menggali berbagai ilmu, tetapi juga menghargai dan meninggikan derajat mereka yang sudah memiliki ilmu, sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Mujadalah/58: 11, yang berbunyi:

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Terjemahnya:

... Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.¹

Berdasarkan ayat tersebut di atas, Allah swt. akan meninggikan derajat orang-orang mukmin dengan mengikuti perintah-perintah-Nya, khususnya orang-orang yang berilmu di antara mereka, derajat-derajat yang banyak dalam hal pahala dan tingkat-tingkat keridhaan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu

¹Departemen Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: Toha Putra, 2013), h. 910.

untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai arti cukup penting, mengingat selama ini hasil dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai masih kurang. Guru masih perlu memperhatikan komponen-komponen lain yang dapat membantu proses pembelajaran, di antaranya metode mengajar dengan menggunakan media yang dapat memberikan gambaran lebih kongkret tentang materi yang disampaikan. Perkembangan teknologi pendidikan telah bergeser dari media (alat bantu) pengajaran menjadi rujukan atau sumber belajar. Perkembangan atau perubahan ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi pendidikan khususnya perkembangan teknologi komputer dan penggunaannya dalam media sumber belajar.

Di era globalisasi sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat, akses informasi menjadi mudah dan cepat. Manfaat yang dapat dipetik dari jaringan internet ini sangat banyak. Hampir semua bidang dapat menikmati manfaat internet, khususnya bidang pendidikan, sehingga tidak salah jika dikatakan bahwa internet adalah motor terbentuknya *new educational system* atau yang populer disebut *e-education*, *e-learning*, *e-school*, *e-campus*, atau *e-university*.²

Aktivitas belajar peserta didik akan lebih meningkat jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti menggunakan internet, smartphone, Laptop, LCD, video, film, media aplikasi/software dan lain-lain yang memungkinkan terjadinya

²Budi Sutedjo Dharna Oetomo, *E-Education Konsep, Teknologi, Dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta: Andi, 2012), h. 11

interaksi antara peserta didik dengan media pengajaran sehingga pengalaman secara langsung dapat diperoleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMPN 2 Parepare, bahwa peserta didik kurang memiliki kemauan belajar, baik dalam mata pelajaran umum, maupun Pendidikan Agama Islam. Banyak peserta didik merasa jenuh dan bosan di dalam kelas, kurang mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru-guru mereka yang mengajar, dengan metode ceramah tanpa media berbasis IT. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak mempunyai perhatian yang kuat untuk belajar. Peserta didik masih menganggap kegiatan pembelajaran kurang menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar proses pembelajaran seperti bermain game, media sosial, sms, dan berbicara dengan teman sebaya.

Guru yang dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis IT, peserta didik terlihat lebih antusias dalam proses pembelajaran. Usaha meningkatkan perhatian peserta didik tergantung pada strategi, dan media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Zaman digital sekarang, guru harus bisa menyesuaikan diri karena akan tertinggal jika tidak bisa memahami peserta didik. Hal ini berarti bahwa lembaga pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lembaga pendidikan, dengan meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran yang berbasis IT, agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan mampu menumbuhkan sikap keberagaman

para peserta didiknya, sehingga lembaga pendidikan tersebut diakui oleh masyarakat sebagai lembaga yang dapat mengakomodasi segala tuntutan zaman.³

Berdasarkan realitas di atas cukup relevan bagi peneliti untuk menjadikan sebagai wacana penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Kota Parepare”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- A. Penggunaan media berbasis IT pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.
- B. Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.
- C. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kota Parepare.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran PAI pada peserta didik di SMPN 2 Parepare?

³Miftah Mucharomah, “Guru di Era Milenia dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin”, dalam Jurnal Edukasia Islamika : Volume 2, Nomor 2, Desember 2017, IAIN Pekalongan. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id>

2. Bagaimana tingkat aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka akan peneliti kemukakan tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui intensitas penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran PAI pada peserta didik di SMPN 2 Parepare.
2. Mengetahui tingkat aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.
3. Mengetahui penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat akademis yang dapat menambah informasi dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu ke-Islaman pada khususnya, utamanya yang berkaitan dengan kemampuan seorang guru dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap peningkatan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Parepare.

b. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran yang menggunakan media pembelajaran dan agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara praktis, efektif dan efisien dalam mencapai kualitas pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan.
- b. Penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika belajar mengajar dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dan sebagai kontribusi dalam rujukan di dunia pendidikan, khususnya pada saat penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran PAI.

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda maka peneliti perlu memberikan penegasan istilah atau pengertian pada judul tesis ini sebagai berikut;

- a. Media pembelajaran berbasis IT adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru PAI untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, media berbasis informasi dan teknologi (IT), meliputi alat yang terdiri dari buku elektronik, video, internet, media presentasi dan lain-lain.

- b. Aktivitas belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan aktivitas peserta didik yang ditunjukkan untuk menaruh perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung. Indikator aktivitas belajar peserta didik dalam hal ini adalah mendengarkan, memperhatikan, menulis, membaca, bertanya, menanggapi, memecahkan soal, dan berpikir.
- c. Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran agama Islam yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), meliputi materi tauhid, ibadah dan akhlak.

Berdasarkan definisi operasional tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini mengkaji penggunaan media berbasis IT sebagai sarana dan alat untuk mengajar sehingga memusatkan aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran PAI.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memudahkan pemahaman dalam penelitian tesis ini, maka peneliti membatasi ruang lingkup pembahasannya yang terfokus pada:

- a. Mengungkap penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran PAI pada peserta didik di SMPN 2 Parepare.
- b. Mengungkap tingkat aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.
- c. Analisis pengaruh penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik dengan pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.

F. Garis Besar Isi Tesis

Sebagaimana pada karya ilmiah lainnya tesis ini di mulai dengan bab

pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan tentang hal-hal yang melatar belakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah kemudian merumuskan beberapa permasalahan. Kemudian penulis menjelaskan definisi operasional dan ruang lingkup penelitian. Sebagai penutup bab, penulis menguraikan garis besar isi tesis.

Pada bab kedua yakni telaah pustaka dan landasan teoritis. Selanjutnya, telaah pustaka; untuk memaparkan hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti atau serta kemungkinan adanya signifikansi dan kontribusi akademik. Kemudian referensi yang relevan hasil bacaan penulis terhadap buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Dalam bab ini diuraikan pada landasan teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti, serta menggambarkan kerangka teori penelitian yang dilakukan serta hipotesis.

Bab ketiga, metodologi penelitian. Penulis menguraikan tentang jenis serta lokasi penelitian yang digunakan, yang disinkronkan dengan pendekatan yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya, populasi dan sampel. Begitu pula dengan instrumen penelitian diuraikan dalam bab ini serta teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket (kuisisioner), dokumentasi, pada bagian akhir bab ini penulis memaparkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab keempat, sebagai hasil penelitian dan pembahasan. Penulis kemudian secara tabulasi untuk menguraikan variabel independen, selanjutnya menggambarkan variabel dependen. Sebagai inti pada bab ini penulis menganalisis data secara menyeluruh data yang diperoleh dengan menginterpretasikan dalam pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima, penutup. Dalam bab ini, penulis menguraikan simpulan dari hasil penelitian ini yang disertai rekomendasi sebagai implikasi dari sebuah penelitian.



BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Penelitian yang Relevan

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting. Hal ini menyebabkan banyaknya peneliti di bidang pendidikan melakukan penelitian yang relevan dengan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan perhatian belajar peserta didik, diantaranya sebagai berikut:

Muhammad Warham, dalam tesisnya yang berjudul, “Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Korelasinya Dengan Minat Belajar Peserta didik SMP Negeri 37 Makassar”, tesis Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar tahun 2010, menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan pendidik.⁴

Selanjutnya tesis saudara Syarifuddin, berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Keberhasilan di MTs Negeri I Kendari”, tesis Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar tahun 2010. Menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di MTsN I Kendari sudah

⁴Muhammad Warham, “Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Korelasinya Dengan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 37 Makassar”, Tesis (Makassar: UIN Alauddin, 2010)

memenuhi standar pengajaran, namun masih belum bisa menjangkau keseluruhan peserta didik.⁵

Penelitian lain juga dilakukan oleh Musrif, dalam tesisnya yang berjudul “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengelolaan Media Pembelajaran di SMP Negeri 17 Kendari”, tesis Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar tahun 2008. penelitiannya menyimpulkan bahwa kedudukan media memiliki arti penting dalam mencapai hasil maksimal dari tujuan yang diharapkan, karena itu kreativitas dalam mengelola media pembelajaran ditunjukkan melalui mendesain media pembelajaran itu sendiri sesuai dengan kebutuhan dan relevansi dengan materi pelajaran.⁶

Menurut peneliti beberapa tesis tersebut di atas hanya menganalisis kompetensi penggunaan media komputer dan multimedia dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar dan sikap inovatif peserta didik. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti akan mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis IT, apakah penggunaan media berbasis IT mempunyai pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI.

Beberapa hasil penelitian yang sudah dikemukakan di atas, terdapat beberapa referensi buku yang relevan dan dapat mendukung penelitian peneliti antara lain: Azhar Arsyad dalam buku “Media Pembelajaran”, menyatakan Media berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau

⁵Syarifuddin, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Keberhasilan di MTs Negeri I Kendari”, Tesis (Makassar: UIN Alauddin, 2010)

⁶Musrif, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengelolaan Media Pembelajaran di SMP Negeri 17 Kendari”, Tesis (Makassar: UIN Alauddin, 2008)

menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis komputer.⁷ Menurut Khairani dalam buku “Psikologi Belajar” bahwa: perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran dalam perhatiannya kepada barang sesuatu baik di dalam maupun di luar diri kita.⁸

Sedangkan perhatian menurut Sumadi Suryabrata dalam “Psikologi Pendidikan”, merupakan pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada suatu objek. Jadi, perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada suatu objek baik di dalam maupun di luar kita.⁹

Hendra Surya dalam buku “Menjadi Manusia Pembelajar”, menyatakan bahwa perhatian merupakan proses pemusatan penerahan aktivitas tenaga psikis (pikiran) dan fisik terutama indra serta gerakan tubuh pada fokus tertentu.¹⁰ Abdul Majid dan Dian Andayani dalam “Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi” menyatakan bahwa: Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dengan persatuan bangsa.¹¹

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 52-53.

⁸Makmun Khairani. *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2013), h. 154.

⁹Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja GrafindoPersada. 2012), h. 14.

¹⁰Hendra Surya, *Menjadi Manusia Pembelajaran* (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2011), h. 3.

¹¹Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 130.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis IT

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹² Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*Wasaail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*), “Media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan tersebut”.¹³

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan.¹⁴ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

¹²Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 6.

¹³Nursamsu dan Teuku Kusnafizal, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran”. Dalam *Jurnal Ilmiah dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(2): 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh, www.jurnal.unsyiah.ac.id/jipi

¹⁴Nurmasa Atapukang, “Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi”. Dalam *Jurnal Media Komunikasi* Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT.

Gagne dalam Arief menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, dan film bingkai adalah contoh-contohnya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.¹⁵ Basyiruddin mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audiens* (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁶

Sejalan dengan pengertian di atas, media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar, yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.¹⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

¹⁵Ali Muchson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". Dalam Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Universitas Negeri Yogyakarta.

¹⁶M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2012), h. 13.

¹⁷Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Nuansa, 2013), h. 132-133.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media berbasis IT¹⁸ yaitu:

- a. Fungsi Atensi merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- b. Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- d. Fungsi Kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

¹⁸Steffi Adam dan Muh. Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794 tahun 2015, Universitas Putra Batam, Batam Kepulauan Riau.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.¹⁹

Media berbasis IT dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada para peserta didik melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah diprogramkan kepada sistem. Inilah yang disebut pengajaran dengan komputer atau *computer-assisted instruction* (CAI). CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, biasa berbentuk permainan, mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio visual yang dianimasikan.²⁰

Untuk mencari berapa jumlah kata dalam al-Qur'an dan pada surat dan ayat berapa serta apa bunyi ayatnya tidak perlu lagi membuka kitab *almu'jam al mufahras*. Begitu pula untuk mengetahui tahun serta bulan hijriyah kelahiran

¹⁹Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". Dalam Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, Universitas Negeri Medan.

²⁰Samsuddin, "Aplikasi Computer Aided Instruction (CAI) Dalam Pembelajaran". Dalam Jurnal Teknik Informatika Vol.10 No.2, 2017, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article>

seseorang dalam beberapa menit dapat ditelusur dengan mudah. Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi ini telah membentuk suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang aktual dalam berbagai bidang studi. diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan web di sekolah.²¹

Bentuk penggunaan media pembelajaran berbasis IT sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu: penggunaan multimedia presentasi. multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yg bersifat teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar. Untuk kebutuhan presentasi, multimedia ini cukup efektif sebab dapat menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. kelebihan multimedia adalah dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, teks dan sound menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.²²

Gearlach dan Elly, menggolongkan media pembelajaran atas dasar ciri-ciri fisiknya terdiri dari:²³

²¹Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 219

²²Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". Dalam Jurnal Tarbiyah Volume 11 Tahun 2014, diterbitkan STAIN Jurai Siwo Metro Bandar Lampung 2014.

²³Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama* (Surabaya: Bina Ilmu, 2015), h 46-47.

- 1) Benda sebenarnya termasuk dalam katagori ini meliputi : orang, kejadian, objek atau benda
- 2) Presentasi verbal yang termasuk dalam katagori ini meliputi : media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui *slide*, *film strip*, transparansi, catatan di papan tulis, majalah dinding, papan tempel, dan lain sebagainya
- 3) Presentasi grafis, katagori ini meliputi: *Chart*, grafik, peta, diagram, lukisan atau gambar yang sengaja dibuat untuk mengkomunikasikan suatu ide, keterampilan atau sikap.
- 4) Potret ini dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dipresentasikan melalui buku, *film*, *strip*, *slide*, majalah dinding dan sebagainya.
- 5) Film (*Motion picture*) artinya jenis media yang diperoleh dari hasil pemotretan benda/kejadian sebenarnya maupun film dari pemotretan gambar (film animasi).\
- 6) Rekaman suara (*audio recorder*) ialah bentuk media dengan menggunakan bahasa verbal atau efek suara, dalam hal ini sudah barang tentu dapat dimanfaatkan secara klasikal, kelompok atau bersifat individual.
- 7) Program atau disebut dengan pengajaran berprograma yaitu infomasi verbal, visual, atau audio yang sengaja dibuat untuk merangsang adanya respon dari peserta didik.
- 8) Simulasi adalah peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian sebenarnya, contoh : simulasi tingkah laku seorang pengemudi dalam mobil dengan memperhatikan keadaan

jalan ditunjukkan pada layar (dengan film). Simulasi dapat pula dilakukan dengan permainan (permainan simulasi).

Selanjutnya apabila penggolongan jenis media tersebut atas dasar ukuran serta kompleks tidaknya alat perlengkapan, maka dapat diklasifikasikan menjadi lima macam²⁴ yaitu:

- a) Media tanpa proyeksi dua dimensi: yaitu jenis yang penggunaannya tanpa proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yakni panjang dan lebar. Termasuk dalam jenis ini misalnya: papan tulis, papan tempel, papan fanel, dan lainnya.
- b) Media tanpa proyeksi tiga dimensi yaitu: Jenis media yang penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar tebal, dan tinggi. Termasuk dalam katagori ini misalnya: benda sebenarnya, boneka, dan sebagainya.
- c) Media audio yaitu media yang hanya memberikan rangsangan suara saja. Media ini penggunaannya tanpa proyektor, tetapi memiliki alat perlengkapan khusus yang dapat menyampaikan atau memperkeras suara. Jenis media semacam ini misalnya: radio dan tape recorder.
- d) Media dengan proyeksi yaitu: Media yang penggunaannya memakai proyektor, misalnya: *Fim*, *slide*, dan *Film strip*.

Menurut Mahfudh Shalahuddin ada beberapa dasar penggunaan media dalam pendidikan Islam antara lain:

²⁴Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama...*, h 47-48.

1) Dasar Religius

Dalam masalah penerapan media pendidikan agama, harus memperhatikan jiwa keagamaan pada anak didik. Oleh karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pendidikan agama yang sangat prinsipil. Dengan tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru agama akan sulit diharapkan untuk menjadi sukses.

2) Dasar Psikologis

Pada waktu guru menyusun desain untuk media, ia harus telah merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan jelas, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, guru pula yang menentukan dan mengorganisir komponen media. Guru akan dapat mengorganisir komponen dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar mengajar/tipe-tipe belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan unik. Kompleks artinya mengikutsertakan segala aspek kepribadian baik jasmani maupun rohani. Sedangkan unik berarti cara belajar dari tiap orang mempunyai perbedaan, seperti dalam hal: minat, bakat, kemampuan, kecerdasan serta tipe belajar.

Hakikat perbuatan belajar mengajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku kepribadian bagi orang yang belajar. Perubahan itu baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap/nilai. Guru akan dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, jika mengetahui tentang proses orang mengenal dunia dan sekitar bagaimana cara mempelajarinya.²⁵

²⁵Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama...*, h 22

3) Dasar Teknologis

Kemajuan dan perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan dan kemajuan masyarakat. Pengaruh tersebut juga memasuki dunia pendidikan, sehingga menimbulkan istilah “Teknologi Pendidikan” yang mempunyai pengertian sebagai proses keseluruhan kegiatan yang melibatkan orang, prosedur, fikiran, perencanaan, organisasi dalam menganalisis masalah, melaksanakan dan menilai serta mengelola usaha pemecahan masalah dengan segala sumber yang ada.²⁶

Menurut Arif S. Sadiman dkk. menjelaskan bahwa: faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang dan lingkungan peserta didik, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma/kriteria keputusan pemilihan.²⁷

Dick dan Carey menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: pertama, ketersediaan sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga, adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun

²⁶Mahfud Shalahudin, *Media Pendidikan Agama...*, h 42-43

²⁷Arif Sadiman, dkk, *Media Pengajaran...*, h 83-84

dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan. Faktor keempat, adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan.²⁸ Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran²⁹ sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan insrtuksional yang diterapkan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

²⁸Arif Sadiman, dkk, *Media Pengajaran...*, h. 84

²⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h 72-74

- c) Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d) Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
- f) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Contohnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya yang berupa latar belakang.

Menurut Ahmad Rohani bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:³⁰

³⁰Ahmad Rohani, *Media Intuksional Edukatif...*, h 53

- a) Tujuan. Media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b) Ketepatangunaan. Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.
- c) Keadaan peserta didik. Kemampuan berfikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- d) Ketersediaan. Pemilihan perlu memperlihatkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah-sulitnya diperoleh.
- e) Mutu teknis. Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
- f) Biaya. Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Ketersediaan media tersebut berikut suku cadang di pasaran serta keterbatasan bagi peserta didik. Jenis media yang digunakan harus dipilih berdasarkan kriteria utama, yaitu kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kriteria lain, seperti yang telah diuraikan diatas. Bila media yang dipilih hanya memenuhi sebagian dari kriteria, dapat terjadi hal-hal sebagai berikut:³¹

- 1) Tampak baik dalam perencanaan tetapi tidak berhasil diproduksi, karena terlalu mahal atau sulit diperoleh peralatan dan bahan bakunya.
- 2) Diproduksi dengan kualitas rendah karena alasan yang sama seperti diatas.

³¹Ahmad Rohani, *Media Intuksional Edukatif...*, h. 29-30

- 3) Tidak atau kurang digunakan karena tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, tidak praktis untuk digunakan atau tidak sesuai dengan metode pembelajaran.
- 4) Kurang efektif dalam mencapai tujuan.

Media pembelajaran pendidikan agama Islam dapat digunakan dalam rangka upaya peningkatan interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran³² sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan bila sewaktu-waktu digunakan.
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru hendaknya dapat menguasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- 5) Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
- 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang

³²Basyirudin Usman dan Asnawir, , *Media Pembelajaran...*, h 19

menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar.

Pembelajaran multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, guru menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran. Adapun media pembelajaran itu sangatlah beraneka macam, baik itu dalam bentuk media cetak, media atau alat peraga ataupun media elektronik.

Media cetak sudah sangat lazim bagi guru maupun peserta didik, media cetak meliputi buku paket, buku referensi, majalah, tabloid, koran, atlas atau peta atau media-media cetak lainnya. Alat peraga meliputi model atau bentuk, globe, relief, gambar bagan, alat musik. Sedang media elektronik meliputi TV, Radio, Komputer, LCD Proyektor, dan Slide. Bagi sekolah-sekolah yang sudah cukup mampu untuk mengadakan alat-alat tersebut, sudah semestinya guru-guru dianjurkan supaya dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Karena disamping guru memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran. Pembelajaran multimedia ini juga akan terasa menyenangkan bagi peserta didik, dan yang tak kalah pentingnya adalah metode pembelajaran seperti ini sangat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perangkat multimedia komputer hanyalah sebuah alat proses pengolahan data saja (*hardware*), sedang yang berperan dalam pembelajaran adalah perangkat-perangkat lunak yang disebut dengan *software*. Sebuah komputer dapat bekerja atau dijalankan karena terdapat software di dalamnya. *Software* meliputi

sistem operasi dan berbagai program aplikasi. Program aplikasi dalam komputer berbasis *Windows*, meliputi program pengolah kata, program pengolah angka, program untuk presentasi, program design grafis, program internet, program pengolah foto atau film dan lain-lain.

Presentasi *powerpoint* ini adalah bentuk yang paling sederhana dan paling mudah dan paling praktis sehingga paling banyak dipergunakan oleh kebanyakan pembicara, baik pembicara seminar, workshop, dan juga guru di kelas. Hendaknya, setiap guru paling tidak mempunyai kemampuan untuk membuat materi ajar dalam bentuk presentasi *powerpoint* ini. Meskipun paling sederhana, *Power Point* memberikan fasilitas yang cukup hebat untuk membuat media ajar. Justru dengan kesederhanaan inilah yang menyebabkan hal ini sangat mudah dipelajari. Apakah hasilnya menjadi sangat sederhana? Belum tentu. Dengan kreatifitas lebih, *powerpoint* dapat dioptimalkan dengan baik untuk membuat paket media ajar yang berkualitas.

Mengoptimalkan *powerpoint* sebagai media belajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang dimiliki oleh *powerpoint* untuk menunjang proses pembelajaran. *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Aplikasi *software Microsoft PowerPoint* yang sering digunakan untuk presentasi dapat dioptimalkan penggunaannya dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang dimilikinya seperti *hyperlink, insert picture, table, grafik movie, sound* beserta efek animasinya (*custom animation*) dalam menampilkan gambar bangun, garis, teks dan gambar secara kolaboratif. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai waktu yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse.

Kelebihan penggunaan media *powerpoint*, Secara umum kelebihan penggunaan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.³³

- a) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru dan proses belajar.
- g) Untuk mengoptimalkan kualitas belajar.

³³ Etin Solihatini, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 186-188

- h) Less administrative papers .
- i) Alternatif media belajar.
- j) Setiap komputer pasti ada *Microsoft Office* sehingga bisa dipastikan presentasi menggunakan *Microsoft powerpoint* bisa dilakukan di mana saja.
- k) Program ini jauh lebih stabil karena diproduksi oleh perusahaan yang melahirkan *operating* sistem *Windows*.
- l) Diantara semua program atau media presentasi, bisa dikatakan Power Point merupakan media yang lebih canggih atau keren dibandingkan dengan yang lain.
- m) Program ini sangat fleksibel. Sistem *data-entry*-nya memungkinkan presentator dapat menggantinya dengan mudah bila keadaan darurat. Dengan demikian, presentator tidak perlu sepenuhnya bergantung pada desainer atau takut *background* materinya sama dengan pembicara lain.
- n) Penggunaan *powerpoint* cukup mudah dengan banyak *fitur* dan *templates*.
Ketepatan penggunaan media *powerpoint* yaitu dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Penggunaan media *powerpoint* adalah salah satu alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media power point akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media *powerpoint* tentunya juga akan melatih daya ingat peserta didik karena terdapat penggunaan warna dalam slide *powerpoint* .

Pembelajaran yang menarik seperti ini akan menjadikan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Dalam kegiatan belajar mengajar power point memberikan posisi yang sangat strategis dimana power point merupakan objek sehingga dengan kecanggihannya power point dan fitur-fitur yang tersedia dalam power point akan menarik perhatian peserta didik atau dapat dikatakan dapat mengendalikan perhatian peserta didik yang membuat peserta didik tertarik dan antusias pada saat proses kegiatan belajar.

Pentingnya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan komunikator menarik (memikat) perhatian sehingga menimbulkan seseorang untuk menyukai selanjutnya mampu mengungkapkan kembali mengenai pesan yang disampaikan komunikator. Media belajar sangat membantu dan menarik dalam proses belajar mengajar, karena media dapat dipergunakan untuk memperbesar yang kecil dan mengecilkan yang besar, menyederhanakan yang kompleks, mempercepat proses atau memperlambat proses dan sebagainya. Lebih jauh lagi media belajar membuat pendidikan berdaya mampu tinggi, produktif, serempak, merata, aktual dan menarik.

Dalam rangka penyampaian pesan pendidikan atau pesan instruksional media sangat efektif untuk mengendalikan perhatian. Dalam proses belajar mengajar perhatian memegang peranan penting. Padahal perhatian mempunyai sifat sukar terkonsentrasi dalam waktu yang lama. Dengan menggunakan media maka perhatian peserta didik dapat dikendalikan. Di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada

keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran (yang dalam uraian selanjutnya sering disebut media), menjadi semakin penting.

Kriteria peserta didik memiliki daya tarik belajar adalah:

a. Konsentrasi Belajar Tinggi

Ukuran seseorang memiliki daya tarik belajar dapat dilihat dari peserta didik tersebut memiliki konsentrasi belajar yang tinggi. Konsentrasi belajar itu sendiri memiliki pengertian pemusatan perhatian dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran di kelas dengan konsentrasi belajar yang tinggi maka peserta didik akan memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan begitu maka peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan konsentrasi dapat dilihat ketika peserta didik fokus mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, fokus mendengarkan serta memperhatikan penjelasan dari guru.

b. Motivasi Belajar Tinggi

Adanya motivasi belajar yang tinggi tumbuh dari dalam diri peserta didik dan membentuk komitmen yang kuat sehingga dengan begitu peserta didik tidak akan terpengaruh situasi kelas yang tidak kondusif. Dapat dicontohkan seperti ada teman yang mengajak ngobrol dan ramai di kelas pasti peserta didik akan lebih bisa mengontrol bagaimana menolak dengan halus. Dan akan menghindari hal-hal yang dapat mengecohkan belajarnya.

c. Adanya Respons Positif

Peserta didik yang memiliki daya tarik belajar maka akan memberikan respon positif. Peserta didik akan menerima pembelajaran yang diberikan guru

dengan senang dan tentunya sangat antusias dalam hal menanyakan materi yang tidak dipahami, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru serta mengerjakan soal yang diberikan guru.

Adapun manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran, antara lain adalah:

- 1) Menjadikan rasa keingintahuan peserta didik untuk mempelajari materi lebih lanjut.
- 2) Untuk mengendalikan perhatian peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Dengan adanya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran maka peserta didik akan mampu memahami maksud materi yang disampaikan oleh guru.
- 4) Memberikan respon positif terhadap proses kegiatan pembelajaran.
- 5) Mempengaruhi kualitas suatu pembelajaran.

Daya tarik dalam kegiatan pembelajaran erat sekali kaitannya dengan proses pembelajaran. Manfaat daya tarik dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri adalah membuat mata pelajaran menjadi menarik untuk dipelajari. Daya tarik peserta didik akan muncul jika materi, cara penyampaian dan penyampaiannya memiliki keunikan dan menawarkan sesuatu yang menyenangkan dan berbeda bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan daya serapnya.

1) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT

Perkembangannya media berbasis IT digunakan sebagai alat bantu pelajaran, karena itu dikenal dengan istilah *Computer Based Learning (CBL)* atau

Computer Assisted Learning (CAL). Ketika pertama-pertama media berbasis IT diperkenalkan, khususnya di pembelajaran, maka ia menjadi populer dikalangan anak didik. Bisa dimengerti karena berbagai variasi teknik mengajar bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu: *Technology Based Learning dan Technology Based Web Learning*.³⁴

Penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran dibagi menjadi 2 yaitu meliputi:

Computer Assisted Instructional (CAI), yaitu menggunakan media berbasis IT sebagai satu bagian integral dari suatu sistem pembelajaran, para peserta didik pada umumnya terlibat dalam interaksi dua arah dengan media berbasis IT melalui suatu terminal. CAI memberikan dampak terhadap bidang pendidikan. Dalam menangani jumlah besar dan berbagai ragam informasi tentang berbagai tipe dan jenis serta klasifikasi peserta didik, lembaga pendidikan membutuhkan kemampuan dalam bidang informasi (*storage and retrieval*).

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis IT dikenal dengan konsep pembelajaran dengan bantuan media berbasis IT (*computer-assisted instruction*). Dalam konsep CAI ini media berbasis IT difungsikan sebagai penyaji materi pembelajaran, penyimpan materi pelajaran, hingga memberikan analisis evaluasi pembelajaran. Sedangkan bentuk pembelajarannya bisa berupa tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan. Saat ini juga telah

³⁴Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), h. 104

berkembang software dan hardware yang bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis media berbasis IT.³⁵

Computer Aided Learning (CAL), yaitu penggunaan media berbasis IT dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif serta memberikan umpan balik. Sebagai salah satu sumber belajar, media berbasis IT adalah suatu alat bagi peserta didik yang memberikan atau menyediakan informasi.³⁶

Prinsip penggunaan media berbasis media berbasis IT mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut:

a) Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Dalam mengembangkan suatu pembelajaran yang berbasis media berbasis IT sebuah lembaga harus berorientasikan kepada tujuan dari pembelajaran itu sendiri baik secara standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran. Dalam bentuk apapun model pembelajaran berbasis media berbasis IT yang dikembangkan dalam dunia pendidikan, baik itu secara drill, tutorial, simulasi ataupun games harus tetap berpacu pada tujuan pembelajaran itu sendiri yang telah ditetapkan dalam sebuah perencanaan pembelajaran tersebut.

b) Berorientasi pada Pembelajaran Individual

Pembelajaran berbasis media berbasis IT juga menerapkan pembelajaran secara individual dimana pembelajaran dapat memberikan suatu keleluasaan atau

³⁵M. Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), h. 190

³⁶Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 176

kebebasan pada peserta didik dalam menggunakan atau meluangkan waktu dan program pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Sistem pembelajaran ini menekankan pada peserta didik agar mampu belajar dengan baik dan mampu menyelesaikan konten pembelajaran dengan tepat waktu, namun bagi mereka yang memiliki kemampuan yang kurang maka akan terlambat dalam mengerjakan dan memahami konten yang ada dalam pembelajaran berbasis media berbasis IT tersebut. Hal ini terjadi karena sistem pembelajaran yang difasilitasi oleh pembelajaran berbasis media berbasis IT, dimana jalannya pembelajaran berbasis media berbasis IT ini tergantung pada kemampuan peserta didik itu sendiri sehingga membuat mereka harus mampu mengolah dan memahaminya dengan baik.

c) Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri

Jika pembelajaran berbasis media berbasis IT bersifat individual, maka pembelajaran ini menuntut peserta didik agar belajar secara mandiri dan guru berperan hanya sebagai fasilitator dan mediator. Semua pengalaman peserta didik dikemas dalam sebuah program yang mana mereka mengerjakan secara mandiri di media berbasis IT masing-masing serta peserta didik bisa melakukannya di sekolah ataupun di rumah sendiri.

d) Berorientasi pada Pembelajaran Tuntas

Keunggulan pembelajaran berbasis media berbasis IT adalah penerapan prinsip belajar tuntas atau mastery learning. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media berbasis IT diharapkan seluruh peserta didik mampu menyelesaikan semua pengalaman belajar yang telah dikemas dalam sebuah program

pembelajaran yang berbasis media berbasis IT, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan latihan atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan baik dan benar. Apabila peserta didik salah dalam mengerjakan soal-soal latihan maka media berbasis IT akan memberikan umpan balik bahwa jawaban yang diberikan salah. Sehingga peserta didik harus kembali pada materi yang belum dipahami sampai ia memahaminya dengan baik. Pada program akan ditampilkan skor atau nilai yang diperoleh oleh peserta didik, bagi peserta didik yang belum memenuhi standar (KKM) maka peserta didik tidak dapat keluar dari program tersebut sehingga wajib untuk mengulang dari awal dan mengerjakan kembali ke latihan soal yang sebelumnya dengan menekan tombol 'back' atau 'kembali'. Jadi peserta didik ditekankan agar dapat menguasai materi secara utuh dan tuntas hingga hasil yang dicapai maksimal dan waktunya tidak dibatasi karena sesuai dengan kemampuannya.

2) Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadis

Ayat-ayat dalam Al-Qur'an selalu merangsang akal manusia untuk berpikir lebih lanjut tentang isi ayat-ayatnya yang banyak menyangkut tentang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ayat-ayat Al-Qur'an juga tidak ada yang menghambat kemauan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan sebaliknya Al-Qur'an selalu menantang manusia untuk menggunakan akalnnya agar mendapatkan pelajaran dari ayat-ayat-Nya. Tinjauan penggunaan media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadis banyak ditemukan di antaranya:

a) QS. Ar Rahman: 55/33

يَمْعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ
فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۝

Terjemahnya:

Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.³⁷

Ayat di atas mengandung isyarat bahwa manusia harus mempunyai kekuatan untuk mengalahkan gaya tarik bumi, mana kala manusia ingin menembus penjuru langit meninggalkan bumi. Kekuatan apa yang dimaksud ini? Untuk manusia yang hidup pada zaman maju sekarang ini, tentulah tidak sulit untuk mengatakan bahwa kekuatan yang dimaksudkan adalah penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang peroketan yang dapat mengantarkan manusia ke luar angkasa.

Ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah teknologi sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

b) QS. Al Maidah ayat 16.

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى
النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ۝

³⁷Departemen Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya...*, (Semarang: Toha Putra, 2003), h.

Terjemahnya: Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.³⁸

Allah Swt menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga aspek itu adalah :

- 1) Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang guru sehingga dapat lebih mudah memahami materi.
- 2) Dalam Tafsir Al Maraghi disebutkan bahwa Al Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang guru seharusnya dapat memudahkan peserta didik dalam memahami sesuatu.³⁹
- 3) Sebuah media harus mampu mengantarkan peserta didik menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi

³⁸ Departemen Agama, *al-Qur'an dan Terjemahnya...*, h. 331

³⁹ Ahmad Musthafa Al Maraghi, *Terjemahn Tafsir Al Maraghi* (Semarang PT. Karya Toha Putra, 1993), Jilid 6, Cetakan ke-2, h. 149.

anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata “Meja” tetapi media yang digunakan adalah motor.⁴⁰

Media yang baik harus mampu mempengaruhi peserta didik sehingga mereka memiliki kepribadian yang baik. Media yang digunakan seorang guru juga harus mewakili sebagian materi yang telah ia ajarkan sebelumnya serta harus mampu membangkitkan semangat para peserta didik sehingga mereka berkeinginan untuk memikirkan kembali pelajaran yang mereka bahas di kelas selama proses pembelajaran.

c) Hadits tentang Media Pembelajaran

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا إِلَّا نَسَانُ, وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخارى)^[41]

Artinya:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis)

⁴⁰Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, 2006), h. 90.

⁴¹ Al-Imam Bukhari dan Abu Hasan As-Sindy, *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy*, (Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008), h.224

yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari).

Beliau menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah *manusia*, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah *ajalnya*, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan *harapan dan angan-angannya* sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah *musibah* yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Lewat visualisasi gambar ini, Nabi Muhammad s.a.w menjelaskan di hadapan para sahabatnya, bagaimana manusia dengan cita-cita dan keinginan-keinginannya yang luas dan banyak, bisa terhalang dengan kedatangan ajal, penyakit-penyakit, atau usia tua.

Merenungkan hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Dalam gambar ini beliau menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya dan seandainya ia terhindar dari seluruh musibah, ajal yang pasti datang suatu saat akan merenggutnya.

2. Aktivitas Belajar

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁴² Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.⁴³

Saat pembelajaran berlangsung peserta didik mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan.⁴⁴ Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Oemar Hamalik menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁵

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila peserta didik terlibat belajar secara aktif. Martinis Yamin mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri peserta didik. Peserta didik mampu menggali kemampuannya dengan

⁴²Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Gaung Persada Press. 2011), h. 75

⁴³ Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Press. 2010), h. 96

⁴⁴Titi Hanida, "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik". Dalam Jurnal UNTAN, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2015. h. 13

⁴⁵ Ulfaira, dkk, "Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing". Dalam Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 3, 2015. Universitas Tadulako Palu.

rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.⁴⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa peserta didik untuk aktif dalam belajar.

Beberapa Indikator aktivitas belajar, sebagai berikut:

- a. Mendengarkan, adalah aktivitas belajar yang diakui kebenarannya dalam dunia pendidikan dan pengajaran dalam pendidikan formal persekolahan, ataupun non formal.
- b. Memandang, adalah mengarahkan penglihatan ke suatu obyek.
- c. Meraba, membau dan mengecap. Ini merupakan aktivitas indra manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Artinya aktivitas meraba, membau dan mengecap dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar.
- d. Menulis dan mencatat, merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Mencatat yang termasuk sebagai aktivitas belajar yaitu apabila dalam mencatat itu orang menyadari kebutuhan dan tujuannya,

⁴⁶Hasmiati, dkk. "Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pertumbuhan Dan Perkembangan Dengan Metode Praktikum ". Dalam Jurnal Biotek Volume 5 Nomor 1 Juni 2017, UIN Alauddin Makassar, 2017.

serta menggunakan seperangkat tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar.

- e. Membaca, adalah jalan menuju ilmu pengetahuan atau mendapatkan pengetahuan. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tidak ada cara lain kecuali memperbanyak membaca.
- f. Membuat ikhtisar atau ringkasan, memang dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku untuk masa-masa yang akan datang.
- g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan. Ini sangat berguna bagi seseorang dalam mempelajari materi yang relevan dan dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman seseorang tentang suatu hal.
- h. Menyusun paper dan kertas kerja, sangat penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap ilmiah dalam diri peserta didik, agar dunia ilmiah tidak lagi tercemar.
- i. Mengingat, adalah kemampuan jiwa untuk memasukan (*learning*), menyimpan (*retention*), dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau.
- j. Berfikir, dengan berfikir orang memperoleh penemuan baru, setidaknya orang menjadi tahu hubungan antara sesuatu.

- k. Latihan dan praktek, *learning by doing* adalah konsep belajar yang menghendaki adanya penyatuan usaha mendapatkan kesan-kesan dengan cara berbuat. Belajar sambil berbuat dalam hal ini termasuk latihan.⁴⁷

Macam-macam aktivitas belajar yang telah disebutkan di atas, ada macam-macam aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.⁴⁸

⁴⁷Sri Septiyaningsih, "Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa". Dalam Jurnal Cakrawala Pendidikan. Edisi Februari 2017, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktifitas belajar, Surya mengemukakan faktor yang mempengaruhi aktifitas belajar, antara lain:⁴⁹

a. Faktor rangsangan

- 1) Intensitas atau kekuatan rangsangan. Suatu rangsangan yang memiliki intensitas yang lebih tinggi akan lebih menarik perhatian.
- 2) *Attractiveness* atau daya tarik. Rangsangan yang sangat berbeda dengan rangsangan lainnya akan mempunyai kekuatan untuk menarik perhatian. Misalnya, Seseorang yang memakai baju merah sendirian berada ditengah bersama dengan orang-orang yang semuanya memakai baju putih, akan lebih menarik perhatian.
- 3) Perubahan atau pergantian. Rangsangan yang selalu berubah atau berganti, akan lebih menarik perhatian. Misalnya, suara guru yang selalu berganti-ganti akan lebih menarik perhatian peserta didik
- 4) Keteraturan. Rangsangan yang datang berulang-ulang secara teratur. Misalnya, jadwal siaran tv atau radio.
- 5) Suara yang tinggi. Suara yang memiliki getaran yang tinggi akan menimbulkan rangsangan yang berbeda di sekitarnya.
- 6) Rangsangan yang lazim dan terbiasa. Rangsangan yang sudah terbiasa dihadapi sehari-hari, seperti nama sendiri, nama ibu atau bapak. Misalnya,

⁴⁸Sri Septyaningsih, "Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa". Dalam Jurnal Cakrawala Pendidikan. Edisi Februari 2017, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

⁴⁹Peduk Rintayati dan Sulistya Partomo Putro, "Meningkatkan Aktivitas Belajar (Active Learning) Siswa Berkarakter Cerdas Dengan Pendekatan Sains Teknologi". Dalam Jurnal Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2013.

jika ada pengumuman yang menyebut nama seseorang, maka akan menarik perhatian yang bersangkutan.

- 7) Isyarat atau tanda. Sesuatu rangsangan yang merupakan tanda terhadap sesuatu rangsangan atau aktivitas. Misalnya, guru menengok jam maka akan menarik perhatian peserta didik karena merupakan isyarat akan berakhirnya pelajaran.

b. Faktor individu

- 1) Minat. Minat yaitu seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka kepada suatu rangsangan.
- 2) Kondisi fisik atau kesehatan. Perhatian akan lebih baik dalam kondisi fisik yang baik. Misalnya, peserta didik yang sedang memperhatikan lukisan akan lebih sukar pada waktu sakit mata.
- 3) Keletihan. Dalam keadaan letih, seseorang akan sukar memberikan perhatian kepada suatu rangsangan.
- 4) Motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi terhadap suatu aktivitas, akan lebih banyak memberikan perhatian dibandingkan dengan orang yang rendah motivasinya.
- 5) Kebutuhan perhatian. Seseorang yang merasa perlu untuk memperhatikan sesuatu, akan dengan sendirinya memberikan perhatian lebih banyak.
- 6) Harapan. Perkiraan seseorang terhadap tujuannya akan mendorong orang itu untuk dapat lebih banyak memberikan perhatian.

- 7) Karakteristik kepribadian. Sifat-sifat pribadi seseorang akan mempengaruhi kualitas perhatiannya terhadap sesuatu. Contohnya: bakat, pengalaman, kecerdasan, dan kebiasaan.

Salah satu faktor yang paling besar yang mempengaruhi aktifitas belajar yaitu suasana jiwa. Suasana jiwa merupakan keadaan batin, perasaan, fantasi, dan pikiran. Dengan demikian, perhatian yang tinggi akan timbul jika suasana jiwa peserta didik dalam keadaan senang. Sebaliknya, jika suasana jiwa peserta didik dalam keadaan tidak senang maka timbul kurangnya perhatian terhadap proses pembelajaran.

Perhatian sangatlah diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif jika adanya minat dan perhatian dalam belajar mengajar.⁵⁰ Peserta didik dianggap memiliki perhatian belajar terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru, jika peserta didik tersebut memusatkan perhatiannya dengan cara memfokuskan pandangannya ke depan untuk memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dengan memusatkan kesadaran dan daya jiwanya untuk mengetahui dan memahami materi pelajaran.⁵¹ Agar peserta didik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, guru dapat senantiasa mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar atau dalam aktivitas pembelajaran.

3. Pendidikan Agama Islam

⁵⁰Moh. Usman Uzer. *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012), h. 27

⁵¹Abdul Hadis. *Psikologi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta. 2016), h. 22

Pengertian pendidikan Agama Islam sebagaimana tercantum dalam undang-undang dan kurikulum tersebut, menunjukkan bahwa pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar manusia yang melalui proses bimbingan pengajaran dan latihan untuk mempersiapkan generasi yang cerdas dan berakhlak mulia berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia dari aspek-aspek rohaniah dan jasmaniah juga harus berlangsung secara bertahap. Oleh karena itu suatu kematangan yang bertitik akhir pada optimalisasi perkembangan atau pertumbuhan, baru dapat tercapai bilamana berlangsung melalui proses demi proses ke arah tujuan. Tidak ada satupun makhluk ciptaan Tuhan di atas bumi yang dapat mencapai kesempurnaannya atau kematangan hidup tanpa melalui proses. Proses yang diinginkan dalam usaha kependidikan adalah proses yang terarah dan bertujuan yaitu mengarahkan anak didik (manusia) kepada titik optimal kemampuannya demi terbentuknya kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individu dan sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepada-Nya.⁵²

Berdasarkan pemikiran tersebut di atas, penulis dapat menarik suatu pengertian bahwa pendidikan adalah suatu proses yang mempunyai tujuan tertentu. Ki hajar Dewantara mengatakan, pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh seorang guru (pendidik) terhadap seseorang anak didik (peserta didik) agar tercapai perkembangan maksimal yang positif.⁵³ Hamdan Ali

⁵²Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 11.

⁵³Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam dalam Prospektif Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 28.

membeikan pengertian bahwa, pendidikan adalah segala usaha dan perbuatan dari generasi muda untuk memungkinkan melakukan fungsi hidupnya dalam pergaulan bersama dengan sebaik-baiknya. Perlu diketahui bahwa pendidikan itu mengandung seluruh aspek kepribadian manusia yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵⁴

Sebelum memberikan pengertian pendidikan Agama Islam lebih lanjut, maka terlebih dahulu akan dijelaskan berbagai pengertian secara etimologi sebagai berikut: Kata pendidikan dari bahasa arab adalah *Tarbiyah* (تربية) berasal dari kata *Rabba* (رب) kata pendidikan Islam dalam bahasa arab disebut *Tarbiyah al-Islamiyah* (تربية الاسلامية).⁵⁵ Kata *Tarbiyah* lebih berproses kepada selain otak, juga kepada penanaman nilai-nilai moral atau tingkah laku anak didik. Kata kerja “*rabba*” (mendidik) sudah digunakan pada zaman Nabi Muhammad saw seperti terlihat dalam Alqur’an dan Hadis Nabi.⁵⁶ Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. al-Isra’/17: 24.

... رَبِّ اَرْحَمَهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا

Terjemahnya:

Wahai Tuhanku sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil.⁵⁷

⁵⁴ Hamdan Ali, *Filsafat Pendidikan* (Yogyakarta: Kota Kembang, 2011), h. 8.

⁵⁵ Imam Syafei, “Tujuan Pendidikan Islam”. Dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Al-Tadzkiyyah: Volume 6, November 2015. Universitas Raden Intan Lampung.

⁵⁶ Zakiah Daradjat dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 25.

⁵⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Tejemahannya* (Semarang: Karya Toha Putra Edisi 2002), h. 387.

Dalam bentuk kata benda, kata “*rabba*” ini digunakan juga untuk “Tuhan”, mungkin karena Tuhan juga bersifat mendidik, mengasuh, memelihara, malah mencipta. Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. asy-Syura/24: 18.

قَالَ أَلَمْ نُرَبِّكَ فِينَا وَلِيدًا وَلَبِثْتَ فِينَا مِنْ عُمُرِكَ سِنِينَ ﴿١٨﴾

Terjemahnya:

Dia (Fir'aun) menjawab, “Bukankah kami telah mengasuhmu dalam lingkungan (keluarga) kami, waktu engkau masih kanak-kanak dan engkau tinggal bersama kami beberapa tahun dari umurmu.”⁵⁸

Sedangkan Ramayulis dan Samsul Nizar mengatakan dalam bukunya bahwa Istilah pendidikan dalam konteks Islam pada umumnya mengacu kepada term *al-Tarbiyah*, *al-Ta'dib*, (التربية, التأديب) dan *ta'lim* (التعليم). Namun dari ketiga term tersebut yang sangat populer digunakan dalam praktek pendidikan Islam ialah term *al-Tarbiyah* (التربية). Sedangkan term *al-Ta'dib* (التأديب) dan *al-Ta'lim* (التعليم) jarang sekali digunakan. Padahal kedua term tersebut telah digunakan sejak awal pertumbuhan pendidikan Islam.⁵⁹

Jika istilah tarbiyah diambil *fi'il madi-nya* (*rabba*), maka ia memiliki arti memperduksi, mengasuh, menanggung, memberi makan, menumbuhkan, mengembangkan, memelihara, membesarkan, dan menjinakkan. Sedangkan kata Islam berasal dari bahasa arab *Aslama* (اسلم) *Yuslimu* (يسلم) yang berarti penyerahan diri, menyelamatkan diri, taat, patuh, dan tunduk. Kata “Islam” dalam “pendidikan Islam” menunjukkan warna pendidikan tertentu, yaitu pendidikan

⁵⁸Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemahannya...*, h. 514.

⁵⁹Ramayulis, dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam; Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya* (Jakarta: Kalam Mulia, 2012). h. 84.

berwarna Islam, pendidikan yang islami yaitu pendidikan yang berdasarkan Islam.⁶⁰

Term “pendidikan Islam” menjadi begitu populer di kalangan umat Islam, khususnya bagi mereka yang mengabdikan dirinya sebagai tenaga kependidikan Islam-baik sebagai guru, dosen, maupun tenaga kependidikan lainnya. Dalam kaitan ini, pengertian pendidikan Islam perlu diuraikan terlebih dahulu, terutama pengertian kata per kata yang selanjutnya digabung membentuk term khusus dengan pengertian khusus pula. Jadi, dalam hal ini, term pendidikan akan ditelaah pengertiannya terlebih dahulu, lalu disusul dengan pengertian term Islam, selanjutnya ditelaah pengertian dari gabungan kedua kata tersebut. Secara *leksikal*, kata pendidikan berasal dari kata “didik” yang diberi *prefiks* “pen” dan *sufiks* “an”, yang dimaknai sebagai proses, perbuatan, dan cara mendidik. Dari kata didik ini pulalah terbentuk berbagai turunan kata, seperti pendidik, si terdidik, didikan, dan kependidikan. Dalam bahasa Inggris, kata yang sering disepadankan dengan pendidikan adalah *education*, bukan *teaching* yang disepadankan dengan pengajaran saja dan dalam bahasa arab lebih dikenal dengan istilah *ta’lim*.⁶¹ Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat

⁶⁰Fasihatus Sholihah, “Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Keaktifan Ibadah Sholat Siswa”. Dalam Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 6, No. 1, 2017, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

⁶¹Muljono Damopolii, *Pesantren Modern Immim Pencetak Muslim Modern* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 42

memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup atau *way of life*.⁶²

Berdasarkan pengertian tarbiyah dari etimologi yang dimukakan oleh para ahli di atas, maka arti pendidikan Agama Islam dapat dirumuskan bahwa pendidikan Agama Islam ialah usaha mengembangkan fitrah manusia dengan ajaran Islam, agar terwujud kehidupan manusia yang makmur, bahagia. Abdul Mujib dan Mudzakkir mengatakan bahwa proses trans internalisasi pengetahuan dan nilai Islam kepada peserta didik melalui upaya pengajaran, pembiasaan, bimbingan, pengasuhan, pengawasan, dan pengembangan potensinya guna mencapai keselarasan, kesempurnaan hidup dunia dan akhirat.⁶³

Dari berbagai pandangan tentang pendidikan Agama Islam tersebut di atas, maka penulis dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa pendidikan Agama Islam adalah bimbingan rohani dan jasmani terhadap peserta didik, agar dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam sehingga dengan demikian dapat terhindar dari segala larangan ajaran agama Islam.

a) Dasar dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

1) Dasar Pendidikan Agama Islam

Beberapa ahli pendidikan Islam berbeda dalam menggunakan kata "dasar", "landasan"⁶⁴, "asas"⁶⁵. Istilah-istilah tersebut memiliki persamaan makna yaitu

⁶²Muhammad Yusuf dan Nurjannah, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Kecerdasan Emosional Siswa". Dalam Jurnal Al-hikmah Vol. 13, No. 1, April 2016 ISSN 1412-5382, Universitas Islam Riau.

⁶³Abdul Majib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 27.

⁶⁴Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam...*, h. 19.

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dan telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.⁶⁷

Dari ayat tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Tuhan berfirman hendaklah manusia meyakini akan adanya Tuhan Pencipta manusia (dari segumpal darah), kemudian untuk memperkokoh keyakinannya dan memeliharanya agar tidak luntur, maka hendaklah melaksanakan pendidikan dan pengajaran. Bahkan Tuhan memberikan bekal (bahan materi) pendidikan agar manusia hidup sempurna di dunia, hal ini dapat dipahami melalui petunjuk Allah dalam Q.S. al-Baqarah/2: 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Terjemahnya:

Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar”⁶⁸

Dengan penjelasan ayat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Islam mengajarkan supaya manusia itu menemukan jati dirinya sebagai insan yang bermartabat, maka ia harus menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran. Zakiah Daradjat mengatakan dalam bukunya bahwa, kata **علم** pada kedua ayat tersebut di atas mengandung pengertian sekedar memberi tahu atau memberi pengetahuan, tidak mengandung arti pembinaan kepribadian, karena sedikit sekali

⁶⁷Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemahannya...*, h. 904.

⁶⁸Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemahannya...*, h. 6.

kemungkinan membina kepribadian Nabi Sulaiman melalui burung, atau membina kepribadian Adam melalui nama benda-benda. Lain halnya dengan pengertian رب dan أدب. Disitu jelas terkandung kata pembinaan, pimpinan, pemeliharaan dan sebagainya.⁶⁹

Dasar lain pendidikan Agama Islam telah dijelaskan Allah dalam Q.S. al-Baqarah/2:269.

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Terjemahnya:

Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal.⁷⁰

Dengan demikian, pendidikan Islam dapat ditafsirkan bahwa bimbingan yang diberikan oleh seorang guru kepada anak didik agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila pendidikan kita dipandang sebagai suatu proses, maka proses tersebut akan berakhir pada tercapainya tujuan akhir pendidikan. Suatu tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan pada hakikatnya adalah suatu perwujudan dari nilai-nilai ideal yang terbentuk dalam pribadi manusia yang diinginkan. Nilai-nilai ideal itu mempengaruhi dan mewarnai pola kepribadian manusia, sehingga mempengaruhi dalam perilaku lahiriahnya.

⁶⁹ Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam...*, h. 27.

⁷⁰Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya...*, h. 56-57.

Tujuan pendidikan Islam tidak lain adalah tujuan yang merealisasikan identitas islami. Sedang idealitas islami itu sendiri pada hakikatnya adalah mengandung nilai perilaku manusia yang didasari atau dijiwai oleh iman dan takwa kepada Allah swt sebagai sumber kekuasaan mutlak yang harus ditaati.⁷¹ Apabila manusia telah bersikap menghambakan diri sepenuhnya kepada Allah swt berarti telah berada di dalam dimensi kehidupan yang mensejahterakan di dunia dan membahagiakan di akhirat. Inilah tujuan pendidikan Islam yang optimal sesuai dengan doa sehari-hari yang selalu dipanjatkan kepada Allah swt setiap waktu Allah berfirman dalam Q.S. al-Baqarah/2: 201:

رَبَّنَا آتِنَا فِي الدُّنْيَا حَسَنَةً وَفِي الْآخِرَةِ حَسَنَةً وَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Terjemahnya:

“Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan di dunia dan kebaikan di akhirat, dan lindungilah kami dari azab neraka”.⁷²

Konfigurasi dari nilai-nilai Islami mungkin dapat mengalami perubahan, namun secara instrinsik nilai tersebut tetap tak berubah. Kalau nilai tersebut berubah, maka kewahyuan dari sumber nilai yang berupa kitab suci al-Qur’an akan mengalami kerusakan. Pendidikan Islam bertugas mempertahankan, menanamkan dan mengembangkan kelangsungan berfungsinya nilai-nilai Islami yang bersumber dari kitab suci al Qur’an dan Hadis.

2) Hadis Nabi Muhammad saw.

Hadis yang merupakan dasar pendidikan Agama Islam setelah al Qur’an adalah penjelasan secara rinci tentang apa yang telah digariskan oleh Allah swt.

⁷¹ M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 119.

⁷² Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Tejemahannya...*, h. 201

dalam al Qur'an serta cerminan dari segala apa yang telah dilakukan oleh Nabi Muhammad saw. sebagai seorang pendidik.

Dalam ajaran Islam telah dinyatakan oleh Nabi Muhammad saw. dalam sabdanya yang berbunyi :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ . قَالَ رَسُولُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Terjemahnya :

Dari Abi Hurairah berkata: Rasulullah SAW bersabda: Tiadalah anak-anak yang dilahirkan itu kecuali dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya yang menjadikan Yahudi. Nasrani dan Majuzi.⁷³

Berdasarkan hadis tersebut, jelaslah bahwa orang tua memegang peranan penting dalam proses internalisasi nilai-nilai Islam kepada peserta didik. Anak dilahirkan dalam keadaan suci adalah menjadi tanggung jawab orang tua untuk mendidiknya.

Dasar kedua tersebut diatas, adalah merupakan figur sentral yang menjadi teladan, panutan, dan contoh yang baik, karena seluruh perkataan teraplikasi dalam wujud perbuatannya. Robert L Gullick dalam *Muhammad the Edicator* yang dikutip Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir menyatakan, Muhammad betul-betul seorang pendidik yang membimbing manusia menuju kemerdekaan dan kebahagiaan yang lebih besar serta melahirkan kestabilan dan ketertiban yang mendorong perkembangan budaya Islam, serta revolusi sesuatu yang mempunyai tempo yang tak tertandingi dan gairah yang menantang. Dari sudut pragmatis,

⁷³Abu Daud, *Sunan Abu Daud* (Beirut: Darul Fikr, 1962) h. 152.

seseorang yang mengangkat perilaku manusia adalah seorang pangeran di antara pada pendidik.⁷⁴

Pengakuan tersebut menggambarkan sosok manusia paripurna, yang diakui oleh dunia karena akseptasi masyarakat terhadap risalah yang dibawanya, dengan konsepsi dasar pendidikan Agama Islam yang telah dipraktikkan Nabi Muhammad saw.

Berdasarkan hal tersebut, Al Qur'an menjustifikasi misi Nabi Muhammad saw. diutus ke bumi ini, salah satunya adalah rahmat bagi sekalian alam dan memperbaiki moral atau akhlak ummat manusia, sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Anbiya /21: 107.

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

Terjemahnya:

Dan kami tidak mengutus engkau (Muhammad) melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi seluruh alam.⁷⁵

Makna ayat ini adalah memformulasikan sistem, metode, atau cara yang harus ditempu oleh para penanggung jawab pendidikan dalam meneruskan misi risalah Rasulullah, yaitu menyempurnakan keutamaan akhlak kepada peserta didik.

3) Ijtihad

Al Qur'an dan hadis banyak mengandung arti umum, sehingga diperlukan *interpretasi* melalui sarana Ijtihad. Ijtihad ini sangat dibutuhkan sesudah wafatnya Nabi disebabkan tidak adanya tempat bertanya jika mendapatkan suatu masalah

⁷⁴ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam ...*, h. 39.

⁷⁵Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemahannya...*, h. 461.

yang terdapat dalam Al Qur'an dan hadis. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad saw yang berbunyi:

عن أناس من أصحاب معاذ ابن جبل أن رسول الله ﷺ لما أراد أن يبعث معاذًا إلى اليمن قال: كيف تقضى إذا عراض لك قضاء قال: أقضى بكتاب الله قال: فإن لم تجد في كتاب الله قال: فبسنة رسول الله ﷺ قال: فإن لم تجد في سنة رسول الله صلى عليه وسلم ولا في كتاب الله قال: أجتهد رأبي (رواه أبو داود)

Artinya:

Dari Anas dari beberapa orang sahabat Mu'az Ibn Jabal, bahwa sesungguhnya Rasulullah saw ketika mengutus Mu'az ke Yaman Nabi bersabda bagaiman engkau (Mu'az) memutuskan bila diajukan kepadamu suatu masalah? Dia menjawab: Aku akan memutuskan dengan apa yang ada dalam kitab Allah. Nabi bersabda: Jika kamu tidak mendapatkan dalam kitab Allah? Maka dia menjawab: dengan Sunnah Rasulullah saw. Nabi bersabda: Jika kamu tidak menemukan dalam Sunnah Rasulullah saw dan dalam kitab Allah? Mu'az menjawab: saya akan berijtihad dengan pikiranku.⁷⁶

Ijtihad merupakan sarana pemahaman dan pengkajian dalam rangka menghayati dan mengamalkan syariat Islam agar mempunyai landasan yang kuat, baik dalam agama maupun sunah. Secara tekstual, kata ijtihad tidak ditemukan dalam Al Qur'an, tetapi ditemukan dalam hadis Nabi Muhammad saw. Miski demikian, tidak berarti bahwa Al Qur'an mengabaikan pentingnya ijtihad. Tetapi, dalam beberapa ayat sangat jelas tersirat kandungan makna pentingnya berijtihad.

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan Agama Islam ada beberapa antara lain: Tujuan umum pendidikan Agama Islam harus dikaitkan pula dengan tujuan pendidikan nasional negara tempat pendidikan Agama Islam itu dilaksanakan dan harus dikaitkan pula

⁷⁶ Al-Imam Al-Hafidz Abu Daud Sulaiman bin asy' Asya bin Ishak, *Sunan Abu Daud* (Juz. II; Mesir: Syirkah Wamathabaah, 1952), h. 303.

dengan tujuan instruksional lembaga yang meyelenggarakan pendidikan itu. Tujuan umum itu tidak dapat dicapai kecuali setelah melalui proses pengajaran, pengalaman, pembiasaan, penghayatan dan keyakinan akan kebenarannya. Tahapan-tahapan dalam mencapai tujuan itu pada pendidikan formal (sekolah, madrasah), dirumuskan dalam bentuk tujuan kurikuler yang selanjutnya dikembangkan dalam tujuan instruksional.⁷⁷

Menurut Arifin dalam bukunya bahwa, tujuan umum, atau tujuan nasional adalah cita-cita hidup yang ditetapkan untuk dicapai melalui proses kependidikan dengan berbagai cara atau sistem, baik sistem formal (sekolah), sistem non formal (non klasik dan non kurikuler), maupun sistem informal (yang tidak terkait oleh Formalitas program, waktu, ruang dan materi).⁷⁸

a) Tujuan Akhir

Secara realistis, tujuan operasional dan tujuan khusus dapat dinilai oleh orang lain (masyarakat). Sedangkan tujuan akhir tidak dapat dinilai oleh orang lain, sebab hal ini erat kaitannya dengan falsafah hidup dan kepercayaan seseorang, sehingga orang yang mencapai tujuan ideal (akhir) hanya dapat dievaluasi oleh Allah swt karena hal tersebut sangat abstrak. Tujuan akhir pendidikan Agama Islam itu dapat dipahami dari firman Allah swt dalam Q.S. al-Imran/3:102

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوا اللّٰهَ حَقَّ تُقَاتِهٖۙ وَلَا تَمُوْتُنَّ اِلَّا وَاَنْتُمْ مُّسْلِمُوْنَ ﴿١٠٢﴾

⁷⁷ Al-Imam Al-Hafidz Abu Daud Sulaiman bin asy' Asya bin Ishak, *Sunan Abu Daud.*, h. 303.

⁷⁸ Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 39.

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan muslim.⁷⁹

Abdur Rasyid ibn Abdil Azis dalam mengutip pendapat al-Gazali, al-Arabi dan Ibn Sina berkesimpulan bahwa tujuan pendidikan Agama Islam itu adalah takarrub kepada Allah melalui pendidikan akhlak, dan menciptakan pola pikir ilmiah dan pribadi yang paripurna, yaitu pribadi yang dapat mengintegrasikan antara agama dengan ilmu, melaksanakan amal saleh dan menjauhi segala larangan Allah, guna memperoleh derajat yang tinggi dalam kehidupannya.⁸⁰

Al-Gazali mengatakan yang dikutip Fathiyah Hasan Sulaiman, tujuan akhir pendidikan Agama Islam tergambar dalam dua aspek, yaitu pertama; muslim paripurna yang bertujuan mendekatkan diri kepada Allah swt, kedua; muslim paripurna bertujuan mendekatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat.⁸¹

Jadi tujuan akhir pendidikan Agama Islam berupa pengabdian kepada Allah swt, namun bukan hanya melalui ruku' dan sujud semata dalam shalat tetapi juga dituntut berpartisipasi (mengabdikan) kepada masyarakat sebagai hubungan horizontal (hubungan sosial). Dengan demikian, sasaran pendidikan Agama Islam dalam mencapai tujuan akhirnya adalah menjadikan manusia (peserta didik) pengabdian kepada Allah sehingga mendapatkan derajat orang-orang yang bertakwa kepada Allah swt.

⁷⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemahannya...*, h. 79.

⁸⁰Abdur Rasyid Ibn Abdil Azis Salim, *al-Tarbiyah al-Islamiah Wa Thuruq Tadrisah* (Kuwait: Dar al-Buhust, 1975), h. 231-232.

⁸¹Fathiyah Hasan Sulaiman, *Sistem Pendidikan versi al-Gazalli*, terj. Fathur Rahman (Bandung: Al-Ma'arif, 2014), h. 24.

b) Tujuan Sementara

Tujuan sementara ialah tujuan yang akan dicapai setelah peserta didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam suatu kurikulum pendidikan formal.⁸² Tujuan khusus pendidikan Agama Islam merupakan pecahan dari tujuan umum dan merupakan tujuan sementara sebelum sampai kepada tujuan ideal. Dengan demikian tujuan khusus adalah penghubung antar tujuan umum dengan tujuan ideal (akhir).

c) Tujuan Operasional

Tujuan operasional yaitu suatu tujuan yang dicapai menurut program yang telah ditentukan/ditetapkan dalam kurikulum. Akan tetapi adakalanya tujuan fungsional belum tercapai oleh karena beberapa sebab, misalnya produk kependidikan belum siap dipakai dilapangan karena masih memerlukan latihan keterampilan tentang bidang keahlian yang hendak diterjuni, meskipun secara operasional tujuan telah tercapai.⁸³

b) Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Pelaksanaan pendidikan Agama Islam di sekolah sangat kuat dasarnya karena pendidikan Agama Islam merupakan sub bagian dari sistem pendidikan nasional. Dasar yuridis pendidikan Agama Islam adalah peraturan perundang-undangan sebagai pegangan dalam melaksanakan pendidikan Agama Islam di sekolah. Hal ini tergambar dalam undang-undang dasar 1945 pada bab XI Pasal 29 ayat 1 dan yang berbunyi:

⁸² Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam...*, h. 31.

⁸³ Lihat Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam...*, h. 43.

- a. Ayat 1 Negara berdasarkan ke Tuhanan Yang Maha Esa
- b. Ayat 2 Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama dan kepercayaannya.⁸⁴

Selanjutnya eksistensi pendidikan Agama Islam sebagai komponen pendidikan nasional dituangkan dalam undang-undang Pokok Pendidikan dan Pengajaran Nomor 4 Tahun 1950, yang sampai sekarang masih berlaku. Di dalamnya telah dinyatakan bahwa belajar di sekolah-sekolah agama dianggap telah memenuhi kewajiban belajar. Salah satu poin penting dalam Undang-Undang tersebut adalah bab XII Pasla 30 dinyatakan bahwa:

- 1) Dalam sekolah-sekolah negeri diadakan pelajaran agama, orang tua murid menetapkan apakah anaknya akan mengikuti pelajaran tersebut.
- 2) Cara penyelenggaraan pengajaran di sekolah-sekolah negeri di atur dalam peraturan oleh Menteri Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan bersama-sama dengan Menteri Agama.⁸⁵

Kemudian pada tanggal 16 Juli 1951 dikeluarkan suatu peraturan yang merupakan lanjutan dari Undang-Undang tersebut di atas, yang menetapkan pelajaran agama Islam dua jam seminggu dimulai dari kelas IV sekolah dasar dan berlanjut sampai sekolah menengah. Dalam sidang MPRS 1966 ditetapkan sebagai suatu mata pelajaran, mulai di sekolah dasar dan berlanjut sampai perguruan Tinggi Negeri.⁸⁶ Untuk mengetahui berhasil tidaknya pendidikan Agama Islam pada sekolah umum, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor, maka Direktorat Pembinaan Pendidikan Agama Islam pada sekolah umum negeri telah

⁸⁴Republik Indonesia, *Undang-Undang Dasar 1945* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 7.

⁸⁵ Badri Yatim, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 314.

⁸⁶Zuhaerini dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama* (Surabaya: Usaha Nasional, 2015), h. 23.

menetapkan indikator keberhasilan pendidikan Agama Islam mulai dari SD, SLTP dan SMU/SMA. Adapun indikator keberhasilan pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

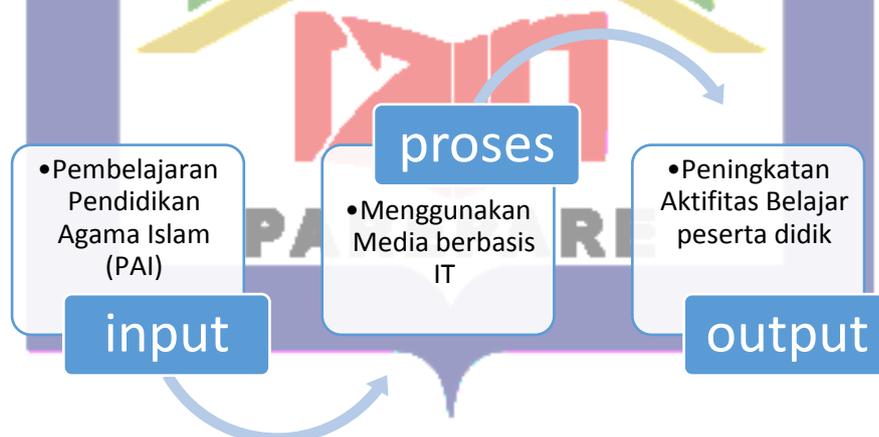
- a) Peserta didik memiliki pengetahuan fungsional tentang Agama Islam dan mengamalkannya.
- b) Peserta didik meyakini kebenaran ajaran Agama Islam dan menghormati orang lain, meyakini Agamanya pula.
- c) Peserta didik begairah beribadah.
- d) Peserta didik membaca kitab suci Al Qur'an dan meyakini serta berusaha memahaminya.
- e) Peserta didik memiliki kepribadian muslim (berakhlak mulia).
- f) Peserta didik rajin belajar.
- g) Peserta didik mampu mensukuri nikmat Allah swt.
- h) Peserta didik memahami, menghayati dan mengambil manfaat tarikh Islam.
- i) Peserta didik mampu menciptakan suasana kerukunan hidup beragama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut ternyata memiliki perbedaan keberhasilan peserta didik dari setiap tingkatan sebagai suatu pengembangan dan peningkatan. Dalam hal itu banyak usaha yang dilakukan oleh para ilmuwan dan ulama dalam memperhatikan pelaksanaan pendidikan Agama Islam di lembaga pendidikan formal, baik itu seminar, lokakarya serta berbagai pertemuan ilmiah lainnya agar pendidikan agama Islam di setiap tingkatan lembaga pendidikan

dapat terlaksana dengan baik, hasil memuaskan, yakni peserta didik memiliki pemahaman, keyakinan dan kemampuan mengamalkan ajaran agama dan menjauhi segala larangan terutama yang dapat mengganggu pikiran dan mengeluarkan akal dari tabiat yang sebenarnya.

C. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan *sintesa* antar variabel yang diteliti. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang arah penelitian ini, maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 2.1. Skema kerangka teori

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah diduga terdapat pengaruh penggunaan media

pembelajaran berbasis IT terhadap aktifitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Parepare.

Hipotesis yang digunakan adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktifitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Parepare.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktifitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Parepare.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif lapangan (*field research*). Penelitian pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika.⁸⁷ Sedangkan penelitian lapangan adalah penelitian yang menggunakan kehidupan nyata sebagai tempat kajian.⁸⁸ Jadi penelitian kuantitatif lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data yang berupa angka dan penelitiannya mengkaji kehidupan nyata di lapangan.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi, penelitian yang melibatkan hubungan satu atau lebih variabel dengan satu atau lebih variabel lain. Bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah Bivariat, yaitu hubungan yang melibatkan satu variabel bebas dengan satu variabel terikat.⁸⁹

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat). Variabel *independen* adalah penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang diberi simbol X dan variabel *dependen* adalah aktivitas belajar peserta didik yang diberi simbol Y.

⁸⁷Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, (Semarang: Ghiyyas Putra, 2016), h. 25.

⁸⁸Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 167.

⁸⁹Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan...*, h. 177

Desain hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat diperlihatkan pada gambar berikut:



Keterangan:

X = Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT

Y = Aktivitas Belajar peserta didik

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2019. Setelah dilakukan seminar proposal dan disetujui oleh tim penguji dan tim pembimbing, dan telah mendapatkan ijin penelitian dari pemerintah daerah setempat. Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah di SMP Negeri 2 Parepare yang terletak di Jalan Lahalede Kecamatan Soreang, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi data. Informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan. Berkaitan dengan hal tersebut Arikunto, memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi.⁹⁰ Hal tersebut dapat diartikan bahwa populasi merupakan seluruh bagian yang terdiri dari manusia, peristiwa dan objek.

⁹⁰Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 102.

Senada dengan itu Hadi, memberi pengertian populasi adalah keseluruhan penduduk yang dimaksud untuk diselidiki atau diteliti disebut populasi atau *universum*. Populasi dibatasi sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama.⁹¹

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Parepare yang terdiri dari 11 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik sebanyak 329 orang. Populasi tersebut mempunyai karakteristik yang beragam baik kemampuan akademik, maupun latar belakang sosialnya. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 3.1. Keadaan Populasi SMPN 2 Parepare, pada halaman lampiran.

Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi, atau sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.⁹² Oleh karena sampel bagian dari populasi, maka sampel yang diambil harus mencerminkan keadaan umum dari populasi. Sampel merupakan bagian dari populasi yang *representative* sehingga hasil penelitian sampel dapat digeneralisir pada seluruh populasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 66 responden yang diambil dengan teknik *random sampling* yaitu penentuan sampel secara acak. Sampel yang terpilih adalah sampel yang mewakili kelas VIII. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 3.2. Daftar nama sampel penelitian SMPN 2 Parepare, pada lampiran.

⁹¹Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Ofset, 2011), h. 45.

⁹²Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Cet. II; Bandung : Alfabeta, 2012), h. 43

D. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah pekerjaan peneliti untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan prosedur yang telah ditentukan, atau berdasarkan kaidah-kaidah penelitian yang telah dijadikan acuan oleh para pakar peneliti. Pengumpulan data melalui penelitian lapangan (*field research*). Peneliti menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ke lokasi untuk mendapatkan data-data yang ada hubungannya dengan penelitian ini. yaitu:

1. Angket atau kuesioner

Angket (kuesioner), adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden.⁹³ Adapun instrument penelitian yang dipergunakan adalah metode angket yaitu pedoman angket yang berisi pertanyaan terkait dengan penelitian, dengan bentuk kuesioner tertutup, dalam artian telah tersedia jawaban dalam bentuk pilihan ganda. Angket diberikan untuk mengetahui variable-variabel yang akan diteliti yaitu variable tentang aktifitas belajar peserta didik dan variabel tentang penggunaan media berbasis IT pada pembelajaran PAI Kelas VIII pada SMPN 2 Parepare.

2. Observasi

Observasi salah satu teknik yang peneliti gunakan dengan mengamati secara langsung. Pengamatan tentang masalah yang diperlukan untuk dicatat. Dalam hal ini, peneliti mengamati langsung proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 2 Parepare.

⁹³Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 32

Bentuk observasi yang digunakan adalah bentuk bebas yang tidak perlu ada jawaban tetapi mencatat apa yang tampak sebagai pendukung hasil penelitian, meliputi pengambilan bentuk partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan digunakan untuk meneliti proses strategi penyampaian pembelajaran dalam kelas. Sedangkan non partisipan, peneliti fokuskan pada strategi pengorganisasian, strategi penyampaian pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.⁹⁴

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang menggunakan bahan klasik untuk meneliti perkembangan yang khusus yaitu untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan tentang apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana. Metode dokumentasi adalah cara mencari tentang hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.⁹⁵ Metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran yang digunakan. Peneliti mengumpulkan data tertulis tentang SMP Negeri 2 Parepare dan data tertulis serta data penting lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang amat penting dan strategis kedudukannya dalam keseluruhan kegiatan penelitian, karena data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian diperoleh melalui instrument. Berikut ini instrument yang peneliti gunakan: pedoman observasi,

⁹⁴ Sanafiah Faizal, *Format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 78

⁹⁵ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 39

daftar pertanyaan angket dan dokumentasi untuk untuk menjawab pertanyaan atau persoalan-persoalan tentang apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Proses penyusunan, pengaturan, dan pengolahan data agar dapat digunakan untuk membenarkan atau menyalahkan hipotesis. Data yang telah dikumpulkan diolah kemudian dianalisis. Dengan pengolahan data dimaksudkan untuk mengubah data kasar menjadi data yang lebih halus dan lebih bermakna.⁹⁶ sedangkan analisis dimaksudkan untuk mengkaji data dalam hubungannya dengan keperluan pengujian hipotesis penelitian.

1. Teknik pengolahan data.

Setelah data terkumpul, selanjutnya dilakukan inventarisasi data, pengolahan data, analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menginventarisasi data, yaitu data angket dan observasi yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT.
- b. Mengolah data dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Memeriksa kembali data jawaban responden apakah setiap pertanyaan dijawabnya dan apakah cara menjawabnya sudah benar.
 - 2) Memberi skor pada data yang dikuantitatifkan dan menghitung setiap jawaban responden.
 - 3) Menggolongkan kategori jawaban ke dalam tabel-tabel skor dan menilai sesuai dengan keperluan.

⁹⁶Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012), h. 76.

2. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktifitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh penggunaan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI.

Untuk keperluan tersebut digunakan rumus persamaan analisis regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = Penggunaan Media pembelajaran berbasis IT

Y = Aktifitas Belajar Peserta Didik

a = Konstanta

b = Koefisien pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI

Proses perhitungan rumus-rumus tersebut di atas untuk hasil regresi, korelasi, validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak program *SPSS for Windows*.

a. Uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data, digunakan SPSS 22 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

- 2) Menguji normalitas data dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada SPSS 22.
- 3) Melihat nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk, dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Jika kedua data kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas data dengan menggunakan uji Levene.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan uji Levene's test dalam SPSS 22, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogen.

- 2) Menghitung uji homogenitas data dengan menggunakan rumus Levene's test.

- 3) Melihat nilai signifikansi pada uji Levene's test, dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

c. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan masing-masing variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak tetap terhadap variabel terikat. Menurut Tulus Winarsunu untuk menghitung hubungan linieritas digunakan rumus:⁹⁷

$$f_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

f_{reg} : harga F garis regresi

N : cacah kasus

M : cacah preditor

R^2 : koefisien korelasi kuadrat

Pengujian linearitas menunjukkan bahwa variabel independen terhadap variabel dependen mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (signifikansi $> 0,05$).

⁹⁷Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan* (Malang, UMM Press, 2002), h. 209

d. Uji Hipotesis

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PAI. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PAI Kelas VIII pada SMPN 2 Parepare. Untuk keperluan tersebut digunakan rumus korelasi *pearson product moment*.⁹⁸ Dengan rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor total

$\sum X$ = skor total X

$\sum Y$ = skor total Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor Y

$\sum xy$ = jumlah X dan Y

N = jumlah sampel

Proses perhitungan rumus tersebut untuk hasil analisis koefisien dilakukan dengan bantuan perangkat lunak program *SPSS for Windows* versi 22. Analisis ini digunakan untuk membuat *interpretasi* lanjut yaitu untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel.

⁹⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 275.

G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid apabila menunjukkan kesahihan suatu yang hendak diukur dan mampu mengungkapkan data variabel yang akan diteliti secara tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono yang mengatakan bahwa; “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur”.

Validitas yang digunakan dalam angket ini adalah validitas konstruktif, yang pengujian validitasnya dilakukan dengan menganalisis tiap butir pertanyaan pada kuesioner. Proses pengujian dilakukan dengan cara menganalisis setiap item dalam masing-masing aspek tentang peningkatan aktivitas belajar peserta didik (X) dengan penggunaan media berbasis IT (Y). Dengan proses perhitungannya menggunakan *software SPSS for windows*.

Apabila harga koefisien korelasi (r_{xy}) yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari harga r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka item dinyatakan valid.

Setelah soal diuji validitasnya, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu soal dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi apabila soal tersebut mempunyai hasil yang konsisten.⁹⁹ Ini berarti semakin *reliable* suatu soal semakin meyakinkan bahwa apabila soal tersebut diulangi maka hasilnya tidak akan berubah, atau perubahannya tidak berarti apa-apa. Untuk menentukan reliabilitas soal yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka rumus yang digunakan adalah analisis *spearman-brown*. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen

⁹⁹Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 127.

cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik.

Pada penelitian ini, analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus *Spearman-Brown* dan *Guttman (Spilt-Half Method)* yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas (**r**) menggunakan kriteria berikut:

Nilai di atas 1,00	: sempurna
Nilai (0,81-1,00)	: tinggi sekali
Nilai (0,61-0,80)	: tinggi
Nilai (0,41-0,60)	: sedang
Nilai (0,21-0,40)	: rendah
Nilai (0,00-0,20)	: rendah sekali. ¹⁰⁰

Reliabilitas yang diajukan adalah nilai di atas 0,5 (nilainya antara sedang dan tinggi) sehingga instrumen yang diajukan sebagai kuesioner disebut baik dan handal.

¹⁰⁰Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 80.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Pembelajaran PAI Pada Peserta Didik di SMPN 2 Parepare (Variabel X).

Penggunaan media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi (IT) dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT sebagai media perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan penggunaan media pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran berbasis IT. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media visual pada pembelajaran. Dengan demikian peserta didik lebih mudah mencerna bahan, dari pada tidak menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada peserta didik pada penelitian ini, menunjukkan adanya sikap yang beragam tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare. Teknik analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui gambaran umum data, cara penyajian data, dan cara meringkas data hasil perhitungan sesuai dengan tujuan penelitian dan untuk mengetahui gambaran umum variabel.

Penyajian data dimaksudkan untuk mendeskripsikan penggunaan tabel distribusi frekuensi.

Angket yang disebarakan dikembangkan berdasarkan indikator-indikator dan dikategorikan kedalam 4 jawaban sebagai berikut:

Tabel 4.1 Bobot Alternatif Jawaban Responden

Kategori	Kode
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis validitas dan reabilitasnya dengan menunjukkan “valid” yang telah penulis sebarakan kepada peserta didik maka dapat digambarkan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI pada peserta didik di SMPN 2 Kota Parepare. Dua puluh pertanyaan dalam angket yang disebar menurut peneliti telah representatif dan dapat mewakili deskripsi penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI pada peserta didik di SMPN 2 Kota Parepare. Adapun tabel hitung angket untuk variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis IT) dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel 4.2. Tabel Hitung Angket Variabel X (Media Pembelajaran Berbasis IT)

No	Uraian Variabel	SL	SR	J	TP
		4	3	2	1
1	Guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT untuk mendukung pembelajaran PAI	42	23	1	0
2	Media pembelajaran berbasis IT yang digunakan guru dapat menambah pengetahuan siswa	37	26	3	0
3	Guru PAI memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	12	47	7	0
4	Guru menggunakan beberapa media pembelajaran PAI	36	27	3	0
5	Media pembelajaran berbasis IT dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh guru	35	28	3	0
6	Penggunaan media pembelajaran berbasis IT telah sesuai dengan prinsip yang ada	14	27	22	3
7	Guru menggunakan berbagai jenis media berbasis IT untuk mendukung pembelajaran di kelas	20	39	6	1
8	Media pembelajaran berbasis IT yang dikemas sederhana, menarik dan menyenangkan, dapat membuat pembelajaran lebih bermakna	16	39	11	0
9	Media pembelajaran IT dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran PAI	24	31	11	0
10	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa	20	32	14	0
11	Guru PAI berusaha memanfaatkan media pembelajaran yang memudahkan pemahaman tentang isi materi PAI	26	27	13	0
12	Guru PAI memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT hanya pada materi tertentu saja	18	24	24	0
13	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT pada proses pembelajaran, meningkatkan mutu pembelajaran	18	30	18	0
14	Dalam proses Pembelajaran, guru PAI mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT dengan baik	34	24	6	2
15	Guru PAI menguasai setiap media pembelajaran berbasis IT yang akan dimanfaatkan	39	27	0	0
16	Guru PAI menggunakan buku elektronik	27	32	7	0
17	Guru PAI menggunakan internet dalam proses pembelajaran	21	27	18	0
18	Guru PAI menggunakan video dalam proses pembelajaran	34	31	1	0
19	Guru PAI menggunakan LCD/proyektor dalam proses pembelajaran	24	31	11	0
20	Guru PAI menggunakan media IT lainnya dalam proses pembelajaran	38	27	1	0

Selanjutnya uji validitas dan realibilitas instrumen, selengkap dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah instrmen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.

Peneliti menggunakan aplikasi program SPSS. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4. 3. Uji validitas variabel X

No. item	R hitung	R tabel	Keterangan
x1	0,349	0,204	valid
x2	0,474	0,204	valid
x3	0,436	0,204	valid
x4	0,232	0,204	valid
x5	0,470	0,204	valid
x6	0,486	0,204	valid
x7	0,609	0,204	valid
x8	0,596	0,204	valid
x9	0,616	0,204	valid
x10	0,464	0,204	valid
x11	0,472	0,204	valid
x12	0,498	0,204	valid
x13	0,515	0,204	valid
x14	0,462	0,204	valid
x15	0,478	0,204	valid
x16	0,391	0,204	valid
x17	0,612	0,204	valid
x18	0,574	0,204	valid
x19	0,526	0,204	valid
x20	0,565	0,204	valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen yang valid sebanyak 20 item.

b. Uji realibilitas

Reliabilitas menunjukkan arti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas adalah jika nilai alpha (R hitung) lebih besar dari nilai R tabel maka item-item instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten, sebaliknya jika nilai alpha (R hitung) lebih kecil dari R tabel maka item-item instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus *Spearmen-Brown* dan *Guttman (Spilt-Half Method)* yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas (r) menggunakan kriteria berikut:

Nilai di atas 1,00	: sempurna
Nilai (0,81-1,00)	: tinggi sekali
Nilai (0,61-0,80)	: tinggi
Nilai (0,41-0,60)	: sedang
Nilai (0,21-0,40)	: rendah
Nilai (0,00-0,20)	: rendah sekali.

Reliabilitas yang diajukan adalah nilai di atas 0,5 (nilainya antara sedang dan tinggi) sehingga instrumen yang diajukan sebagai kuesioner disebut baik dan handal. Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4. Statistik Realibilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,780
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,783
		N of Items	10 ^b
	Total N of Items		19
Correlation Between Forms			,744
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,853
	Unequal Length		,853
Guttman Split-Half Coefficient			,852

a. The items are: x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10,

b. The items are: x11, x12,x13, x14, x15, x16, x17, x18, x19. X20.

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 22*, diperoleh nilai alpha (r hitung) sebesar 0,852 lebih besar dari r tabel 0,204. Dan berada pada nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item instrumen variabel x dinyatakan reliabel dan konsisten.

Berdasarkan data hasil angket variabel penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada pembelajaran PAI (variabel X), Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel X berada antara 48 sampai dengan 80, nilai rata-rata (mean) sebesar 65,11, median 64,75, modus 64, varians 54,558 dan standar deviasi 7,386. Selengkapnya dapat dilihat pada rangkuman hasil statistik sebagai berikut:

Tabel 4.5. Statistik variabel X
penggunaan media pembelajaran
berbasis IT

N	Valid	66
	Missing	0
Mean		65,11
Std. Error of Mean		,909
Median		64,75 ^a
Mode		64 ^b
Std. Deviation		7,386
Variance		54,558
Skewness		-,061
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		,321
Std. Error of Kurtosis		,582
Minimum		48
Maximum		80
Sum		4297

a. Calculated from grouped data.

b. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 66 responden di SMPN 2 Kota Parepare, penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI. Penentuan skor kemampuan menggunakan penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

- 90% - 100% kategori sangat tinggi
- 80% - 89% kategori tinggi
- 70% - 79% kategori sedang
- 60% - 69% kategori rendah
- 50% - 59% kategori sangat rendah

Skor total variabel penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI

adalah $4297 : 5280 = 0,814$ atau 81,4 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI termasuk kategori tinggi.

2. Aktivitas Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare (Variabel Y)

Berdasarkan data hasil angket variabel aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y). Jumlah item angket sebelum diuji validitas dan uji realibilitas sebanyak 20 item pertanyaan, dan setelah diuji validitas dan uji realibilitas item angket menjadi 20 item pertanyaan. Adapun tabel hitung angket untuk variabel Y (aktivitas belajar peserta didik) dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel. 4.6. Tabel Hitung Angket Variabel Y (Aktivitas Belajar Peserta Didik)

No	Uraian Variabel	SL	S	JR	TP
		4	3	2	1
1	Saya memperhatikan dengan seksama penjelasan materi dari guru saat pembelajaran berbasis IT berlangsung	49	17	0	0
2	Saya membaca dengan teliti materi yang dirasa cukup sulit pada media yang ditayangkan	14	44	8	0
3	Saya mengamati materi pembelajaran yang disajikan dengan sungguh-sungguh	23	42	1	0
4	Saya enggan bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami setelah melihat media	12	46	8	0
5	Saya mencoba memberikan tanggapan saat diskusi berlangsung	26	27	13	0
6	Saya memberikan pendapat ketika diskusi berlangsung	22	35	9	0
7	Saya mendengarkan dengan seksama ketika guru menjelaskan materi yang ada di media	19	26	21	0
8	Saya bersikap acuh ketika kelompok lain mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas	35	26	5	0
9	Saya mendengarkan arahan dari guru ketika melakukan simulasi atau praktik	9	53	4	0
10	Saya mencatat hal yang dirasa penting saat guru menampilkan media	21	37	8	0
11	Saya meringkas materi sendiri untuk memudahkan memahami materi perkuliahan	13	47	6	0
12	Saya sepenuhnya ikut andil dalam kelompok apabila ada	33	24	9	0

	tugas yang diberikan				
13	Saya melakukan tugas praktik/simulasi dengan baik	18	34	14	0
14	Saya lamban ketika melakukan kegiatan praktik/simulasi dari contoh yang telah diajarkan guru	18	33	15	0
15	Saya dapat melakukan praktik wudhu dengan ataupun tanpa arahan dari guru sebagaimana dengan film	19	29	18	0
16	Saya dapat melakukan praktik shalat dengan ataupun tanpa arahan dari guru setelah melihat contoh	32	22	12	0
17	Saya mencoba menanggapi saat teman sedang presentasi di depan kelas	31	29	6	0
18	Saya berani menyampaikan pendapat walau berbeda dengan teman yang lain	42	18	6	0
19	Saya merasa percaya diri ketika disuruh mengerjakan soal di depan kelas	17	36	13	0
20	Saya berusaha memecahkan soal yang diberikan oleh guru dengan kemampuan sendiri	17	31	18	0

Selanjutnya uji validitas dan realibilitas instrumen, selengkap dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah instrmen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi program SPSS versi 22. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4. 7. Uji validitas variabel Y

No	R hitung	R tabel	Keterangan
y1	0,424	0,204	valid
y2	0,425	0,204	valid
y3	0,532	0,204	valid
y4	0,548	0,204	valid
y5	0,526	0,204	valid
y6	0,290	0,204	valid
y7	0,712	0,204	valid
y8	0,616	0,204	valid
y9	0,696	0,204	valid
y10	0,697	0,204	valid
y11	0,637	0,204	valid
y12	0,571	0,204	valid
y13	0,556	0,204	valid
y14	0,416	0,204	valid
y15	0,217	0,204	valid
y16	0,425	0,204	valid
y17	0,577	0,204	valid
y18	0,509	0,204	valid
y19	0,534	0,204	valid
y20	0,560	0,204	valid

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa instrumen yang valid sebanyak 20 item.

b. Uji realibilitas

Reliabilitas menunjukkan arti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas adalah jika nilai alpha (R hitung) lebih besar dari nilai R tabel maka item-item instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten, sebaliknya jika nilai alpha

(R hitung) lebih kecil dari R tabel maka item-item instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Analisis reliabilitas menggunakan pengujian reliabilitas internal dengan rumus *Spearman-Brown* dan *Guttman (Spilt-Half Method)* yang perhitungannya dilakukan menggunakan *software SPSS for windows*. Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas (r) menggunakan kriteria berikut:

Nilai di atas 1,00	: sempurna
Nilai (0,81-1,00)	: tinggi sekali
Nilai (0,61-0,80)	: tinggi
Nilai (0,41-0,60)	: sedang
Nilai (0,21-0,40)	: rendah
Nilai (0,00-0,20)	: rendah sekali.

Reliabilitas yang diajukan adalah nilai di atas 0,5 (nilainya antara sedang dan tinggi) sehingga instrumen yang diajukan sebagai kuesioner disebut baik dan handal. Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4. 8. Uji Realibilitas variabel Y

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,762
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,724
		N of Items	10 ^b
	Total N of Items		19
Correlation Between Forms			,807
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,893
	Unequal Length		,894
Guttman Split-Half Coefficient			,892

a. The items are: y1, y2, y3, y4, y5, y6, y7, y8, y9, y10.

b. The items are: y11, y12, y13, y14, y15, y16, y17, y18, y19, y20

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi program *SPSS for Windows version 22*, diperoleh nilai alpha (r hitung) sebesar 0,892 lebih besar dari r tabel 0,204. Dan berada pada interval nilai, 0,81-1,00, pada kategori tinggi sekali. Maka dapat dinyatakan item-item instrumen variabel Y dinyatakan reliabel dan konsisten.

Tabel rangkuman hasil statistik variabel Y dapat dilihat pada sebagai berikut:

Tabel 4.9. Statistik Variabel Y

Statistics		
Aktivitas Belajar Peserta Didik		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		64,18
Std. Error of Mean		,776
Median		65,42 ^a
Mode		65
Std. Deviation		6,307
Variance		39,782
Skewness		-,360
Std. Error of Skewness		,295
Kurtosis		-,235
Std. Error of Kurtosis		,582
Range		29
Minimum		49
Maximum		78
Sum		4236

a. Calculated from grouped data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel Y berada antara 49 sampai dengan 78, harga rata-rata (mean) sebesar 64,18, median 65,42, modus 65, varians 39,782 dan standar deviasi 6,307. Sedangkan distribusi frekuensi skor

variabel aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10. Distribusi frekuensi variabel Y

Aktivitas Belajar Peserta Didik					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	49	1	1,5	1,5	1,5
	52	3	4,5	4,5	6,1
	53	2	3,0	3,0	9,1
	55	1	1,5	1,5	10,6
	57	5	7,6	7,6	18,2
	59	3	4,5	4,5	22,7
	60	6	9,1	9,1	31,8
	61	2	3,0	3,0	34,8
	63	1	1,5	1,5	36,4
	64	3	4,5	4,5	40,9
	65	7	10,6	10,6	51,5
	66	5	7,6	7,6	59,1
	67	6	9,1	9,1	68,2
	68	5	7,6	7,6	75,8
	69	4	6,1	6,1	81,8
	70	2	3,0	3,0	84,8
	71	6	9,1	9,1	93,9
	73	1	1,5	1,5	95,5
	74	1	1,5	1,5	97,0
	77	1	1,5	1,5	98,5
	78	1	1,5	1,5	100,0
Total		66	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.10, menunjukkan bahwa 20 butir pertanyaan angket yang disebar ke 66 responden di SMPN 2 Kota Parepare, tentang aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI (variabel Y). Penentuan skor aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

90% - 100% kategori sangat tinggi

80% - 89% kategori tinggi

70% - 79% kategori sedang

60% - 69% kategori rendah

50% - 59% kategori sangat rendah

Skor total variabel aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4236, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Sehingga, aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y) adalah $4236 : 5280 = 0,803$ atau 80,3 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y) termasuk kategori tinggi. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare telah berjalan secara maksimal karena guru mempunyai kemampuan menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Kota Parepare.

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya.

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data adalah sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

- 2) Menguji normalitas data dengan menggunakan SPSS for windows version 22.
- 3) Melihat nilai signifikansi dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Hasil uji normalitas data dengan menggunakan SPSS for windows version 22, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,64718127
Most Extreme Differences	Absolute	,076
	Positive	,062
	Negative	-,076
Test Statistic		,076
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Untuk menganalisis homogenitas data, digunakan *SPSS for windows version 22*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data sebagai berikut:

H_0 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

H_1 : data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak sama atau tidak homogen.

- 2) Menghitung uji homogenitas data.
- 3) Melihat nilai signifikansi dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Hasil uji homogenitas data dengan menggunakan *SPSS for windows version 22*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Aktivitas belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,675	22	64	,067

Berdasarkan tabel uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi $0,067 > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya variabel aktivitas belajar peserta didik (y)

berdasarkan variabel kemampuan menggunakan media berbasis IT (x), artinya data variabel aktivitas belajar peserta didik (y) berdasarkan variabel kemampuan menggunakan media berbasis IT (x) mempunyai varian yang sama atau homogen.

3. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah hubungan masing-masing variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak tetap terhadap variabel terikat. Dasar yang digunakan dalam pengambilan keputusan Uji linieritas dapat dilakukan dengan dua cara:

- a. Melihat nilai signifikansi pada out put SPSS: jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka terdapat hubungan linieritas secara signifikan. antara variabel prediktor (x) dengan variabel kriterium (y). Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier.
- b. Dengan melihat nilai F_{hitung} dan F_{tabel} : Jika nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan variabel prediktor (x) dengan variabel kriterium (y). Sebaliknya jika nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka kesimpulannya tidak terdapat hubungan linier.

Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 4.13. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI * Penggunaan Media Berbasis IT	Between Groups	(Combined) Linearity	2411,857	32	75,371	2,649	,000
		Deviation from Linearity	1171,466	1	1171,466	41,169	,000
			1240,391	31	40,013	1,406	,125
	Within Groups		1821,112	64	28,455		
	Total		4232,969	65			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi $0,125 > 0,05$, artinya terdapat hubungan yang linier antara variabel penggunaan media berbasis IT (x) dengan variabel aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI (y). $F_{hitung} = 1,406$ lebih kecil dari $F_{tabel} = 3,99$ maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan variabel prediktor (x) dengan variabel kriterium (y).

B. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare, maka perlu dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT (variabel x) terhadap aktivitas belajar peserta didik (variabel y) di SMPN 2 Kota Parepare adalah dengan menggunakan

analisis korelasi dan regresi linier. Analisis korelasi bertujuan memprediksi besar hubungan variabel tergantung (*dependen*) dengan menggunakan variabel bebas (*independen*) yang sudah diketahui persamaannya. sedangkan analisis regresi bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan pada variabel tergantung (*dependen*) dengan menggunakan variabel bebas (*independen*) yang juga diketahui persamaannya.

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: variabel dependen adalah aktivitas belajar peserta didik SMPN 2 Kota Parepare (Y) dan variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran berbasis IT (X). Perhitungan regresi dengan menggunakan *software SPSS for windows*.

Dari hasil pengujian hipotesis ternyata hipotesis alternatif yang diajukan dapat diterima, selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14. Analisis of Variance

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17144,496	1	17144,496	54,237	,000 ^b
	Residual	2036,071	65	31,324		
	Total	19180,567	66			

a. Dependent Variable: Aktivitas Belajar Peserta Didik

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Berbasis IT

Hasil perhitungan analisis korelasi uji F, diperoleh nilai F *hitung* sebesar 54,237 dengan signifikansi 0,000 jauh lebih kecil dari 0,5, nilai ini dibandingkan

dengan nilai $F_{tabel} (0,05 ; 1 ; 65) = 3,99$ menunjukkan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik SMPN 2 Kota Parepare adalah berhubungan. Uji F {Anova} mempertegas bahwa karena nilai probabilitas kurang dari 0,5 maka model regresi yang diperoleh dapat diberlakukan secara umum di lokasi penelitian serta mewakili kondisi populasi yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil perhitungan data responden dengan menggunakan *software SPSS for windows* diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,426^a nilai ini dikategorikan hubungan yang memiliki tingkat asosiasi yang kuat, karena berada di atas nilai tengah 0,5 dan berada sangat dekat dengan bilangan 1. Arah hubungan yang positif menunjukkan adanya asosiasi yang berbanding lurus. Artinya peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis IT akan diikuti oleh peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Jika besar hubungan sangat kuat, sangat baik untuk diproses lebih lanjut dengan analisis regresi.

Koefisien determinasi diperoleh dengan mengkuadratkan koefisien korelasi (R^2) yang menggambarkan seberapa besar kontribusi semua variabel independen terhadap variabel bebas, karena merupakan kuadrat dari koefisien korelasi maka besaran ini selalu positif dan bernilai antara minimal 0 dan maksimal 1. berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,477 artinya nilai korelasi sebesar 47,7 persen variabel independen dapat menjelaskan deviasi dan variabel dependen, sedangkan sisanya 52,3 persen ditentukan oleh variabel lain. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15. Model Summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,426 ^a	,477	,269	5,677

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Berbasis IT

b. Dependent Variable: Aktivitas belajar Peserta Didik

a. Koefisien Regresi dan Uji Signifikansi

Persamaan regresi linier yang diperoleh adalah $\hat{Y} = a + bX$ sama dengan $Y=29,011 + 0,986X$, nilai-nilai yang ada dalam persamaan dapat diterjemahkan dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta 29,011 menunjukkan bahwa tanpa adanya variabel kemampuan guru menggunakan media berbasis IT, tingkat aktivitas belajar peserta didik sudah mempunyai nilai 29,011 satuan. Besaran ini menggambarkan besarnya faktor luar yang berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar peserta didik selain dari variabel kemampuan guru menggunakan media berbasis IT.
- 2) Koefisien regresi untuk variabel penggunaan media pembelajaran (X) sebesar 0,986 satuan, menunjukkan besarnya pengaruh kemampuan guru menggunakan media berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik yaitu berhubungan positif (karena tanda +), artinya jika peranan kemampuan guru menggunakan media berbasis IT ditingkatkan 1 satuan, maka peserta didik akan meningkat sebesar 0,423 satuan. Hubungan keduanya menunjukkan hubungan yang positif karena memberikan kontribusi terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Tahapan selanjutnya menguji keberartian masing-masing koefisien regresi secara parsial dengan menggunakan uji *t hitung* dengan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Koefisien regresi berpengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare.

Ho : Koefisien regresi tidak berpengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare.

Keputusan penerimaan dan penolakan hipotesis penelitian dilakukan juga dengan mengkonsultasikan *t hitung* dan *t tabel*. Hipotesis nol (Ho) dinyatakan ditolak atau hipotesis alternatif (Ha) diterima jika *t hitung* lebih besar dari *t tabel* pada tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dengan derajat bebas 64; (banyak responden(dk)-2). Perhitungan nilai *t* dengan bantuan *software SPSS for windows* disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.16 Koefisien Regresi dan uji *t* Koefisien Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,011	,705		,015	,000
	Penggunaan Media Berbasis IT	,986	,001	1,000	7,822	,000

a. Dependent Variable: Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel di atas, koefisien regresi konstanta mempunyai nilai *t hitung* sebesar 7,822 setelah dibandingkan dengan *t tabel* ($t_{hitung} (7,822) \geq t$

tabel (1.997) artinya H_0 ditolak atau H_a diterima, berarti koefisien regresi untuk konstanta sebesar 29,011 berpengaruh secara berarti dan signifikan untuk menggambarkan besarnya faktor luar selain, penggunaan media berbasis IT berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare.

C. Pembahasan Penelitian

Besarnya korelasi dari aktivitas belajar peserta didik secara kumulatif adalah cukup kuat hal ini dipertegas oleh koefisien determinasi yang didapatkan sebesar 0,477 artinya 47,7 % penggunaan media berbasis IT dapat memberikan kontribusi terhadap aktivitas belajar peserta didik SMPN 2 Parepare, sisanya 52,3% faktor luar yang juga memberikan kontribusi terhadap aktivitas belajar peserta didik yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Besar dan arah hubungan adalah positif pada tingkat asosiasi sangat kuat artinya kontribusi yang diberikan oleh penggunaan media berbasis IT dengan aktivitas belajar peserta didik di SMPN 2 Kota Parepare adalah positif dengan koefisien korelasi sebesar 1,000.

Berdasarkan data di atas berarti masih sangat memungkinkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik SMPN 2 Kota Parepare, mengingat hanya penggunaan media pembelajaran yang diteliti pada penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran yang ditinjau hanya dalam 7 hal, yaitu dari segi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, pendekatan dan penggunaan media pembelajaran, pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran,

pembelajaran yang memacu keterlibatan peserta didik, penilaian dan hasil belajar dan penutup untuk melakukan refleksi yang memberikan pengaruh yang berarti.

Berdasarkan data di atas juga masih dimungkinkan peningkatan strategi dan model pembelajaran di SMPN 2 Kota Parepare lebih meningkat, seperti kemampuan dalam menggunakan multi metode pembelajaran yang berbasis peserta didik, meningkatkan lagi pemanfaatan media pembelajaran, memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran dan lain-lain.

Hasil uji t yang menguji keterkaitan kontribusi penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik memberikan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik adalah berpengaruh signifikan dengan nilai t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} .

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis IT berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.

Indikator penggunaan media pembelajaran berbasis IT dengan instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di SMPN 2 Kota Parepare.

Penggunaan media pembelajaran berbasis IT sebagai salah satu penjabaran dari profesionalitas seorang guru, secara teori memang didesain untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas siswa dalam hal aktivitas belajar adalah mendengarkan, memandang, menulis, membaca, berpikir, latihan dan praktek.

Berdasarkan koefisien determinasi yang didapatkan sebesar 0,477 artinya 47,7 % penggunaan media berbasis IT dapat memberikan kontribusi atau pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik SMPN 2 Parepare, sisanya 52,3% faktor luar yang juga memberikan kontribusi terhadap aktivitas belajar peserta didik yang tidak diteliti dalam penelitian ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4297, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI adalah $4297 : 5280 = 0,814$ atau 81,4 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran PAI termasuk kategori tinggi.
2. Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 4117, skor teoritik tertinggi variabel ini setiap responden adalah $20 \times 4 = 80$, karena jumlah responden 66 orang, maka skor kriterium adalah $80 \times 66 = 5280$. Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y) adalah $4236 : 5280 = 0,803$ atau 80,3 persen dari kriterium yang ditetapkan. Dapat disimpullkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare (variabel Y) termasuk kategori tinggi. Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI

di SMPN 2 Kota Parepare telah berjalan efektif dan efisien karena guru mempunyai kemampuan menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

3. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t *hitung* sebesar 7,822 setelah dibandingkan dengan t *tabel* ($7,822 \geq 1.997$) artinya H_0 ditolak atau H_a diterima berarti berpengaruh secara signifikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kota Parepare. Hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Parepare.

B. Implikasi Penelitian

Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hal ini bisa dijadikan bahan yang akan dilakukan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan peranan pendidik dalam tiga hal dalam proses pembelajaran, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Beberapa faktor yang dipandang sebagai upaya konkrit peningkatan peranan pendidik adalah:

1. Mengelola program proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan pendidik dalam menetapkan prinsip psikologis tentang kemampuan serta kekurangan peserta didik serta perencanaan dan penerapan pembelajaran remedial yang belum mantap.

2. Mengoptimalkan gerakan penelitian tindakan kelas bagi pendidik dalam mengembangkan berbagai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran.
3. Melakukan pengawasan kondisi riil tentang kinerja pendidik diawasi dengan melibatkan supervisi pengawas dan mengefektifkan penilaian dalam proses pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Kepada kepala sekolah, kepala sekolah sebagai penanggung jawab keberhasilan tujuan sekolah, agar selalu memotivasi mengajar guru yang sudah cukup baik untuk tetap konsisten dan dapat terus ditingkatkan, motif berprestasi guru yang demikian memungkinkan guru yang lain dapat termotivasi dengan mengarahkan segala upaya bagi keberhasilan belajar peserta didik.
5. Sebagai kepala sekolah tidak hanya menuntut guru agar menunjukkan etos kerjanya yang baik tapi juga turut memperhatikan kesejahteraannya. Kesejahteraan dalam arti bukan hanya dalam bentuk materi seperti tunjangan kesejahteraan guru, melainkan dalam bentuk lain seperti menciptakan hubungan yang harmonis di antara guru dan staf, memberikan pujian dan penghargaan kepada yang berprestasi, memberikan pembinaan dan cara lainnya yang menunjang dan meningkatkan motivasi dan kinerja guru.

6. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikelolanya, dengan demikian dapat dicapai kinerja yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muh. Taufik Syastra, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *CBIS Journal*, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794 tahun 2015, Universitas Putra Batam, Batam Kepulauan Riau.
- Ahmad Musthafa Al Maraghi, *Terjemahn Tafsir Al Maraghi*. Semarang: Toha Putra, 1993.
- Ahmad, Salim, “Meningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar”, *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*: Edisi Mei 2017, Surakarta.
- Alam, Masnur, “Studi Penerapan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural di Institut Agama Islam Negeri IAIN Kerinci”, *Jurnal Tadrib*, Vol. IV, No. 2, Desember 2018, Palembang: UIN Raden Fatah, 2018
- Ali, Hamdan, *Filsafat Pendidikan* Yogyakarta: Kota Kembang, 2011.
- Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pengantar Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Atapukang, Nurmasa, “Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi dalam Berkomunikasi”. *Jurnal Media Komunikasi* Vol. 17, Nomor 2, Desember 2016, Universitas Nusa Cendana Kupang, NTT.
- Bukhari, Al-Imam dan As-Sindy, Abu Hasan., *Shahihul Bukhari bi Haasyiati al-Imam as-Sindy*, Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008.
- Damopolii, Muljono, *Pesantren Modern Immim Pencetak Muslim Modern*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Daradjat, Zakiah dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Departemen Agama, *al-Qur’an dan Terjemahnya*. Semarang: Toha Putra, 2013.
- Dharna Oetomo, Budi Sutedjo, *E-Education Konsep, Teknologi, Dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- Faizal, Sanafiah, *Format-format Penelitian Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Ofset, 2011.

- Hadis, Abdul. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Hanida, Titi, “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik”, *Jurnal UNTAN*, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2015.
- Hardianto, Deni, “Media Pembelajaran Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif”, *Jurnal di Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Volume 3 tahun 2005, Yogyakarta: UNY.
- Hasmiati, dkk. “Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pertumbuhan Dan Perkembangan Dengan Metode Praktikum”, *Jurnal Biotek Volume 5 Nomor 1 Juni 2017*, UIN Alauddin Makassar, 2017.
- Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2013.
- Majib, Abdul dan Mudzakkir, Jusuf, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- Majid, Abdul dan Andayani, Dian, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mucharomah, Miftah, “Guru di Era Milenia dalam Bingkai Rahmatan Lil Alamin”, *Jurnal di Edukasia Islamika : Volume 2, Nomor 2, Desember 2017*, IAIN Pekalongan. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id>
- Muchson, Ali, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Agama Islam* Bandung: Nuansa, 2013.
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Musfiqon, M., *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Musrif, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengelolaan Media Pembelajaran di SMP Negeri 17 Kendari”, *Tesis Makassar: UIN Alauddin*, 2008.
- Nursamsu dan Kusnafizal, Teuku, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran”. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA JIPI*, 12: 165-170, Desember 2017, Universitas Samudra Negeri Langsa Aceh, www.jurnal.unsyiaac.id/jipi

- Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Ramayulis, dan Nizar, Samsul, *Filsafat Pendidikan Islam; Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*. Jakarta: Kalam Mulia, 2012.
- Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika*. Bandung : Alfabeta, 2013.
- Rintayati, Peduk dan Sulistya Partomo Putro, “Meningkatkan Aktivitas Belajar Active Learning Siswa Berkarakter Cerdas Dengan Pendekatan Sains Teknologi”, *Jurnal Pendidikan*, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2013.
- Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Samsuddin, “Aplikasi Computer Aided Instruction CAI Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Teknik Informatika Vol.10 No.2*, 2017, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article>
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press. 2010.
- Sholihah, Fasihatus, “Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Keaktifan Ibadah Sholat Siswa”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1, 2017, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Siregar, Eveline, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- Sudjana, Nana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012.
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*. Bandung; Alfabeta: 2012.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, Semarang: CV. Ghiyyas Putra, 2016.
- Surya, Hendra, *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2011.
- Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

- Syafei, Imam, "Tujuan Pendidikan Islam", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6, November 2015. Universitas Raden Intan Lampung.
- Syarifuddin, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi TIK Terhadap Keberhasilan di MTs Negeri I Kendari", Tesis Makassar: UIN Alauddin, 2010.
- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam dalam Prospektif Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, Universitas Negeri Medan.
- Ulfaira, dkk, "Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing", *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 3, 2015. Universitas Tadulako Palu.
- Umar, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Tarbiyah Vlomu 11 Tahun 2014*, diterbitkan STAIN Jurai Siwo Metro Bandar Lampung 2014.
- Usman, M. Basyiruddin, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2012.
- Uzer, Moh. Usman. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Warham, Muhammad, "Penggunaan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Korelasinya Dengan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 37 Makassar", Tesis Makassar: UIN Alauddin, 2010
- Yamin, Martinis, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2011.
- Yusuf, Muhammad dan Nurjannah, "Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Kecerdasan Emosional Siswa", *Jurnal Al-Hikmah* Vol. 13, No. 1, April 2016 ISSN 1412-5382, Universitas Islam Riau.

KUESIONER (ANGKET)

**“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP
PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMP NEGERI 2 KOTA PAREPARE”**

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan Masing-masing pernyataan memiliki 4 pilihan jawaban (pilihlah salah satu jawaban saja) yaitu :

- SL : Selalu (4)**
S : Sering (3)
JR : Jarang (2)
TP : Tidak Pernah (1)

2. Anda diminta untuk menjawab dengan jujur semua pernyataan dalam angket ini dengan memberi tanda silang (X) pada kolom jawaban yang anda rasa paling sesuai dengan keadaan anda saat ini. Setiap pernyataan hanya boleh diisi 1 (satu) jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri anda.
3. Bacalah dengan teliti dan usahakanlah agar setiap pernyataan dapat terjawab dan tidak ada pernyataan yang terlewat.
4. Perlu diketahui bahwa angket ini bukan merupakan satu ujian, jadi semua jawaban adalah benar dan tidak ada jawaban yang salah, bila jawaban tersebut sesuai dengan keadaananda yang sebenarnya.

B. IDENTITAS RESPONDEN.

Nama Lengkap :

Jenis Kelamin :

Variabel Y: Media Pembelajaran Berbasis IT

No	Uraian Variabel	SL	SR	J	TP
		4	3	2	1
1	Guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT untuk mendukung pembelajaran PAI				
2	Media pembelajaran berbasis IT yang digunakan guru dapat menambah pengetahuan siswa				
3	Guru PAI memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT sesuai dengan kemampuan yang dimiliki				
4	Guru menggunakan beberapa media pembelajaran PAI				
5	Media pembelajaran berbasis IT dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh guru				

6	Penggunaan media pembelajaran berbasis IT telah sesuai dengan prinsip yang ada				
7	Guru menggunakan berbagai jenis media berbasis IT untuk mendukung pembelajaran di kelas				
8	Media pembelajaran berbasis IT yang dikemas sederhana, menarik dan menyenangkan, dapat membuat pembelajaran lebih bermakna				
9	Media pembelajaran IT dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran PAI				
10	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa				
11	Guru PAI berusaha memanfaatkan media pembelajaran yang memudahkan pemahaman tentang isi materi PAI				
12	Guru PAI memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT hanya pada materi tertentu saja				
13	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT pada proses pembelajaran, meningkatkan mutu pembelajaran				
14	Dalam proses Pembelajaran, guru PAI mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT dengan baik				
15	Guru PAI menguasai setiap media pembelajaran berbasis IT yang akan dimanfaatkan				
16	Guru PAI menggunakan buku elektronik				
17	Guru PAI menggunakan internet dalam proses pembelajaran				
18	Guru PAI menggunakan video dalam proses pembelajaran				
19	Guru PAI menggunakan LCD/proyektor dalam proses pembelajaran				
20	Guru PAI menggunakan media IT lainnya dalam proses pembelajaran				

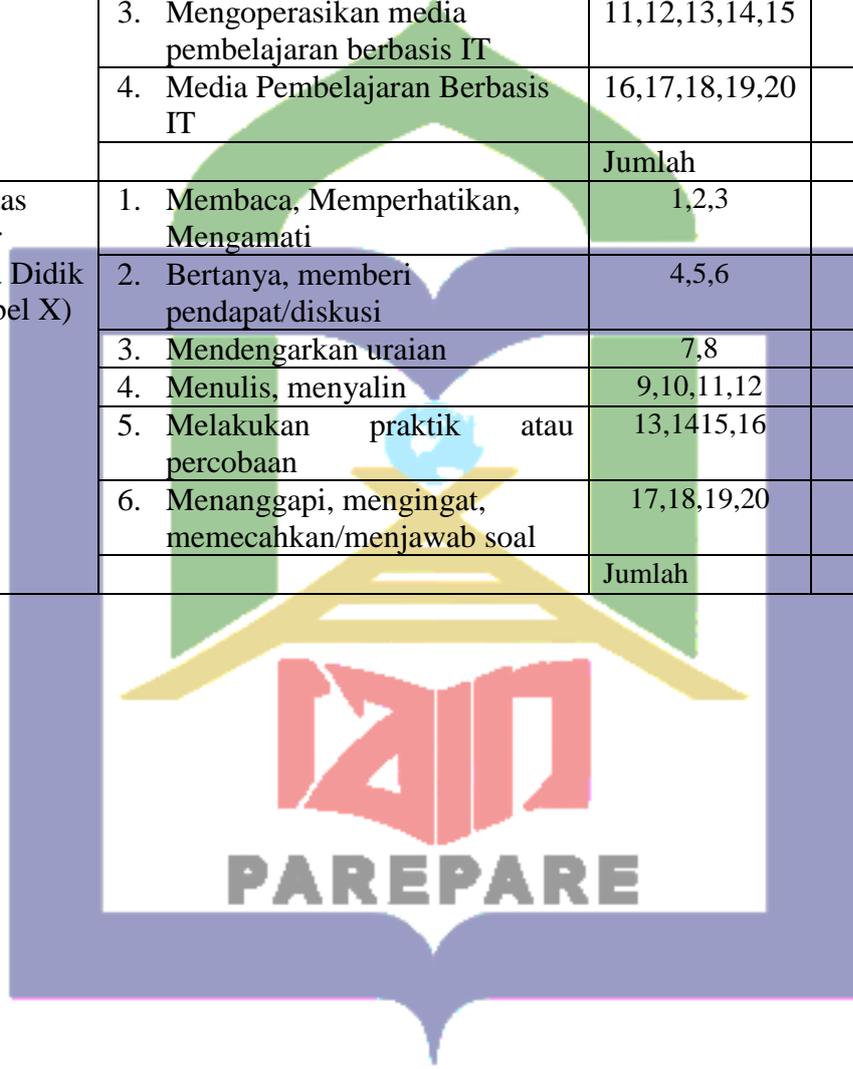
Variabel Y: Aktivitas Belajar Peserta didik

No	Uraian Variabel	SL	S	JR	TP
		4	3	2	1
1	Saya memperhatikan dengan seksama penjelasan materi dari guru saat pembelajaran berbasis IT berlangsung				
2	Saya membaca dengan teliti materi yang dirasa cukup sulit pada media yang ditayangkan				
3	Saya mengamati materi pembelajaran yang disajikan dengan sungguh-sungguh				
4	Saya enggan bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dipahami setelah melihat media				

5	Saya mencoba memberikan tanggapan saat diskusi berlangsung				
6	Saya memberikan pendapat ketika diskusi berlangsung				
7	Saya mendengarkan dengan seksama ketika guru menjelaskan materi yang ada di media				
8	Saya bersikap acuh ketika kelompok lain mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas				
9	Saya mendengarkan arahan dari guru ketika melakukan simulasi atau praktik				
10	Saya mencatat hal yang dirasa penting saat guru menampilkan media				
11	Saya meringkas materi sendiri untuk memudahkan memahami materi perkuliahan				
12	Saya sepenuhnya ikut andil dalam kelompok apabila ada tugas yang diberikan				
13	Saya melakukan tugas praktik/simulasi dengan baik				
14	Saya lamban ketika melakukan kegiatan praktik/simulasi dari contoh yang telah diajarkan guru				
15	Saya dapat melakukan praktik wudhu dengan ataupun tanpa arahan dari guru sebagaimana dengan film				
16	Saya dapat melakukan praktik shalat dengan ataupun tanpa arahan dari guru setelah melihat contoh				
17	Saya mencoba menanggapi saat teman sedang presentasi di depan kelas				
18	Saya berani menyampaikan pendapat walau berbeda dengan teman yang lain				
19	Saya merasa percaya diri ketika disuruh mengerjakan soal di depan kelas				
20	Saya berusaha memecahkan soal yang diberikan oleh guru dengan kemampuan sendiri				

Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian

Variabel	Indikator	No. Butir Soal	Jumlah
Media Pembelajaran Berbasis IT (Variabel Y)	1. Manfaat sebagai media pembelajaran berbasis IT	1,2,3,4 ,5	5
	2. Media membantu proses pembelajaran	6,7,8,9,10	5
	3. Mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT	11,12,13,14,15	5
	4. Media Pembelajaran Berbasis IT	16,17,18,19,20	5
	Jumlah		20
Aktivitas Belajar Peserta Didik (Variabel X)	1. Membaca, Memperhatikan, Mengamati	1,2,3	3
	2. Bertanya, memberi pendapat/diskusi	4,5,6	3
	3. Mendengarkan uraian	7,8	2
	4. Menulis, menyalin	9,10,11,12	4
	5. Melakukan praktik atau percobaan	13,14,15,16	4
	6. Menanggapi, mengingat, memecahkan/menjawab soal	17,18,19,20	4
	Jumlah		20



Daftar nama sampel penelitian SMPN 2 Parepare

No	Perempuan	Laki-laki	Kelas	Jumlah
1	Azzahra	Ahmad Farid	VIII ¹	6
2	Dwi Ayudia Kirania	M. Dwi Andhika Irawan. R		
3	Nurul Ima	Fahril Pratama		
4	Alya Vergita	Muhammad Afriady	VIII ²	6
5	Humaerah	Jehosua Geovalentcia		
6	Mutiara	Arya Rizky Hidayat		
7	Reyna Kenzabrina	Muh. Firdaus	VIII ³	6
8	Sasthia Mayumi	Mahmudin		
9	Zalsabila Nur Zahra	Aryadinata Masyuri		
10	Nurfidya Apriliani	Fadel Muhammad	VIII ⁴	6
11	Reski Aulia Nasaruddin	Muh. Aswar		
12	Nur Nabila Hamka	Giovanny Lodwig		
13	Widya Oktavia Naftali	Muhammad Putra Ramadan	VIII ⁵	6
14	Mauliydina Aprilia Darwis	Sandi Arrafi		
15	Intan Ramadhani Hasbullah	Zacki Ahmad Farham		
16	Nisa Amelia	Muhammad Arifin Ilham	VIII ⁶	6
17	Yunisa Munir	Umar Septiady		
18	Zahra Firdauzi	Gunawan		
19	Sri Ramadhani	Muhammad Haikal Bidar	VIII ⁷	6
20	Putri Aura Nabila	Ridho Fatilla Wibawa		
21	Khaerunnisa Salsabila	Muhammad Irfan Rizaldi		
22	Melani	Awaluddin Ridwan Sidik	VIII ⁸	6
23	Naila Abd Rasyid	Gilang Ramadhan		
24	Yolanda Kalua	Zulfikar Ikhsan		
25	Sri Nurhayati Amran	Rahmat Alqausar	VIII ⁹	6
26	Nurul Afifah Amir	Muhammad Ariel		
27	Salsyabilah Rusdi	Azali Azidin		
28	Nur Fadlha Alifa	Andi Fikri	VIII ¹⁰	6
29	Faqihah Qasthalani	Syahrul Masrul		
30	Anindita	Andi Naufal Nabil Lutfi		
31	Lilis Karlina	Dzakwan Irsyad Ashari	VIII ¹¹	6
32	Uswatul Hasanah Aris	Agung Agsali		
33	Novina Indah Sari	Muhammad Zulfikar		
				66

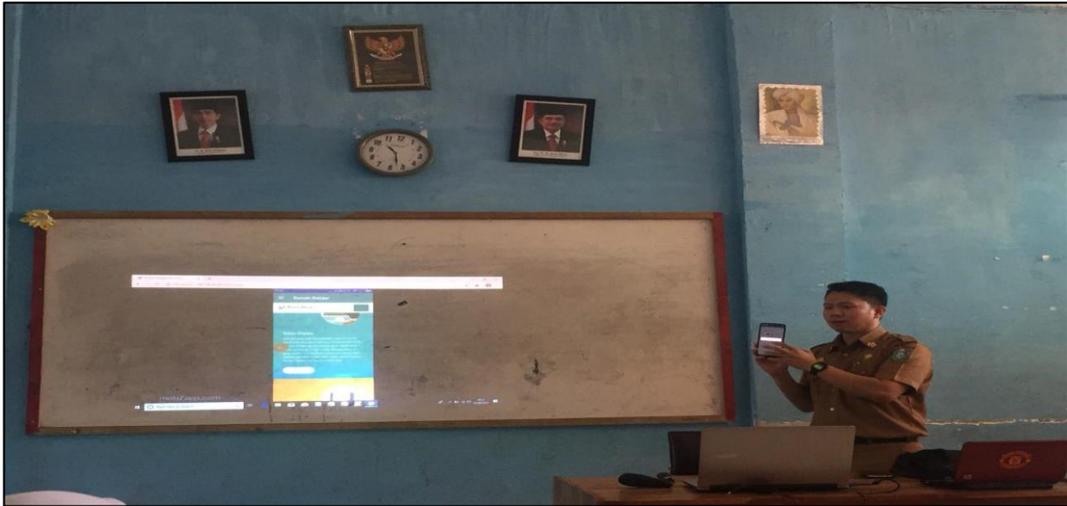
DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.15	2.09	2.04	2.00	1.97	1.94	1.91	1.89
47	4.05	3.20	2.80	2.57	2.41	2.30	2.21	2.14	2.09	2.04	2.00	1.96	1.93	1.91	1.88
48	4.04	3.19	2.80	2.57	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
49	4.04	3.19	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.08	2.03	1.99	1.96	1.93	1.90	1.88
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87
51	4.03	3.18	2.79	2.55	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.92	1.89	1.87
52	4.03	3.18	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.07	2.02	1.98	1.94	1.91	1.89	1.86
53	4.02	3.17	2.78	2.55	2.39	2.28	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
54	4.02	3.17	2.78	2.54	2.39	2.27	2.18	2.12	2.06	2.01	1.97	1.94	1.91	1.88	1.86
55	4.02	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.06	2.01	1.97	1.93	1.90	1.88	1.85
56	4.01	3.16	2.77	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
57	4.01	3.16	2.77	2.53	2.38	2.26	2.18	2.11	2.05	2.00	1.96	1.93	1.90	1.87	1.85
58	4.01	3.16	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.05	2.00	1.96	1.92	1.89	1.87	1.84
59	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.26	2.17	2.10	2.04	2.00	1.96	1.92	1.89	1.86	1.84
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84
61	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.16	2.09	2.04	1.99	1.95	1.91	1.88	1.86	1.83
62	4.00	3.15	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.99	1.95	1.91	1.88	1.85	1.83
63	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.25	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
64	3.99	3.14	2.75	2.52	2.36	2.24	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.91	1.88	1.85	1.83
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.85	1.82
66	3.99	3.14	2.74	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.03	1.98	1.94	1.90	1.87	1.84	1.82
67	3.98	3.13	2.74	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.02	1.98	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
68	3.98	3.13	2.74	2.51	2.36	2.24	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.87	1.84	1.82
69	3.98	3.13	2.74	2.50	2.36	2.23	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.90	1.86	1.84	1.81
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.36	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81
71	3.98	3.13	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.86	1.83	1.81
72	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
73	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.23	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.86	1.83	1.81
74	3.97	3.12	2.73	2.50	2.34	2.22	2.14	2.07	2.01	1.96	1.92	1.89	1.85	1.83	1.80
75	3.97	3.12	2.73	2.49	2.34	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.83	1.80
76	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.01	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
77	3.97	3.12	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.96	1.92	1.88	1.85	1.82	1.80
78	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.80
79	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.22	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.85	1.82	1.79
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79
81	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.82	1.79
82	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	2.00	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
83	3.96	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79
84	3.95	3.11	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
85	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.79
86	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.21	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.84	1.81	1.78
87	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.87	1.83	1.81	1.78
88	3.95	3.10	2.71	2.48	2.32	2.20	2.12	2.05	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.81	1.78
89	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
90	3.95	3.10	2.71	2.47	2.32	2.20	2.11	2.04	1.99	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Data Mentah Variabel X

No. Res	Skor untuk item no :																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	79
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	79
3.	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	59
4.	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	69
5.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
6.	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	75
7.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
8.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
9.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
10.	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	64
11.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
12.	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	63
13.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
14.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
15.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
16.	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	61
17.	4	3	3	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	70
18.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	51
19.	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	52
20.	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	2	4	2	4	62
21.	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	65

22	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	48
23	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	63
24	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	67
25	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	67
26	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
27	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
28	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
29	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69
30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
31	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	68
32	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	65
33	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	65
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
35	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
37	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	65
38	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	4	63
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
40	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	65
41	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	65
42	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	2	3	3	3	67
43	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	2	4	3	4	70
44	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	62
45	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	63

PAREPARE

RY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

46	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	63	
47	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	67	
48	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	66	
49	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	
50	4	4	3	4	3	1	1	3	4	2	3	4	2	4	4	3	3	3	4	62	
51	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	65	
52	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	61	
53	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	70	
54	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	77	
55	3	4	3	2	4	1	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3	62	
56	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	66	
57	4	4	2	3	3	2	3	2	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	4	64	
58	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	1	2	3	4	4	3	59	
59	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	1	2	3	4	4	3	59	
60	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	64	
61	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	69	
62	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	67	
63	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	64	
64	4	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	56	
65	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	65	
66	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	70	
	239	232	203	231	230	184	210	203	211	204	211	192	198	222	231	218	201	231	211	235	4297

PAREPARE

RY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Data Mentah Angket Variabel Y

No. Res	Skor untuk item no :																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	67
2.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	68
3.	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	60
4.	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	59
5.	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	3	3	63
6.	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
7.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	67
8.	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	65
9.	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	67
10.	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	4	66
11.	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	52
12.	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	60
13.	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	52
14.	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	53
15.	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	53
16.	4	2	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	61
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	77
18.	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	49
19.	4	2	4	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	60
20.	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	57
21.	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	3	3	3	60

22	4	2	4	2	2	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	52
23	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	57
24	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	71
25	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	71
26	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	66
27	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	65
28	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	66
29	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	66
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	78
31	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	69
32	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	68
33	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	68
34	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	68
35	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	69
36	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	70
37	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	69
38	3	3	4	4	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	59
39	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	67
40	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
41	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	69	
42	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	2	2	3	65
43	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	74	
44	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	73	
45	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	4	64

PAREPARE

INSTITUTE PAREPARE

RY OF STATE OF ISLAMIC

46	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	65
47	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	70
48	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	68
49	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	71
50	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	65
51	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	71
52	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	2	3	57
53	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	67
54	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	64
55	4	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	66
56	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	60
57	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	2	2	65
58	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	2	60
59	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	4	2	2	61
60	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	71
61	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	4	2	2	57
62	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	57
63	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	71
64	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	55
65	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	59
66	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	67
	247	204	220	202	211	211	196	228	203	211	205	222	202	201	199	218	223	234	202	197	4236

PAREPARE

INSTITUTE OF ISLAMIC STUDIES PAREPARE

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. IDENTITAS DIRI

- a. Nama Lengkap : Hajrah Samad, S.Pd.I
- b. Tempat Tanggal Lahir : Pinrang, 12 Desember 1977
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Pekerjaan : Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kota Parepare

2. IDENTITAS KELUARGA

- a. Orang Tua
 - Ayah : Abd. Samad B.
 - Ibu : I Sale
- b. Mertua
 - Ayah Mertua : Suwarno
 - Ibu Mertua : Meskinem
- c. Suami : Sunandar, S.Pd.I., M.A.
- d. Anak : Ahmad Ash-Shiddiqie

3. RIWAYAT PENDIDIKAN

- a. SDN 14 Pinrang Tahun 1990
- b. SMPN 1 Pinrang Tahun 1994
- c. SMA DDI Pinrang Tahun 1997
- d. S1. STAIN Parepare Tahun 2002

4. RIWAYAT PEKERJAAN :

- Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kota Parepare 2003 – Sekarang.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 145 /In.39.8/PP.00.9/07/2019
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Parepare, 05 Juli 2019

Yth. Bapak Walikota Parepare
Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu.

Di

Parepare

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

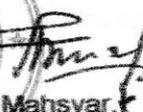
Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : HAJRAH SAMAD
NIM : 17.0211.001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Kota Parepare.

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli Tahun 2019 Sampai Selesai.

Sehubungan Dengan Hal Tersebut Diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

A.n. Rektor.
Direktur,

H. Mahsyar



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Veteran Nomor 28, Parepare Telp. (0421) 23594, Fax (0421) 27719, Kode Pos 91111
Email : dpmptsp@pareparekota.go.id; Website : www.dpmptsp.pareparekota.go.id

PAREPARE

Nomor : 485/IPM/DPM-PTSP/7/2019
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Parepare, 5 Juli 2019
Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Parepare

Di -

Parepare

DASAR :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
4. Peraturan Daerah Kota Parepare No. 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah.
5. Peraturan Walikota Parepare No.39 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare
6. Surat Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Nomor : B 195/In. 39/PP. 00.9/07/2019 tanggal 5 Juli 2019 Perihal Izin Melaksanakan Penelitian.

Setelah memperhatikan hal tersebut, Pemerintah Kota Parepare (Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare) dapat memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : Hajrah Samad
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang / 12-12-1977
Jenis Kelamin : Wanita
Pekerjaan / Pendidikan : Mahasiswa / S2
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Perumnas Wekke'e Blok H, No. 293
Jl. Garuda
Kel. Lompoe, Kec. Bacukiki
Kota Parepare

Bermaksud untuk melakukan **Penelitian/Wawancara** di Kota Parepare dengan judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN NEGERI 2 KOTA PAREPARE

Selama : TMT 15/07/2019 S/D 29-07-2019

Pengikut/Peserta : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera dibelakang Surat Izin Penelitian ini.

Demikian izin penelitian ini diberikan untuk dilaksanakan sesuai ketentuan berlaku.



Kepala Dinas Penanaman Modal
Dan Pelayanan Terpadu Satu
Pintu Kota Parepare


Hi. ANDI RUSIA, SH., MH
Pangkat Pembina Utama Muda
NIP. 19620945 198101 2 001

TEMBUSAN : Kepada Yth.

- 1 Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Cq. Kepala BKB Sulsel di Makassar
- 2 Walikota Parepare di Parepare
- 3 Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN)



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 PAREPARE

Alamat : Jln. Lahalede No. 84, Kota Parepare 91132
Web : www.smpn2parepare.sch.id, Email : smpn2parepare@ymail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 425/114/SMP.02/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala UPTD SMP Negeri 2 Parepare menerangkan bahwa :

N a m a : **HAJRAH SAMAD**
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 12 Desember 1977
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Perumnas Wekke'e Blok H, No. 293
Jl. Garuda, Kel. Lompoe, Kec. Bacukiki, Kota Parepare

Yang tersebut namanya di atas, benar telah melaksanakan penelitian di UPTD SMP Negeri 2 Parepare pada Bulan 15 Juli s.d 29 Juli 2019, berdasarkan surat izin penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Nomor : 485/IPM/DPM-PTSP/7/2019 tanggal 5 Juli 2019.

Demikian surat keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Parepare, 1 Agustus 2019
Kepala UPTD,


Dra. Hj. Sri Enyludfiyah, M.Pd
NIP. 196809251994122002