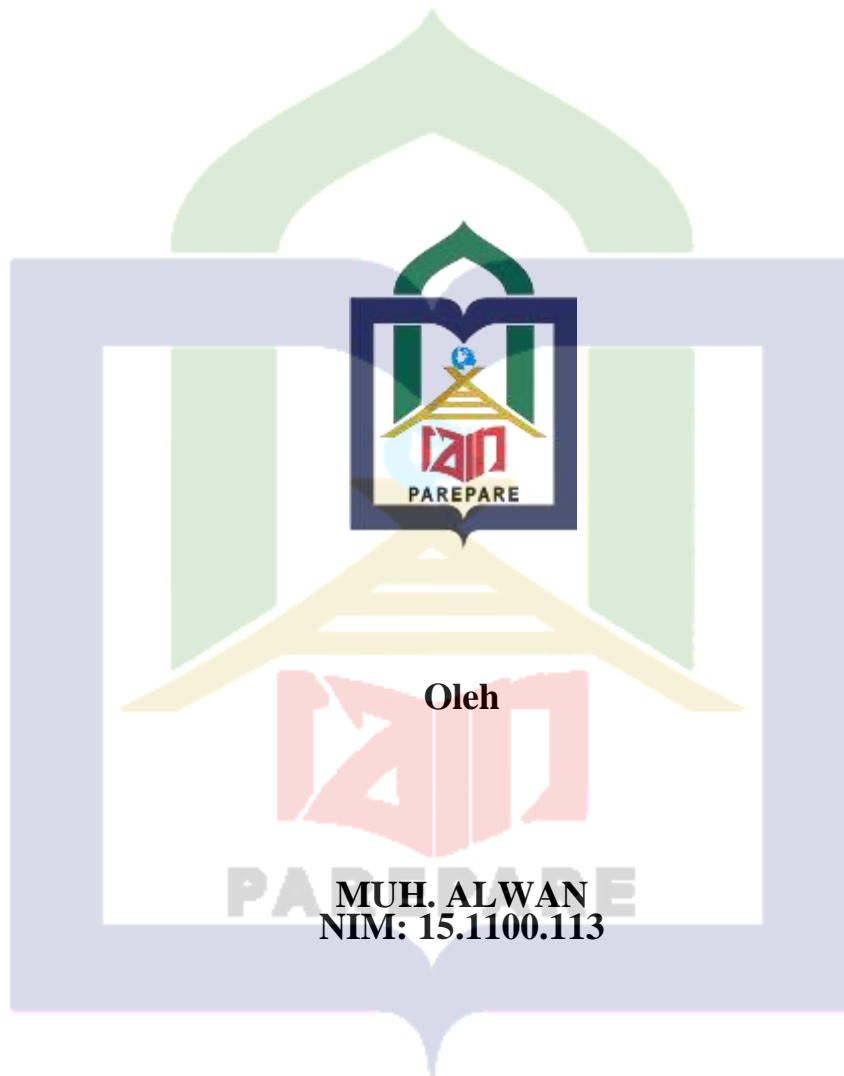


SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ADOBE CAPTIVATE* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PESERTA DIDIK DI UPT SMK NEGERI 1 PINRANG**



Oleh

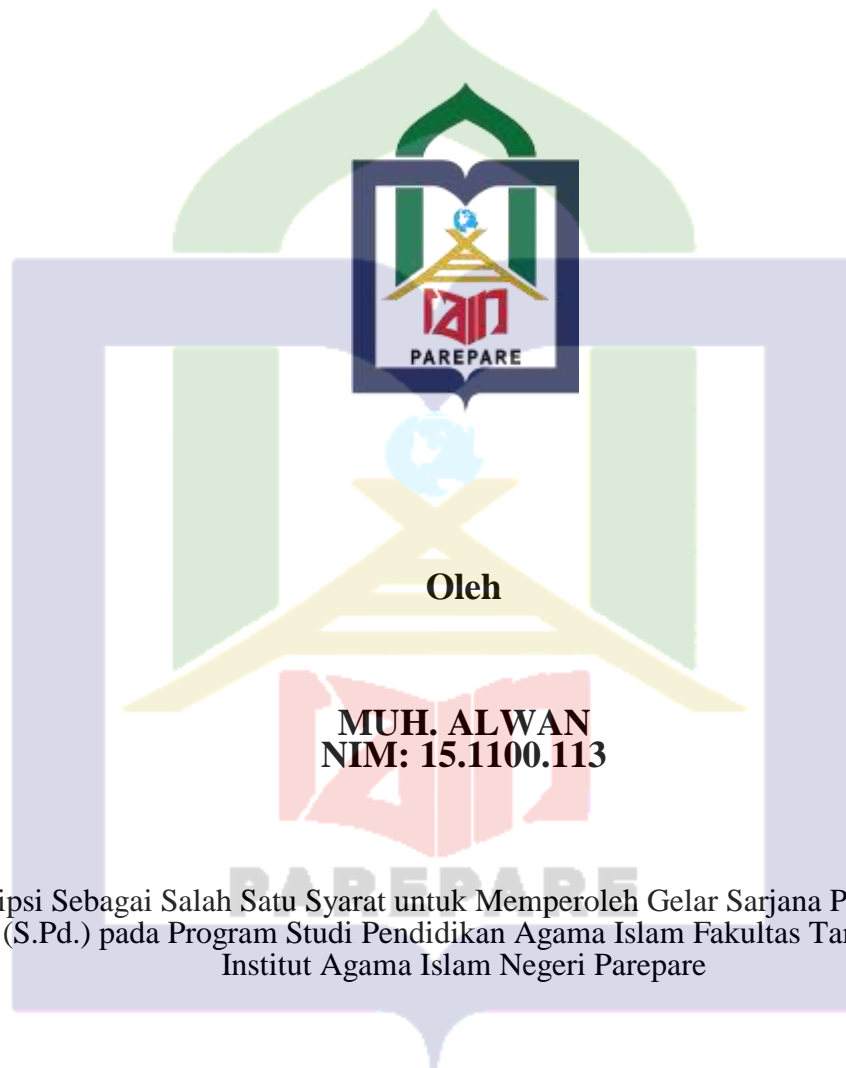
**MUH. ALWAN
NIM: 15.1100.113**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2020

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ADOBE CAPTIVATE* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PESERTA DIDIK DI UPT SMK NEGERI 1 PINRANG**



Oleh

**MUH. ALWAN
NIM: 15.1100.113**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2020

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ADOBE CAPTIVATE* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PESERTA DIDIK DI UPT SMK NEGERI 1 PINRANG**

Skripsi

**sebagai salah satu syarat untuk mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Program Studi
Pendidikan Agama Islam**

Disusun dan diajukan oleh

**MUH. ALWAN
NIM: 15.1100.113**

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : MUH. ALWAN
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang
NIM : 15.1100.113
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah

No.B.249/In.39/FT/4/2019

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. (.....)
NIP : 19581231 198603 2 118
Pembimbing Pendamping : Drs. Muzakkir, MA. (.....)
NIP : 19641231 199403 1 030

Mengetahui:

Fakultas Tarbiyah

Dekan


Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19721216 199903 1 001

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *ADOBE CAPTIVATE* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PESERTA DIDIK DI UPT SMK NEGERI 1 PINRANG**

disusun dan diajukan oleh

MUH. ALWAN
NIM. 15.1100.113

telah dipertahankan di depan panitia ujian munaqasyah
pada tanggal 13 Mei 2020 dan dinyatakan
telah memenuhi syarat

Mengesahkan

Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.

NIP : 19581231 198603 2 118

Pembimbing Pendamping : Drs. Muzakkir, MA.

NIP : 19641231 199403 1 030

Institut Agama Islam Negeri Parepare

Rektor,



Dr. Amriad Sultra Rustan, M.Si.,
NIP. 19640427 198703 1 002

Fakultas Tarbiyah

Dekan,



Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.,
NIP. 19721216 199903 1 001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang.

Nama Mahasiswa : MUH. ALWAN

Nomor Induk Mahasiswa : 15.1100.113

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah

No.B.249/In.39/FT/4/2019

Tanggal Kelulusan : 13 Mei 2020

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. (Ketua) (.....)

Drs. Muzakkir, MA.. (Sekretaris) (.....)

Drs. Anwar, M.Pd. (Anggota) (.....)

Drs. Abd. Rahman K, M.Si (Anggota) (.....)

Mengetahui:



Institut Agama Islam Negeri Parepare

Rektori

Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si

NIP. 19640427 198703 1

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan Islam pada Jurusan Tarbiyah” Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menghaturkan banyak terimakasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa ketulusannya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. dan bapak Drs. Muzakkir, MA. Selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan, penyampaian terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah mengelola lembaga pendidikan IAIN ini dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Rustan Efendy, M.Pd.I selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam atas segala pengabdian dan bimbingannya baik dalam proses perkuliahan maupun diluar daripada perkuliahan.

4. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen pada Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mengeluarkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
6. Ibu Dra. Nahira selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PENDAIS) di UPT SMK Negeri 1 Pinrang yang begitu berjasa dalam mengajar, membimbing, dan mendidik penulis selama proses penelitian berlangsung.
7. Bapak Kepala SMK Negeri 1 Pinrang Drs. H. Lasidang, M.Pd., terkhusus kepada Bapak Muhammad Ali Toge Malik, S.Pd., M.Pd., Bapak Hasanuddin Sjam, S.Kom., MM., Ibu Sitti Nurhayati, S.Kom., MM., Bapak Bambang Sodikin, Ibu Mariani, S.Pd., bapak Satryady S., S.Pd., dan juga Ibu Husna Yasin serta jajarannya yang telah mengizinkan penulis serta membimbing untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dalam penyelesaian studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
8. Tidak lupa untuk teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) angkatan 2015 serta kepada seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare untuk bantuan dan kebersamaan selama penulis menjalani studi di IAIN Parepare

Penulis tidak lupa pula menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moril maupun secara material

sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan dan kebaikan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 09 Maret 2020

Penyusun,-



MUH. ALWAN
NIM: 15.1100.113



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUH. ALWAN
NIM : 15.1100.113
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 17 Juli 1997
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 09 Maret 2020

Penyusun,-



MUH. ALWAN
NIM: 15.1100.113

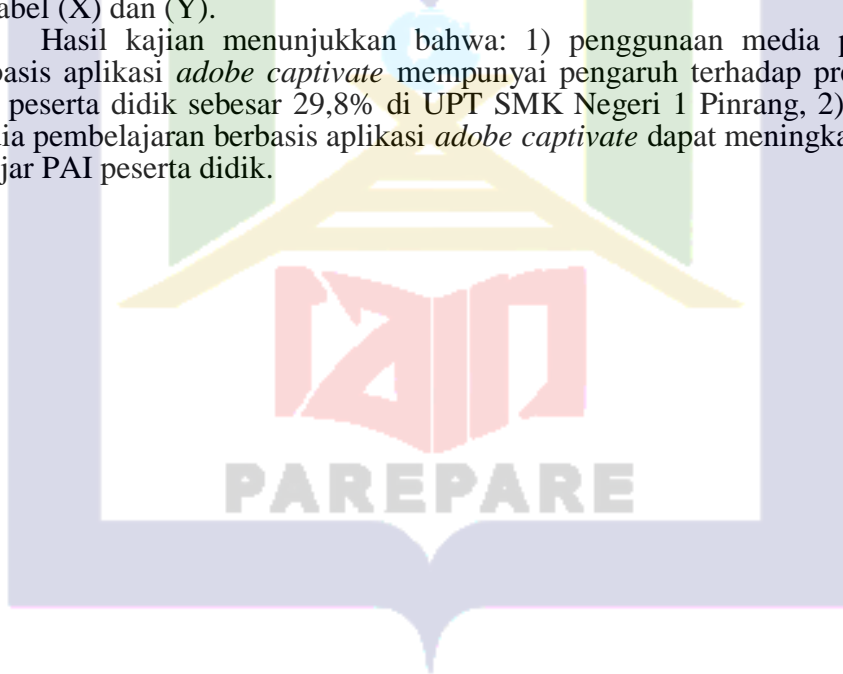
ABSTRAK

Muh Alwan. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Captivate Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang* (dibimbing oleh Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si. dan bapak Drs. Muzakkir).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas fikir peserta didik dalam mencapai suatu prestasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana intensitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* ini, dan bagaimana tingkat prestasi belajar PAI peserta didik serta apakah terdapat pengaruh pada prestasi belajar PAI peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi dan dalam mengumpulkan data, digunakan instrumen pengumpulan data dengan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis datanya yang digunakan adalah statistik inferensial, yaitu mencari hubungan korelasi antara variabel (X) dan (Y).

Hasil kajian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar PAI peserta didik sebesar 29,8% di UPT SMK Negeri 1 Pinrang, 2) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* dapat meningkatkan prestasi belajar PAI peserta didik.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUL.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	v
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teori.....	7
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran.....	7

	2.1.2 Pendidikan Agama Islam.....	18
	2.1.3 Prestasi Belajar	23
	2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Relevan	28
	2.3 Kerangka Pikir/Konsepsional.....	29
	2.4 Hipotesis Penelitian.....	30
	2.5 Definisi Operasional Variabel.....	31
BAB III	METODE PENELITIAN	
	3.1 Jenis dan Desain Penelitian	34
	3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
	3.3 Populasi dan Sampel	36
	3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
	3.5 Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
	4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	49
	4.2 Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	59
	4.3 Pengujian Hipotesis.....	63
	4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V	PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan.....	68
	5.2 Saran.....	69
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Populasi Kelas XI di SMK Negeri 1 Pinrang	37
3.2	Keadaan Sampel Kelas XI di SMK Negeri 1 Pinrang	39
3.3	Tabel Kisi Kisi Angket/Koesioner	42
3.4	Pedoman Interpretasi Terhadap Koefesien Korelasi	48
4.1	Hasil Analisis Item Instrumen Media Pembelajaran Aplikasi <i>Adobe Captivate (X)</i>	50
4.2	Hasil Statistik Reliabilitas	50
4.3	Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel X)	52
4.4	Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel X)	52
4.5	Kategori Persentase	55
4.6	Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel Y)	54
4.7	Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel Y)	56
4.8	Kategori Persentase	59
4.9	One-Sample Kolmogorov-Smirnov	60
4.10	Anova Tabel	61
4.11	Measure of Association	62
4.12	Rangkuman Korelasi Variabel (X) dan (Y)	62
4.13	Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi	64
4.14	Coefficients	65
4.15	Model <i>Summery</i>	65

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Proses dalam Pembelajaran	7
2.2	Gambar Bagan	31
4.1	Diagram Lingkaran Variabel (X)	53
4.2	Diagram Batang Variabel (X)	54
4.3	Histogram Variabel (X)	54
4.4	Diagram Batang Variabel (Y)	58
4.5	Histogram Variabel (Y)	58



DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1	Lembar Angket Penelitian	
2	Lembar Pedoman Observasi Penelitian	
3	Profil Sekolah/ Identitas Sekolah	
4	Daftar Nama Responden	
5	Tabel Validitas Instrumen	
6	Tabel Distribusi R	
7	Tabel Distribusi F	
8	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	
9	Surat Izin Meneliti	
10	Surat Telah Melaksanakan Penelitian	
11	Dokumentasi	
12	Riwayat Hidup Penulis	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang sengaja dirancang untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pembelajaran. Pendidikan dalam arti sederhana ialah sebagai arahan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan kepada seseorang agar menjadi dewasa yang mandiri dan memiliki kepribadian yang sempurna dan matang sehingga mencakup aspek cita, rasa dan karsanya.

Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat penghidupan yang lebih tinggi.¹ Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan pendidik yang fungsinya sebagai pemegang peran utama dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan. Dalam proses pembelajaran baik pendidik maupun peserta didik bersama-sama menjadi subjek atau pelaku demi terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran tersebut terlaksana secara efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan peserta didik

¹Sudarman dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (bandung: Grasindo Persada, 2008), h. 4.

untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau hasil belajar yang diinginkan.²

Pendidikan adalah masalah penting dan menyeluruh dalam kehidupan manusia sepanjang zaman, karena dengan pendidikan orang menjadi maju serta dengan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi orang akan mampu mengelolah alam yang telah dikaruniakan Allah SWT. kepada Manusia. Dalam Al-Qur`an diakui bahwa Allah mempunyai peran penting dalam mengembangkan pengetahuan manusia. Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah: (1): 282:

وَاتَّقُوا اللَّهَ وَيُعَلِّمُكُمُ اللَّهُ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Terjemahnya:

dan bertakwalah kepada Allah; Allah mengajarmu; dan Allah Maha mengetahui segala sesuatu.³

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dirancang untuk peserta didik agar dapat memahami ajaran Islam, terampil melakukan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi muslim yang sebenar-benarnya.

Untuk melaksanakan pendidikan agama Islam yang berhasil perlu dilakukan pendidikan terpadu, keterpaduan yang dimaksud adalah keterpaduan materi, tujuan dan proses. Tujuan pendidikan agama Islam adalah tanggung jawab kita semua. Semua bahan ajar hendaknya mengarah kepada terbentuknya manusia yang beriman dan bertaqwa, para pendidik menyadari bahwa semua kegiatan pendidik tidak

²Asep Jihad dan Haris Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CetIII: Multi Prasindo, 2008), h. 12.

³Departemen Agama RI., *Al-Qur`an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Surya Cinta Aksara, 1995), h.71.

berlawanan dengan tujuan pendidikan keagamaan dan ketaqwaan sehingga membantu tercapainya peserta didik yang beriman dan bertaqwa.

Realitas dalam dunia pendidikan disekolah mengenai prestasi belajar peserta didik, media pembelajaran merupakan salah satu peranan penting dalam pada proses pembelajaran, terkait dengan itu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena setiap pembahasan materinya, sebagian pendidik hanya menyampaikan dengan cara ceramah dari awal sampai akhir pembelajaran sehingga membuat pembelajaran terkesan monoton dan peserta didikpun akan cepat bosan dan jenuh dalam kelas.

Namun untuk memberikan kesan menarik pada suatu pembelajaran perlu adanya media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik, karena fungsi media dalam kegiatan peserta didik tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.⁴

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran, para pendidik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang telah menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mencegah munculnya dampak negatif dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang menghambat laju peningkatan mutu pendidikan dan juga salah satu upaya untuk menarik perhatian belajar peserta didik. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan oleh pendidik adalah media *Liquid Crystal Display* selanjutnya disebut dengan LCD dengan menggunakan aplikasi interaktif *Adobe Captivate*.

⁴H. Asnawir dan M. Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, h. 13.

Aplikasi *Adobe Captivate* adalah alat penulisan yang digunakan untuk membuat konten elearning seperti demonstrasi perangkat lunak, simulasi perangkat lunak, skenario bercabang, dan kuis acak dalam format Web Kecil (.swf) dan format HTML5.⁵ *Adobe Captivate* ini merupakan sebuah program komputer untuk *Microsoft Windows, Mac OS X* yang dapat digunakan untuk *Software Demonstrasi simulasi, skenario bercabang, dan kuis acak dalam format SWF*. Hal ini juga dapat mengkonversi *Adobe Captivate* yang dihasilkan dari SWF ke Avi yang dapat diupload ke situs hosting video untuk simulasi perangkat lunak. Aplikasi ini dapat menggunakan klik mouse kiri atau kanan, penekanan tombol dan gambar rollover. Kemudian menurut Edym *Adobe Captivate* ini adalah suatu *software* yang digunakan membuat sebuah dokumen presentasi maupun membuat tutorial. Kelebihan aplikasi tersebut itu sendiri jika dibandingkan dengan *software* lain seperti *Power Point*, pada aplikasi *Adobe Captivate* ini bisa merekam semua aplikasi yang ada dalam komputer kita ketika sedang beroperasi yang kemudian dibuat menjadi video tutorial. Aplikasi tersebut berfungsi menghasilkan konten yang interaktif dan *compatible* dengan *flash media* serta mudah didistribusikan dan diakses secara online serta penyampaian isi dalam CD (*Compact Disc*) pembelajaran memasukan aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan, karena aplikasi tersebut membantu dalam pembuatan *slide, outline, animasi dll*.⁶

Berdasarkan banyaknya manfaat yang bisa digunakan dalam *Adobe Captivate* ini serta berpotensi dalam meningkatkan prestasi peserta didik maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media**

⁵https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Captivate (15 Agustus 2019).

⁶<http://sri810386.blogspot.com/2014/06/adobe-captivate.html> (16 Juni 2019).

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Captivate Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di SMK Negeri 1 Pinrang”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- 1.2.1 Bagaimana intensitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate* di UPT SMK Negeri 1 Pinrang?
- 1.2.2 Bagaimana tingkat prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik UPT SMK Negeri 1 Pinrang?
- 1.2.3 Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Mengetahui intensitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate* di UPT SMK Negeri 1 Pinrang.
- 1.3.2 Mengetahui tingkat prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik UPT SMK Negeri 1 Pinrang.
- 1.3.3 Mengetahui terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan bahan referensi serta informasi yang bermanfaat sehingga memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan ilmu pengetahuan bagi seluruh pembaca, terutama yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh berbagai pihak yang membutuhkannya, diantaranya:

- 1.) Bagi peneliti, sebagai penambah pengetahuan yang bermanfaat dalam melaksanakan tugasnya yaitu sebagai pendidik nantinya.
- 2.) Bagi pendidik, sebagai acuan untuk peningkatan kreatifitas menggunakan media dengan baik agar proses belajar mengajar atau pembelajaran lebih baik dan efisien sehingga prestasi peserta didik dapat meningkat.
- 3.) Bagi peserta didik, dapat mengembangkan pengetahuannya dan meningkatkan kemampuan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* ini di era milenial.
- 4.) Bagi sekolah, diharapkan untuk selalu memfasilitasi media pembelajaran dengan teknologi yang digunakan di sekolah ini khususnya dalam proses pembelajaran, supaya pendidik lebih kreatif dalam melakukan proses mengajar, begitupun peserta didik untuk lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN TEORI

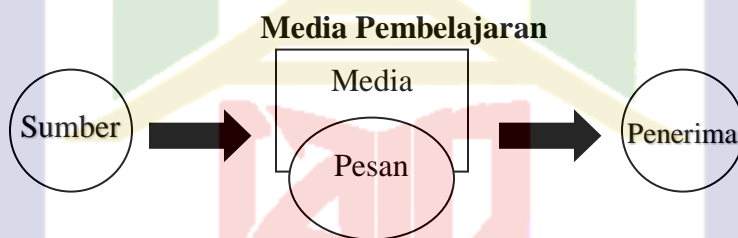
2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Konsep Media Pembelajaran

1.) Pengertian Media Pembelajaran

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin *medium*, yang berarti perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resource* atau penerima informasi *receiver*.

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjabatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif. Proses ini dapat digambarkan pada gambar berikut.⁷



Gambar 2.1 Proses dalam pembelajaran

Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*). Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁸ Jadi, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku

⁷Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 14.

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (cet. V Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), h. 8.

teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk pembelajaran.⁹

Banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini, terkandung pengertian sebagai medium atau mediator, yaitu mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses pembelajaran siswa dan isi pelajaran. Sebagai mediator dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap pengajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media. Batasan media secara implisit media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, *taper recorder*, kaset, *video recorder*, televisi, radio, film, *slide*, foto, gambar, dan komputer merupakan media pembelajaran¹⁰. menurut National Education-NEA media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya.¹¹

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar

⁹Gagne, Robert. M. *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction* (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985), h. 125.

¹⁰ Raiser dan Gagne, dalam *Criticos Media Selection*, (Internasional: Internasional Encyclopedia of Education, 1996), h. 35.

¹¹ Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali 1990), h. 24.

dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Dalam al-Qur'an Allah Swt. juga menjelaskan bagaimana alam ini sebagai media belajar bagi manusia, hal ini tercantum dalam surat Al-Anbiya': (21): 30-31:

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا ۖ وَجَعَلْنَا مِنَ
الْمَاءِ كُلِّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ﴿٣٠﴾ وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ
وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

dan Apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka Mengapakah mereka tiada juga beriman?. dan telah Kami jadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh supaya bumi itu (tidak) goncang bersama mereka dan telah Kami jadikan (pula) di bumi itu jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk.¹²

2.) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa.¹³

¹²Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Surya Cinta Aksara, 2010)

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (cet. V Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), h.

Fungsi media (media pendidikan) secara umum, sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya;
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya dan mengatasi sikap pasif siswa; dan
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi atensi karena menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran, misalnya, gambar yang diproyeksikan melalui OHP dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa pada pembelajaran yang mereka terima. Media berfungsi afektif dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Media berfungsi kognitif karena lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Media berfungsi kompensatoris karena media visual yang memberikan konteks untuk

memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.¹⁴

3.) Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya.¹⁵

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa/mahasiswa. Kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik.¹⁶ Dengan demikian media pembelajaran dapat memberikan kontribusi besar bagi setiap individu karena keberhasilan suatu

¹⁴Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h. 5-6.

¹⁵Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, Ed. I, (Cet. III, Jakarta PT. Bumi Aksara, 2010), h. 7-8.

¹⁶Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. h.13

proses pembelajaran yaitu dilihat dari pemilihan media yang tepat dan kesesuaian materi ajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.¹⁷

4.) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media Merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu pemilihan dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa/ mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), mutu dan teknis biaya.¹⁸

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam media, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik. Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- b. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasari kepada kesenangan pendidik atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam seluruh

¹⁷Irsyam bin Syamsul, “Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 7 Pinrang” (Skripsi Sarjana; Jurusan Tarbiyah; Parepare, 2018)

¹⁸Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. h. 15.

proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.

- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- d. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audiens (peserta didik/siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- f. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.
- g. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai, tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.¹⁹

5.) Media Pembelajaran Aplikasi *Adobe Captivate*

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputerisasi dan pengolahan kata (*words processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Multimedia presentasi digunakan untuk

¹⁹Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. h. 16.

menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dan kelompok besar.²⁰

Dengan majunya teknologi, media pembelajaran-pun semakin bervariasi dan inilah yang menjadi dampak yang baik bagi dunia pendidikan. Peserta didik dapat memanfaatkan secara maksimal proses pembelajaran dengan tersedianya internet. Dilain sisi seorang pendidik-pun hendaklah mengetahui dan memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran yang ada sehingga keberhasilan dan mentransfer ilmu kepada peseta didik akan maksimal.

Adobe Captivate merupakan salah satu media audio visual, dalam Yudhi Munadi mengemukakan bahwa media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.²¹ Sedangkan media visual dalam Asnawir dan Basyiruddin Utsman mengemukakan media visual dua dimensi merupakan media yang bersifat elektronik yang diproyeksikan dan terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)²².

Adobe Captivate yang diciptakan oleh *Adobe System Incorporated* adalah salah satu *software* skala industri untuk membangun konten *e-Learning* atau pembelajaran digital dengan cepat²³.

E-learning adalah proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan informasi,

²⁰Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Bandung: Kencana, 2008), h. 16.

²¹Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi 2013), h. 55.

²²Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers.2002), h. 57.

²³Sulianta, Feri. *Keajaiban Sosial Media*, (Jakarta: Elex Media Komputindo 2015), h. 1.

menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun. *E-learning* atau sistem pembelajaran elektronik merupakan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer (internet dan intranet)²⁴.

Perangkat lunak *Adobe^(R) CaptivateTM* memungkinkan setiap orang bisa membuat secara cepat simulasi yang ampuh dan terjamin, pelatihan berbasis skenario dan pengujian tanpa memerlukan keterampilan pemrograman maupun multimedia. Berbasis *platform Adobe Flash*, *Adobe Captivate* secara otomatis menghasilkan konten yang interaktif dan kompatibel dengan *Flash Player* serta mudah didistribusikan dan diakses secara *online*²⁵

Oliver W. Jones mengatakan tentang pengertian Adobe Captivate sebagai berikut:

Adobe Captivate is a multimedia application for capturing screens, creating software simulations and creating complex software demonstrations. Animations created with captivate can be embedded and distributed in PDF files or viewed as a streaming video on the Internet.”

Adobe Captivate adalah suatu aplikasi multimedia untuk menangkap layar, menciptakan simulasi perangkat lunak dan menciptakan demonstrasi perangkat lunak yang kompleks. Animasi yang diciptakan dengan mengesankan dapat ditempelkan dan dibagi-bagikan di file PDF atau dipandang sebagai video streaming di Internet.²⁶

Brenda Huentter menyatakan:

²⁴Belina P, Elda & Rizal Batubara, Fakruddin. *Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android*, (Kampus USU Medan: Singuda Ensikom 4 2013), h. 1.

²⁵Agfianto Eko Putra. *Embedded Electronics*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Offset 2008), h.4.

²⁶Journal “*sc.syekhmurjati.ac.id*” (07 Januari 2020)

*Captivate can be used for a myriad of purposes, such as product demonstration, tutorials, quizzes, assesments, training, and even simple slide shows. But like any tool, it can create poor outpot just easily as great output.*²⁷

Captivate dapat digunakan untuk banyak sekali tujuan, seperti demonstrasi produk, bimbingan, kuis, penilaian, pelatihan, dan bahkan *slide show* sederhana. Sebagaimana suatu *tool* pada umumnya, *Adobe Captivate* ini dapat membuat output yang sederhana seperti *output* yang luar biasa dengan mudah.

Fungsi *Adobe Captivate* *Adobe Captivate* memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs*, background *music* dan *sound effects*), video, animasi *Flash*, animasi *text*, gambar, *hyperlink*, ke dalam project yang telah dibuat. Ukuran berkas yang kecil serta resolusi yang tinggi membuat simulasi dan demonstrasi yang dibuat dengan *Captivate* mudah untuk dipublikasikan secara *standalone* (EXE), online serta dipindahkan ke CD untuk dipakai dalam pelatihan, penjualan, pemasaran, maupun dukungan pemakai²⁸.

Menurut Agfianto Eko Putra dalam *Embedded Electronics Captivate is powerful and flexible, and you can make your movies as intricate and interactive as you want*. *Captivate* adalah kuat dan fleksibel, dan anda dapat membuat sebuah video interaktif seperti anda inginkan²⁹.

Dari pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Captivate* adalah suatu *software* yang dapat dengan mudah membuat media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menambah atau bahkan memodifikasi teks pada materi pembelajaran. Hal ini tentu akan membantu guru dalam menyampaikan materi

²⁷Brenda Huentter. *Adobe Captivate 3; The Definitive Guide*, (U.S.A: Jones & Bartlett Learning 2008), h. 11.

²⁸Agfianto Eko Putra, *Embedded Electronics*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Offset 2008), h. 4.

²⁹Brenda Huentter. *Adobe Captivate 3; The Definitive Guide*, (U.S.A: Jones & Bartlett Learning 2008), h. 27.

kepada peserta didik agar peserta didik tidak merasa jenuh sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan.

Selain itu, berikut adalah keunggulan utama yang membedakannya dengan aplikasi pembelajaran dan aplikasi multimedia lainnya yaitu:

- a. Cepat dalam membuat aplikasi *e-Learning* interaktif, contoh: tersedia ragam *theme* siap pakai tanpa harus merancang aplikasi dari awal, bahkan dapat menggunakan konten Power Point yang dimiliki yang dikemas ulang menjadi aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate*.
- b. Tangguh. *Adobe Captivate* canggih dengan kemampuan perekaman dengan fasilitas *screen capturing*, *smart full motion recording*, skalabilitas bidang rekam, dan sebagainya.
- c. Mudah dalam *e-Learning interaktif*: *Adobe Captivate* menyediakan beragam fitur grafis yang mudah digunakan dalam merangkai aplikasi pembelajaran, misalnya fasilitas *screen capture*, akses fitur secara *drag and drop*.
- d. Memiliki beragam fitur multimedia. Menyediakan *tool* untuk membangun konten multimedia, seperti video, audio, teks, warna, gradasi warna, bentuk objek, efek gerak objek, dan efek animasi.
- e. Dukungan kolaborasi: dukungan komunitas para pengguna *Adobe Captivate*, koneksi media sosial dengan pelajar (*learner*), akses langsung pada sumberdaya *Adobe*, *review file SWF secara realtime*, kemampuan hosting, dan kolaborasi via *adobe.com*.
- f. Menyediakan portabilitas akses: aplikasi yang dibuat pada *Adobe Captivate* dapat ditranslasikan pada beragam media.

- g. Berbagai fitur terotomatisasi, misalnya *upload* konten terotomatisasi ke Youtube.com³⁰.

Kelebihan dari penggunaan aplikasi ini adalah dapat menghubungkan semua unsur seperti teks, *video*, animasi, *image*, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat juga mengakomodasi sesuai dengan moralitas belajar siswa yang memiliki tipe visual, auitif, maupun kinestetis. Pada aplikasi *Captivate* ini bisa merekam semua aplikasi yang ada dalam komputer kita ketika sedang beroperasi yang kemudian dibuat menjadi video tutorial. Aplikasi tersebut berfungsi menghasilkan konten yang interaktif dan *compatible* dengan *flash media* serta mudah didistribusikan dan diakses secara online serta penyampaian isi dalam CD (*Compact Disc*) pembelajaran memasukan aplikasi tersebut menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan, karena aplikasi tersebut membantu dalam pembuatan *slide*, *outline*, animasi dll.³¹ Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat persentasi pada masa sebelumnya, seperti *slide*, OHT, *epaque projector*, dan lain sebagainya. Berbagai perangkat lunak yang menyertai komputer dikembangkan sehingga penampilan presentasi lebih baik dan lebih menarik.³²

Adobe Captivate Software ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengembangkan sebuah program pembelajaran berbasis komputer. Prasetyo & Agung dalam penelitiannya bahwa Media Pembelajaran *Software* Aplikasi Program

³⁰Sulianta, Feri. *Keajaiban Sosial Media*, (Jakarta: Elex Media Komputindo 2015), h. 1.

³¹ <http://sri810386.blogspot.com/2014/06/adobe-captivate.html> (diakses pada 16 Juni 2019)

³²Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. h. 219-220

dan Gambar (MPSAPG) yang dikembangkan berbasis *Adobe Captivate* dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik di SMK Negeri 1 Driyorejo, Gresik. Dalam penelitian tersebut penggunaan *Adobe Captivate* untuk media pembelajaran *Software Aplikasi Program dan Gambar (MPSAPG)* mendapatkan respon yang baik dari siswa. Sehingga bisa dimanfaatkan dalam proses belajar.³³

2.1.2 Pendidikan Agama Islam

1.) Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata didik, dengan diawali awalan “pen” dan akhiran “an” yang berarti proses pengubahan sikap tata laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui pembelajaran dan pelatihan. Sedangkan arti mendidik adalah mendewasakan manusia melalui pembelajaran dan pelatihan. Sedangkan arti mendidik adalah memelihara dan diberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.³⁴ Pendidikan dimaknai sebagai suatu pola dimana untuk mencapai titik kedewasaan yaitu dengan pendidikan yang baik. Pengertian agama dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu:

Ajaran, Sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada manusia dengan manusia serta lingkungannya.³⁵ Lalu pengertian Islam itu sendiri adalah “Agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, berpedoman

³³Prasetyo & Agung, “Efektivitas Bahan Ajar Berprogram Tipe Branching Menggunakan Perangkat Lunak *Adobe Captivate* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” (Universitas Pendidikan Indonesia; Gresik, 2016), h. 1050.

³⁴Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet.III; Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 263.

³⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. h. 12.

pada kitab suci Al Qur'an dan yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT.³⁶ Sehingga dapat dipahami bahwa agama Islam adalah suatu kepercayaan kepada Allah SWT. berdasarkan Al-qur'an dan hadis.

Pengertian pendidikan agama Islam secara formal dan kurikulum berbasis kompetensi disebutkan bahwa:

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam dari sumber utamanya: kitab suci Al-Quran dan hadist, melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan kesatuan bangsa.³⁷

Hal ini sesuai dengan rumusan UU NO 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) mengenai pendidikan agama dijelaskan bahwa pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

Menurut Dzakiyah draja dalam Abdul Majid dan Andayani pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Sedangkan menurut *Tayar Yusuf* dalam Abdul Majid dan Andayani mengartikan pendidikan agama Islam itu sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan

³⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. h. 144.

³⁷ Abdul Rahman Saleh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan Watak Bangsa*, (Cet.I; Jakarta, Raja Grafindo, 2005), h. 38.

pengalaman, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia bertakwa kepada Allah SWT. kemudian dilanjutkan A. *Tafsir*, pendidikan agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.³⁸

Jadi, pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditemukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam dijelaskan bahwa:

Pendidikan agama Islam di sekolah atau madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, penguamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³⁹

Oleh sebab itu, berbicara pendidikan agama Islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup (hasanah) didunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahakan kebaikan (hasanah) diakhirat kelak.

³⁸ Abdul Majid dan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Cet. II, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 130.

³⁹ Abdul Majid dan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. h. 135.

3.) Kedudukan Pendidikan Agama Islam

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pada bab 1 tentang kedudukan Umum Pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁴⁰

Dengan demikian jelas bahwa pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang diajarkan disekolah umum adalah segala upaya penyampaian ilmu pengetahuan agama Islam tidak hanya untuk dipahami dan dihayati, tetapi juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

4.) Fungsi Pendidikan Agama Islam

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Setelah itu sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b. penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

⁴⁰Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, UU Republik Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Cet.1; Jakarta, Biro Hukum dan Organisasi, 2003), h. 5.

- c. penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan alam nir-nyata) sistem dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.⁴¹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan agama Islam adalah memahami dan mengetahui ajaran agama Islam tidak lain melalui tahapan proses pendidikan yang pada akhirnya konsep manusia yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia.

2.1.3 Prestasi Belajar

1.) Defenisi Prestasi Belajar

Prestasi belajar terdiri atas 2 kata yaitu prestasi dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi berarti :

⁴¹Abdul Majid dan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. h. 134-135.

- a. Hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) Sedangkan belajar menurut menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:
- b. Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu
- c. Berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman Selain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, juga ada pendapat tentang belajar menurut para ahli.

belajar dapat diartikan sebagai suatu proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan.⁴²

belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya⁴³

Selain penjelasan di atas juga ada beberapa ahli yang mendefinisikan prestasi belajar antara lain :

Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi. Hasil belajar dari sisi peserta didik merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.⁴⁴

Prestasi belajar adalah tingkat pencapaian yang telah dicapai oleh anak didik atau peserta didik terhadap tujuan yang ditetapkan oleh masing-masing bidang studi setelah mengikuti program pengajaran dalam waktu tertentu⁴⁵.

⁴²Anni, Catharina Tri, dkk, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT UNNES Press, 2004).

⁴³Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2003)

⁴⁴Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2009), h. 3.

⁴⁵Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002), h. 269.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil interaksi tindak belajar dan mengajar yang memiliki tujuan yang akan dicapai dan telah ditetapkan sesuai dengan bidang studi program pengajaran yang akan dicapai peserta didik.

2.) Jenis Jenis Prestasi Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu :

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
- c. Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.⁴⁶

Dari kutipan di atas, keempat golongan hasil belajar atau prestasi belajar tersebut, jelas kelihatan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar yang dicapai peserta didik bukan hanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan saja, melainkan dalam bentuk kemampuan, kebiasaan dan sikap.

- ## 3.) Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar
- Secara umum prestasi belajar siswa sangat beragam, hal ini tentu saja mempunyai faktor – faktor penyebabnya. Prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

⁴⁶Hutabarat, E.P. *Cara Belajar*, (Jakarta: P.T. BPK Gunung Mulia1995), h. 11-12.

Berikut penjelasan tentang faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Muhibbin Syah, antara lain:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis.

1. Aspek fisiologis

Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ – organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Selain itu juga perlu memperhatikan waktu istirahat yang teratur dan cukup tetapi harus disertai olahraga ringan secara berkesinambungan. Hal ini penting karena perubahan pola hidup akan menimbulkan reaksi tonus yang negatif dan merugikan semangat mental.

2. Aspek psikologis

Banyak faktor yang masuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran, berikut faktor – faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi. Tingkat intelegensi atau kecerdasan (*IQ*) tak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar. Semakin tinggi kemampuan intelegensi siswa maka semakin besar peluang meraih sukses, akan tetapi sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang meraih sukses.

Sikap merupakan gejala internal yang cenderung merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun secara negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang merespon dengan positif merupakan awal yang baik bagi proses pembelajaran yang akan berlangsung sedangkan sikap negatif terhadap guru ataupun pelajaran apalagi disertai dengan sikap benci maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar yang kurang maksimal.

Setiap individu mempunyai bakat dan setiap individu yang memiliki bakat akan berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing – masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian prestasi belajar pada bidang – bidang tertentu.

Minat (*interest*) dapat diartikan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagai contoh siswa yang mempunyai minat dalam bidang matematika akan lebih fokus dan intensif kedalam bidang tersebut sehingga memungkinkan mencapai hasil yang memuaskan.

Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu atau pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah. Motivasi bisa berasal dari dalam diri setiap individu dan datang dari luar individu tersebut

3. Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak

berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga.

Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa. Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf- staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman- teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi karena siswa juga berada dalam suatu kelompok masyarakat dan teman- teman sepermainan serta kegiatan- kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sehari- hari yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

Selain faktor sosial seperti dijelaskan di atas, ada juga faktor non-sosial. Faktor- faktor yang termasuk lingkungan non-sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa.⁴⁷

Faktor pendekatan belajar Selain faktor internal dan faktor eksternal, faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Biggs dalam Muhibbin Syah memaparkan bahwa pendekatan belajar dikelompokkan jadi 3 yaitu pendekatan *surface* (permukaan/bersifat lahiriah dan dipengaruhi oleh faktor luar), pendekatan *deep*

⁴⁷Muhibbin Syah, M. Ed, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2007), h. 132.

(mendalam dan datang dari dalam diri individu), dan pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi).⁴⁸

2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Relevan

Skripsi Abdul Muis Usman dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media LCD dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 1 Pinrang*” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media LCD dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 1 Pinrang berada pada kategori sedang.⁴⁹

Hubungan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan LCD sebagai alat bantu untuk menyajikan materi yang akan disampaikan, namun penelitian ini ada perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini lebih berfokus pada motivasi belajar peserta didik sedangkan dalam penelitian ini lebih kepada prestasi belajar peserta didik.

Penelitian lainnya oleh Umar dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMK DDI Parepare*” dengan hasil penelitian bahwa prestasi belajar peserta didik dalam belajar yang baik disebabkan karena adanya media/alat pendidikan yang digunakan secara kreatif dan baik.⁵⁰

⁴⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 136.

⁴⁹Abdul Muis Usman, “*Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 1 Pinrang*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Tarbiyah; Parepare, 2017).

⁵⁰Umar, “*Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMK DDI Parepare*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Tarbiyah; Parepare, 2009).

Hubungan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama dalam membahas tentang media pembelajaran, namun penelitian ini ada perbedaan dengan peneliti sebelumnya.

Selanjutnya, dalam penelitian Pheby Mandayani dengan judul “*Pengaruh Penggunaan LCD Berbasis Aplikasi Powerpoint Presentation Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN Sidrap Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap*” dengan hasil penelitian bahwa minat peserta didik kelas XI pada mata pelajaran akidah akhlak di man sidrap kecamatan baranti kabupaten sidrap berada pada kategori tinggi.⁵¹

Hubungan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan LCD sebagai alat bantu untuk menyajikan materi yang akan disampaikan serta sama-sama juga menggunakan aplikasi, namun penelitian ini ada perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini memakai aplikasi power point dan lebih berfokus pada minat belajar peserta didik sedangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* dan lebih kepada prestasi belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara konsep dan variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau bagan.⁵²

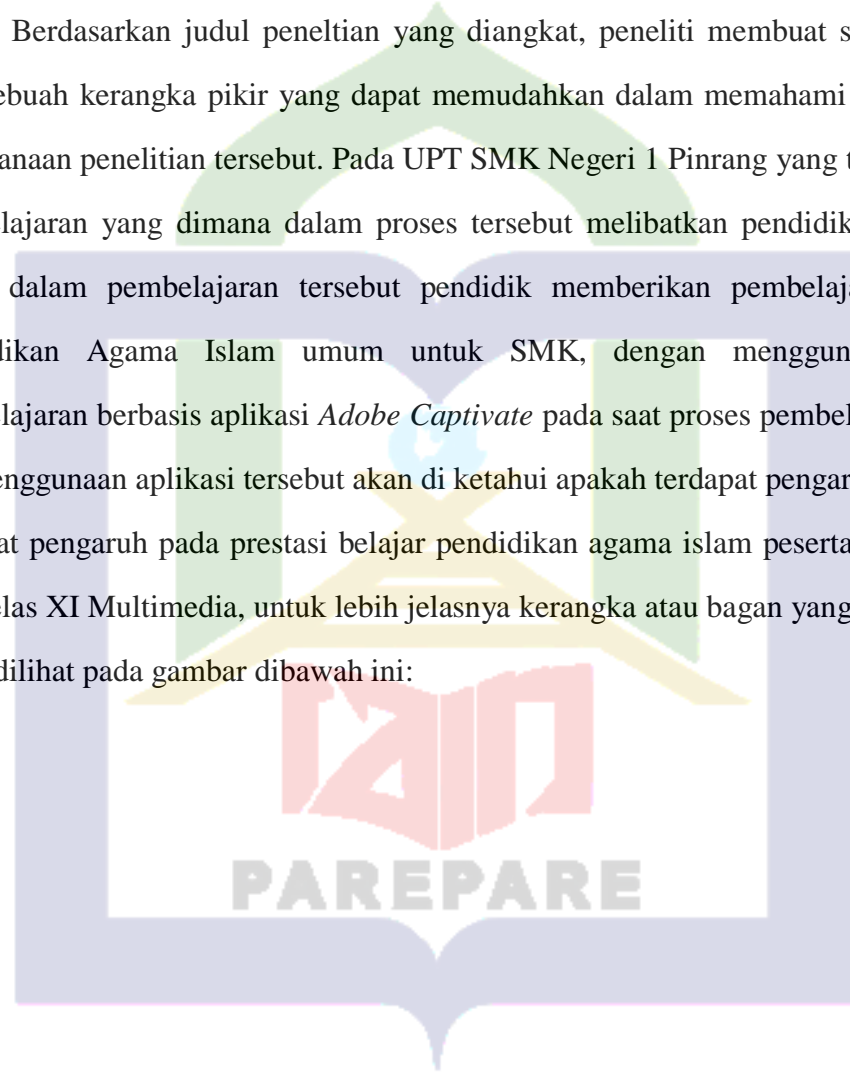
⁵¹ Pheby Mandayani, “*Pengaruh Penggunaan LCD Berbasis Aplikasi Powerpoint Presentation Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN Sidrap Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap*” (Skripsi Sarjana; Jurusan Tarbiyah; Parepare, 2019).

⁵² Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Makalah dan Skripsi, (Parepare: STAIN, 2013), h. 26.

Dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D yang ditulis oleh Sugiono, dikemukakan bahwa;

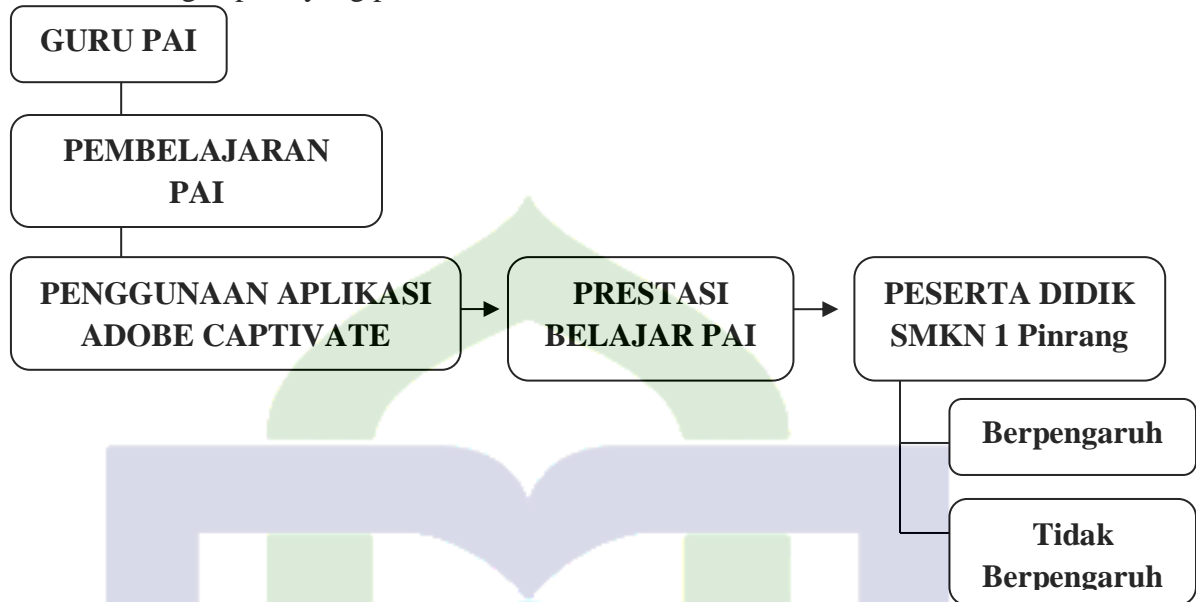
Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁵³

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat, peneliti membuat sebuah bagan atau sebuah kerangka pikir yang dapat memudahkan dalam memahami maksud dari pelaksanaan penelitian tersebut. Pada UPT SMK Negeri 1 Pinrang yang terjadi proses pembelajaran yang dimana dalam proses tersebut melibatkan pendidik dan peserta didik, dalam pembelajaran tersebut pendidik memberikan pembelajaran tentang Pendidikan Agama Islam umum untuk SMK, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate* pada saat proses pembelajaran, maka dari penggunaan aplikasi tersebut akan di ketahui apakah terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh pada prestasi belajar pendidikan agama islam pesertad didik pada tiga kelas XI Multimedia, untuk lebih jelasnya kerangka atau bagan yang penulis buat dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta 2011), h. 91.

Berikut kerangka pikir yang peneliti maksudkan:



Gambar 2.2 Kerangka Fikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Secara umum, hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan yang berisi suatu prediksi (yang mungkin terjadi) berkenaan dengan hasil penelitian. Sebuah pernyataan hipotesis mengandung suatu harapan (yang bisa saja terbukti atau tidak) dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian atau studi yang dilakukan.⁵⁴ Jadi, perumusan hipotesis didasarkan pada kajian teoritis dan kerangka pikir yang telah dilakukan, selanjutnya hipotesis memerlukan proses penelitian untuk menguji.

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang, hipotesis penulis yang diajukan adalah:

⁵⁴H. Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Cet. I; Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 92.

Ha: terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Adobe Captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang.

Ho: tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Adobe Captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang

2.5 Definisi Operasional Variabel

Judul dari penelitian ini adalah “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Adobe Captivate Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di UPT SMK Negeri 1 Pinrang*”. Untuk lebih mengetahui variabel yang akan diteliti berdasarkan judul tersebut maka akan diuraikan definisi dari operasional variabel. Hal ini dilakukan untuk menciptakan persamaan persepsi sehingga tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda terkait variabel yang akan diteliti. Definisi operasional variabel juga dimaksudkan untuk mengetahui dan memahami landasan pokok serta pengembangan pembahasan selanjutnya. Untuk itu, definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.5.1 Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate*

Adobe Captivate merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memiliki fitur-fitur seperti Teks, Gambar/ Video dan Suara untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik kelas XI Multimedia di UPT SMK Negeri 1 Pinrang

2.5.2 Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Prestasi belajar pendidikan agama Islam yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil dari penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terdapat pada buku rapor peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang.

1.4.2.1 Peserta didik yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah orang yang sedang belajar pada kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Pinrang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Berkaitan dengan skripsi ini, tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di UPT SMK Negeri 1 Pinrang” Maka jenis penelitian yang yang digunakan adalah kuantitatif yang berbentuk studi korelasi *bivariate*, yaitu penelitian yang mempelajari hubungan saling mempengaruhi antar 2 variabel dan untuk mengetahui arah atau hubungan yang terjadi.

3.1.2 Variabel

Variabel merupakan suatu istilah yang berasal dari kata *very* dan *able* yang berarti “berubah” dan “dapat”. Jadi kata variabel berarti dapat berubah atau bervariasi. Variabel penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata. Variabel adalah sebutan yang dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif).

Jadi variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan terikat.

1.) Variabel bebas

Variabel bebas atau *independent variable* merupakan sebab yang diperkirakan dari beberapa perubahan dalam variabel terikat, biasanya dinotasikan dengan symbol X. Dengan kata lain variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Jadi dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe captivate*.

1.) Variabel terikat

Variabel terikat atau *dependent variable* merupakan faktor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain, biasa dinotasikan dengan simbol Y dan pada penelitian ini, prestasi belajar pendidikan agama Islam peserta didik adalah variabel terikat.⁵⁵

3.1.3 Desain Penelitian

Adapun desain penelitian sebagai berikut:



Keterangan

X: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate*

Y: Prestasi Belajar PAI Peserta Didik

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di UPT SMK Negeri 1 Pinrang tepatnya pada peserta didik kelas XI. Penentuan lokasi di atas dengan pertimbangan bahwa sekolah

⁵⁵Journal "*digilib.uinsby.ac.id*" (24 Juli 2019)

dan lokasi tersebut adalah asal sekolah penulis, sehingga memudahkan bagi penulis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3.2.2 Waktu

Sebagai bahan acuan dapat dikemukakan bahwa penelitian ini dilakukan antara rentan waktu kurang lebih 2 bulan atau lebih, dengan melakukan observasi lapangan. Acuan waktu dapat saja berubah sesuai dengan kebutuhan lapangan, dan bisa terjadi beberapa tahapan, bisa cepat bisa pula lambat dan lebih lama dari waktu yang direncanakan, sesuai dengan keadaan dan kondisi responden atau peneliti itu sendiri.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi atau *population* mempunyai arti yang bervariasi. Dalam sukardi, menurut Babbie “Populasi tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian”.⁵⁶ Sedangkan Arikunto – Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dan menurut Sugiyono – Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subjek yang mempunyai kuantitas & karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, polpulasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang keseluruhan objek peneliti. pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dan hasil akhir penelitian,

⁵⁶Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan dan praktiknya*, (Jakarta, Bumi Kencana, 2013), h.53.

dalam hal ini seluruh peserta didik yang terdaftar UPT SMK Negeri 1 Pinrang pada kelas XI tahun anggaran 2019/ 2020 yang berjumlah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Kelas XI di SMK Negeri 1 Pinrang

No	Kelas / Jurusan	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	XI TITL	30	0	30
2	XI MM 1	17	17	34
	XI MM 2	13	21	34
	XI MM 3	17	15	32
3	XI BDP	14	11	25
4	XI OTKP1	16	13	29
	XI OTKP 2	6	20	26
	XI OTKP 3	8	22	30
	XI OTKP 4	3	24	27
5	XI AKL 1	4	29	33
	XI AKL 2	3	29	32
	XI AKL 3	3	27	30
	XI AKL 4	2	28	30
6	XI TB 1	0	32	32

	XI TB 2	0	35	35
Jumlah		136	323	459

Sumber: Tata Usaha SMK Negeri 1 Pinrang.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut yang disebut sampel atau cuplikan.⁵⁷ Menurut H. Punaji Setyosar, bahwa pengambilan sampel harus memenuhi syarat representatif, artinya sampel yang diambil benar mewakili populasi yang ada (*representative*). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto dalam bukunya, sampel adalah sebagai atau wakil populasi yang diteliti.⁵⁸ Jadi sampel adalah bagian terkecil dari populasi yang diteliti sebagai dasar untuk menarik kesimpulan dalam penelitian yang tentunya berlaku bagi keseluruhan populasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, objek penelitian tidak dilakukan peneliti secara keseluruhan melainkan hanya yang menjadi wakil populasi sebagai objek penelitian. Tidak ada aturan yang jelas tentang jumlah sampel yang dipersyaratkan untuk suatu penelitian dari populasi yang tersedia. Olehnya itu, tidak ada batasan yang jelas apa yang dimaksud dengan sampel yang besar dan kecil sebagaimana yang dikemukakan oleh Roni Hatinijo Soemitra:

Pada prinsipnya tidak ada peraturan-peraturan yang ketat untuk secara mutlak menguntungkan beberapa persen sampel tersebut harus diambil populasi namun pada umumnya orang berpendapat sampel yang berlebihan itu adalah lebih baik daripada kekurangan sampel.

⁵⁷Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan dan praktiknya*. h. 54.

⁵⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penulisan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 117.

Pada penelitian ini mengambil sampel pada populasi yang dilakukan secara purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁵⁹ Jadi dalam menentukan sampel, penulis melakukan pemilihan kelas dan total sampling untuk responden dengan pertimbangan bahwa hanya kelas berikut yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Adobe Captivate*.

Tabel 3.2 Sampel Kelas XI di SMK Negeri 1 Pinrang

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	XI MULTIMEDIA 1	17	17	34
2	XI MULTIMEDIA 2	13	21	34
3	XI MULTIMEDIA 3	17	15	32
Jumlah		47	53	100

Sumber: *Tata Usaha SMK Negeri 1 Pinrang*.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

3.4.1 Teknik Pengumpulan data

Pada hakikatnya, Metode ilmiah ialah penggabungan antara berfikir secara deduktif dengan induktif. Jika pengajuan rumusan hipotesis tersebut dengan susah payah dituturkan dari kerangka teoritis dan kerangka berfikir secara deduktif, maka untuk menguji bahwa hipotesis diterima atau ditolak perlu dibuktikan kebenarannya dengan data-data yang ada dilapangan. Data-data tersebut dikumpulkan dengan

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta 2010), h. 218.

teknik tertentu yang disebut teknik pengumpulan data, selanjutnya, data-data tersebut dianalisis dan disimpulkan secara induktif dan akhirnya dapatlah kita memutuskan bahwa hipotesis di tolak atau diterima. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data-data untuk membuktikan hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukanlah teknik pengumpulan data dan data-data yang terkumpul akan dianalisis dan disimpulkan secara induktif.

Teknik pengumpulan data terdiri atas Observasi, Angket (Questionary), dan dokumentasi (Decomentation).

1.) Observasi

Observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai penelitian terfokus terhadap kejadian, gejala atau sesuatu. Observasi dapat juga diartikan sebagai penelitian lapangan dengan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti berhadapan langsung dengan objek penelitian. Hal ini penting dalam usaha mendapatkan data yang valid dan akurat.

Observasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Adobe Captivate dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2.) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden . selain itu angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup

besar. Angket dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberi kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁶⁰

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa angket berguna untuk mengumpulkan data yang diperlukan, dengan cara mengajukan tes pertanyaan atau pernyataan dan kemudian akan dijawab oleh narasumber. Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Adobe Captivate* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Pinrang.

3.) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan pemikiran. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen.⁶¹

Dari penjelasan diatas mengenai dokumentasi dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti hal ini berupa catatan-catatan penting dan dapat melengkapi data yang diperlukan peneliti. Untuk mendapatkan data, peneliti mempelajari dokumen-dokumen dan arsip-arsip lainnya yang ada di lokasi penelitian atau tepatnya di UPT SMK Negeri 1 Pinrang yang terdiri dari identitas sekolah sarana dan prasarana, visi dan misi sekolah, SDM sekolah serta nilai prestasi belajar peserta didik terkhusus kelas yang diteliti.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 199.

⁶¹ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2008), h. 158.

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Agar dapat dikatakan suatu keadaan apakah baik atau tidak, apakah berpengaruh atau tidak, berhubungan atau tidak, ada peningkatan atau tidak, dan sebagainya, maka diperlukan adanya alat ukur yang digunakan. Alat ukur yang dapat digunakan biasanya berupa instrumen penelitian yang hendak diketahui, apakah ada pengaruhnya atau tidak antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Untuk mendukung proses penelitian ini atau pengumpulan data dan memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti dalam hal ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner. Pernyataan yang nantinya akan diberikan kepada responden merupakan pernyataan yang relevan dengan variabel penelitian.

Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah instrumen angket yang terdiri dari 12 item pernyataan mengenai penggunaan aplikasi *Adobe Captivate* dengan menggunakan Skala Likert 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju pertanyaan ini meliputi pernyataan positif dan negatif, dengan menggunakan *scoring* 5, 4, 3, 2, 1, untuk pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4, 5 untuk pernyataan negatif. Adapun indikator yang digunakan dalam instrumen angket dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3.3 Tabel Kisi Kisi Angket/Koesioner

Indikator	No. Item Instrumen	Pedoman Pemberian Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1. Penggunaan aplikasi	1, 2, 3,4,5	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif

Adobe Captivate dalam proses pembelajaran PAI.		Sangat setuju= 5 Setuju= 4 Ragu- ragu= 3	Sangat setuju= 1 Setuju= 2 Ragu- ragu= 3
2. Pengalaman peserta didik dengan menggunakan aplikasi Adobe Captivate	6, 7, 8	Tidak setuju=2 Sangat tidak setuju= 1	Tidak setuju= 4 Sangat tidak setuju= 5
3. Keadaan guru dengan menggunakan aplikasi Adobe Captivate	9, 10, 11, 12, 13, 14		
4. Kemampuan pemahaman peserta didik dengan menggunakan aplikasi Adobe Captivate	15, 16, 17		
5. Pengalaman peserta didik dengan menggunakan aplikasi Adobe Captivate	18, 19		
6. Pengembangan intelektual peserta	20, 21, 22		

didik dengan menggunakan aplikasi Adobe Captivate			
7. Perhatian peserta didik pada saat aplikasi Adobe Captivate digunakan	23, 24, 25		

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini memudahkan dalam menganalisis data yang diperoleh dari lapangan. Teknik analisis data pada penelitian yang menggunakan kependekan kuantitatif yaitu teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk memudahkan menganalisis datanya penelitian ini akan menggunakan *software SPSS versi 2.1*. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Untuk menganalisis data tersebut, maka metode yang digunakan adalah metode regresi linear sederhana. Metode ini digunakan untuk menganalisa sebuah data dimana jumlah variabel bebas (*independent*) yang digunakan lebih dari satu yang mempengaruhi satu variabel tak bebas (*dependent*).⁶²

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dan $r_{xy} > 0$ maka instrumen dikatakan valid pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, yaitu:

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

⁶²Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 301.

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Jumlah skor distribusi X

$\sum y$ = Jumlah skor distribusi Y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor distribusi Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor X dan Y.⁶³

Penarikan kesimpulan dari rumus diatas yaitu jika $r_{xy} \geq rtabel$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$.

Hal ini bisa diberlakukan untuk pengujian hipotesis awal dari penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar peserta didik atau tidak terdapat pengaruh strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar peserta didik.

3.5.1 Uji Reliabilitas

Normalitas sebaran data menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisaan selanjutnya.⁶⁴

Dilakukan dengan cara menggunakan rumus koefisien Alfa-Cronbach

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dimana:

r_i = nilai koefisien alfa-crobach

K = Banyaknya item instrumen yang valid

⁶³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Cet. XI; Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), h. 256.

⁶⁴Rostina Sundayana, *statistik Penelitian Pendidikan*, (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2016), h. 82.

s_t^2 = Variansi item

s_t^2 = Variansi total

Dengan:

$$S_t^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2}$$

Dimana:

JK_i = Jumlah kuadrat item

JK_s = Jumlah kuadrat subjek

X_t = Jumlah skor item pertanyaan yang valid

Kriteria suatu instrumen penelitian dilakukan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_1) > 0,6

3.5.2 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui median, modus, mean, distribusi frekuensi, diagram batang dan histogram.⁶⁵

1.) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan **Normal P-**

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 208.

PPlot dan Kolmogren-Smirnov Test. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05), jika signifikansi $\geq 0,05$ maka distribusi data dapat dikatakan normal.

Kriteria yang diambil berdasarkan perbandingan antara D_{hitung} dan D_{tabel} . Jika $D_{hitung} > D_{tabel}$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $D_{hitung} < D_{tabel}$, maka data tidak normal.

Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi IMB Statistik SPSS. Jika probabilitas (sig) >0.05 , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas (sig) <0.05 , maka data berdistribusi tidak normal.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis deksriptif adalah statistik untuk menganalisis data yang sudah terkumpul kemudian dideskripsikan, digambarkan dan disimpulkan untuk umum. Dan analisis deksriptif ini bertujuan untuk mencari median, modus, mean, distribusi frekuensi, diagram batang dan histogramnya.

2.) Uji Linearitas Signifikansi Regresi.

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Maksudnya apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Uji linear regresi dengan menggunakan uji linearitas regresi dari garis *deviasifrom linearity* pada table Anova. Dengan kriteria pengujian $\alpha = 5\%$ (0,05), jika P-value (Sig.) $> 0,05$, maka persamaan regresi y dan x adalah linear.⁶⁶ Adapun kaidah pengujian, yaitu:

Jika : $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima (tidak berpola linear)

Jika : $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak (berpola linear)

3.5.3 Analisis Inferensial

⁶⁶Kadir, *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Gresik Persada, 2016), h. 168.

Statistik inferensial adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan apabila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random.⁶⁷

Dari pengertian analisis inferensial diatas dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar PAI di UPT SMK Negeri 1 Pinrang. Dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana, untuk mempermudah mencari nilai koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y, peneliti menggunakan Aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 21.0.*

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada table ketentuan sebagai berikut:

- I. Disain hipotesis

$H_0 : \mu_x = \mu_0$	$H_0 : \mu_x \leq \mu_0$	$H_0 : \mu_x \geq \mu_0$
$H_a : \mu_x \neq \mu_0$	$H_a : \mu_x > \mu_0$	$H_a : \mu_x < \mu_0$
- II. Kriteria penolakan
Jika $t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- III. Uji statistik
$$T_{hit} = \frac{X - \mu_0}{\sigma_X}$$

Tabel 3.4 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefesien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah

⁶⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&B.* h. 209.

0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat ⁶⁸



⁶⁸Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Cet. XXVIII; Bnadung: CV. Alfabeta, 2017), h. 231.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi data variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar PAI Peserta Didik (Y). Nilai yang disajikan setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif melalui program *SPSS Versi 21.0* yaitu persentase berupa distribusi frekuensi, histogram, grafik, mean, median, dan standar deviasi. Selain itu dalam penelitian ini juga menggunakan teknik analisis statistik regresi linear sederhana yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dan satu variabel dependen. Namun sebelum peneliti mendeskripsikan variabel penelitian maka terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas data variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar PAI Peserta Didik (Y), adapun pengujian variabel sebagai berikut:

Pengujian validitas setiap butir pernyataan digunakan dengan menganalisis item, uji validitas data variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X). Dimana memiliki ketentuan jika r_{xy} lebih besar dari pada r_{tabel} maka item pernyataan yang ditanyakan valid pada tingkat signifikan 5%.

Hasil perhitungan statistik deskriptif masing- masing variabel dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Item Instrumen Media Pembelajaran Aplikasi *Adobe Captivate (X)*

No. Butir Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0.435	Valid
2	0.362	Valid
3	0.480	Valid
4	0.689	Valid
5	0.420	Valid
6	0.561	Valid
7	0.482	Valid
8	0.354	Valid
9	0.433	Valid
10	0.182	Tidak Valid
11	0.515	Valid
12	0.454	Valid
13	0.377	Valid
14	0.218	Tidak Valid
15	0.467	Valid
16	0.636	Valid
17	0.362	Valid
18	0.492	Valid
19	0.381	Valid
20	0.322	Valid
21	0.201	Tidak Valid

22	0.109	Tidak Valid
23	0.435	Valid
24	0.385	Valid
25	0.209	Tidak Valid

Sumber Data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Berdasarkan angket yang diberikan kepada 80 Responden dengan 25 item pernyataan dan setelah diuji validitas, diperoleh 5 butir pernyataan yang tidak valid dan 20 pernyataan yang valid, dengan $r_{tabel} = 0.220$.

Tabel 4.2 Hasil Statistik Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,781	25

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Berdasarkan tabel reliabilitas instrumen variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0.781 \geq 0.60$ pada tingkat signifikan $\alpha=5\%$, maka instrumen pernyataan memiliki *reliable* yang tinggi. Jadi instrumen data pada variabel (X) sudah valid dan *reliable* untuk seluruh butir instrumennya, maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

Variabel Prestasi Belajar PAI Peserta Didik (Y), data ini didapatkan melalui pengumpulan data dokumentasi yaitu nilai rapor responden/ peserta didik semester 1 tahun anggar 2019/2020. Hasil perhitungan statistik deskriptif masing- masing variabel dapat disajikan sebagai berikut.

1.) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate*

Hasil penelitian menunjukkan skor Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dengan *mean* sebesar 63,65, *median* sebesar 63.00, *modus* sebesar 63.00, standar deviasi sebesar 8.83 dan *variance* 78.12 untuk mengetahui lanjutannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel X)

N	Valid	80
	Missing	0
Mean		63,6500
Median		63,0000
Mode		63,00
Std. Deviation		8,83907
Variance		78,129
Range		57,00
Minimum		43,00
Maximum		100,00
Sum		5092,00

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

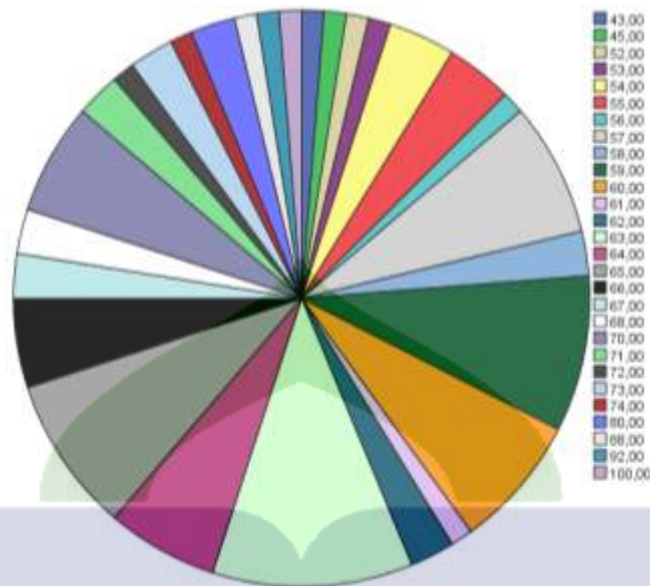
Sedangkan distribusi frekuensi skor variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* dapat dilihat pada tabel 4.2 distribusi frekuensi variabel (X) berikut:

Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel X)

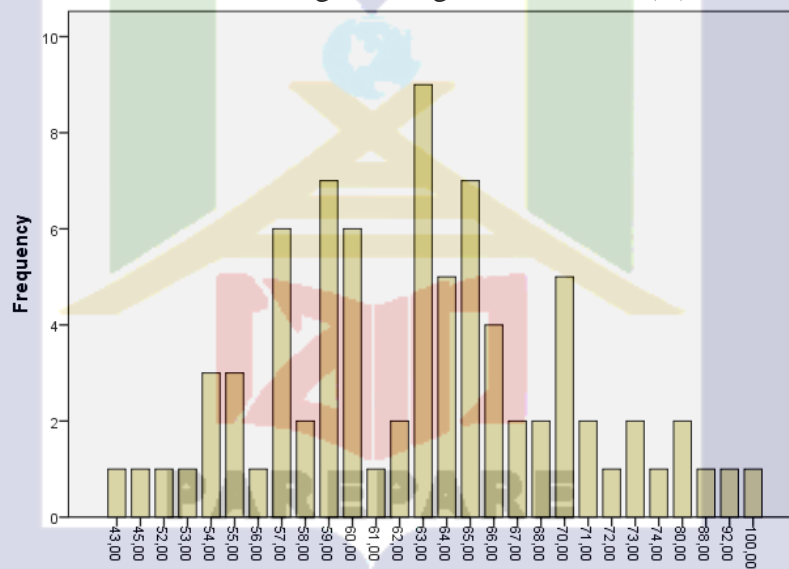
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	43,00	1	1,3	1,3
	45,00	1	1,3	2,5
	52,00	1	1,3	3,8
	53,00	1	1,3	5,0
	54,00	3	3,8	8,8
	55,00	3	3,8	12,5
	56,00	1	1,3	13,8
	57,00	6	7,5	21,3

58,00	2	2,5	2,5	23,8
59,00	7	8,8	8,8	32,5
60,00	6	7,5	7,5	40,0
61,00	1	1,3	1,3	41,3
62,00	2	2,5	2,5	43,8
63,00	9	11,3	11,3	55,0
64,00	5	6,3	6,3	61,3
65,00	7	8,8	8,8	70,0
66,00	4	5,0	5,0	75,0
67,00	2	2,5	2,5	77,5
68,00	2	2,5	2,5	80,0
70,00	5	6,3	6,3	86,3
71,00	2	2,5	2,5	88,8
72,00	1	1,3	1,3	90,0
73,00	2	2,5	2,5	92,5
74,00	1	1,3	1,3	93,8
80,00	2	2,5	2,5	96,3
88,00	1	1,3	1,3	97,5
92,00	1	1,3	1,3	98,8
100,00	1	1,3	1,3	100,0
Total	80	100,0	100,0	

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0



Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Variabel (X)

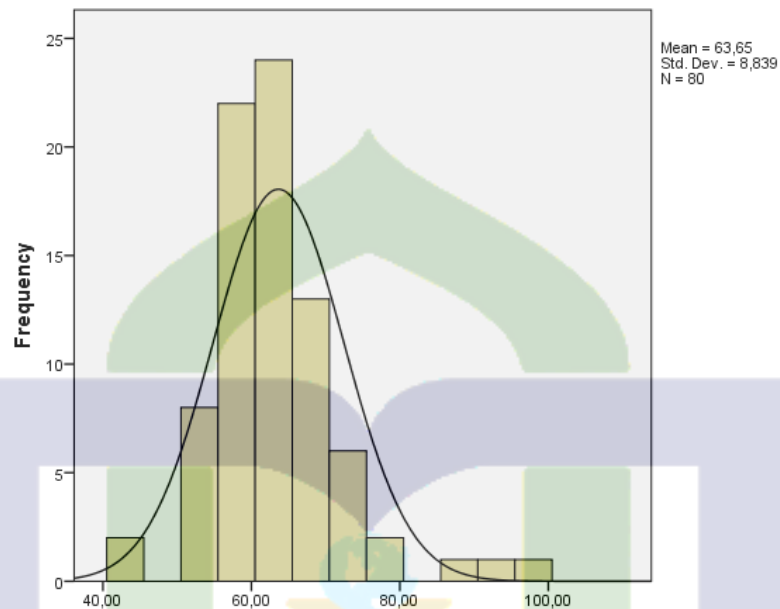


Gambar 4.2 Diagram Batang Variabel (X)

Sesuai distribusi frekuensi, untuk skor total yang diperoleh tiap responden dengan nilai terendah 43, 45, 52, 53, 56, 61, 72, 74, 88, 92, dan 100, masing-masing memiliki 1 frekuensi (1.3%) dan modus terbanyak nilai 63 memiliki 9 frekuensi

(11,3%). Hal ini tergambar jelas pada diagram batang dan diagram lingkaran di atas.

Histogram variabel ini dapat ditunjukkan pada grafik berikut ini.



Gambar 4.3 Histogram Variabel (X)

Berdasarkan data yang terlihat pada tabel distribusi frekuensi di atas, jika dibandingkan dengan nilai rata-rata menunjukkan bahwa skor Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* berada pada skor kelompok rata-rata sebanyak 9 responden (11,3%), yang berada pada dibawah skor rata-rata adalah sebanyak 35 responden (44,2%), dan yang berada pada kelompok diatas nilai rata-rata sebanyak 36 responden (45,4%). Penentuan kategori dari skor Media Pembelajaran Aplikasi *Adobe Captivate* dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kategori Persentase

Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
70% - 79%	Sedang
60% - 69%	Rendah
0% - 59%	Sangat Rendah

Sumber data: Suharsimi Arikunto *Evaluasi Pendidikan*, 1986; 45.

Skor total variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 5092, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah $20 \times 5 = 100$, karena jumlah responden 80 orang, maka skor kriterium adalah $100 \times 80 = 8000$. Sehingga Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) adalah $5092 \div 8000 = 0,63$ atau 63% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penggunaa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) termasuk dalam kategori rendah.

2.) Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik

Hasil penelitian olah data dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic* Penelitian menunjukkan bahwa skor variabel dependen Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) berada diantara 34 sampai dengan 95, nilai *mean* sebesar 69.65, *median* sebesar 70, *modus* sebesar 90, *variance* sebesar 245.92 jumlah skor variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) sebesar 5572. Distribusi frekuensi skor variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel Y)

N	Valid	80
	Missing	0
Mean		69,6500
Median		70,0000
Mode		90,00
Std. Deviation		15,68205
Variance		245,927
Range		61,00
Minimum		34,00
Maximum		95,00
Sum		5572,00

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

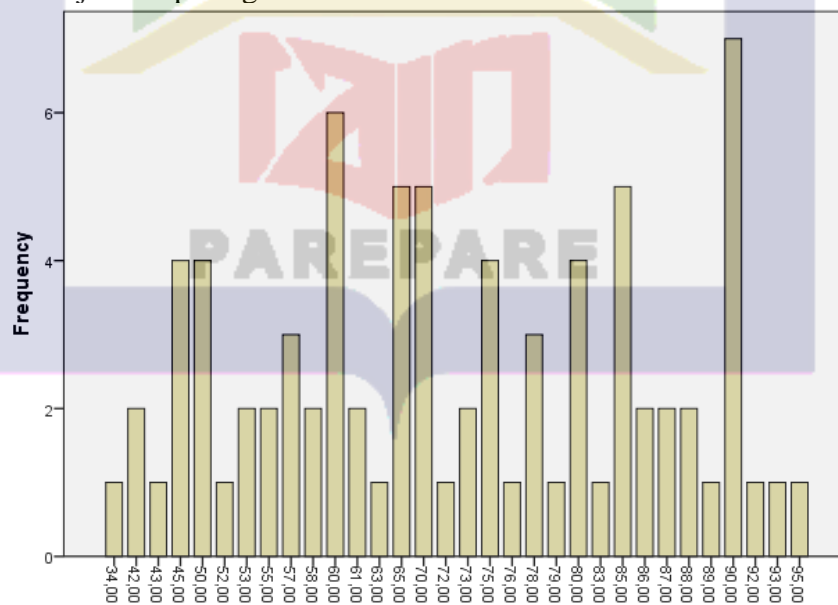
Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel Y)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 34,00	1	1,3	1,3	1,3
42,00	2	2,5	2,5	3,8
43,00	1	1,3	1,3	5,0
45,00	4	5,0	5,0	10,0
50,00	4	5,0	5,0	15,0
52,00	1	1,3	1,3	16,3
53,00	2	2,5	2,5	18,8
55,00	2	2,5	2,5	21,3
57,00	3	3,8	3,8	25,0
58,00	2	2,5	2,5	27,5
60,00	6	7,5	7,5	35,0
61,00	2	2,5	2,5	37,5
63,00	1	1,3	1,3	38,8
65,00	5	6,3	6,3	45,0
70,00	5	6,3	6,3	51,3
72,00	1	1,3	1,3	52,5
73,00	2	2,5	2,5	55,0
75,00	4	5,0	5,0	60,0

76,00	1	1,3	1,3	61,3
78,00	3	3,8	3,8	65,0
79,00	1	1,3	1,3	66,3
80,00	4	5,0	5,0	71,3
83,00	1	1,3	1,3	72,5
85,00	5	6,3	6,3	78,8
86,00	2	2,5	2,5	81,3
87,00	2	2,5	2,5	83,8
88,00	2	2,5	2,5	86,3
89,00	1	1,3	1,3	87,5
90,00	7	8,8	8,8	96,3
92,00	1	1,3	1,3	97,5
93,00	1	1,3	1,3	98,8
95,00	1	1,3	1,3	100,0
Total	80	100,0	100,0	

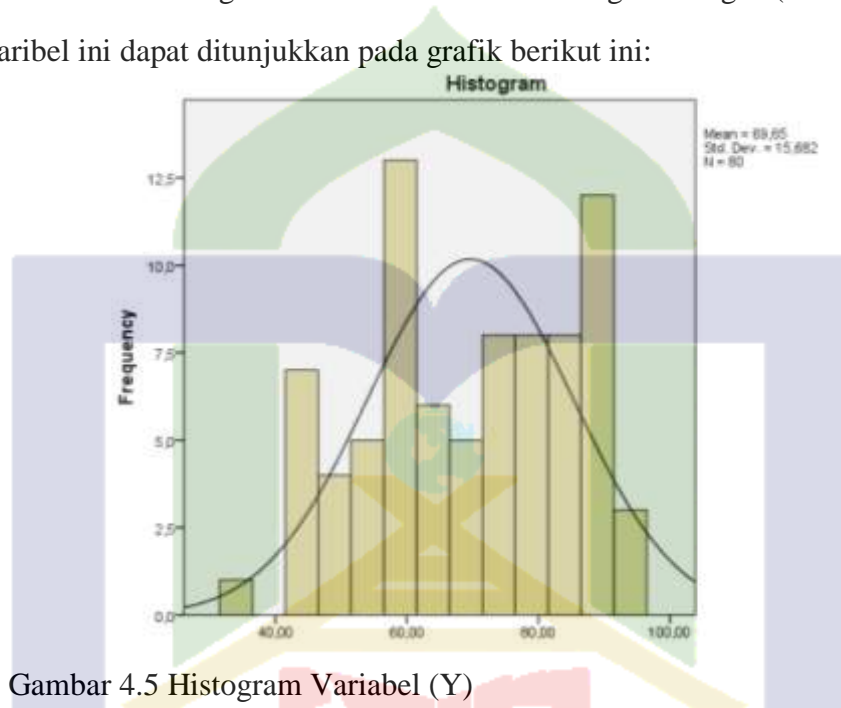
Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Diagram variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) dapat pula ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Diagram Batang Variabel (Y)

Berdasarkan diagram batang yang diperoleh bahwa nilai responden dengan frekuensi terbanyak (*modus*) berada pada nilai 90, yang memiliki frekuensi 7 (8.8%), dan skor responden dengan frekuensi terendah berada pada nilai 34, 43, 52, 63, 72, 76, 79, 83, 89, 92, 93 dan 95. dengan memiliki frekuensi masing- masing 1 (1.3%). Histogram pada variabel ini dapat ditunjukkan pada grafik berikut ini:



Gambar 4.5 Histogram Variabel (Y)

Berdasarkan data yang terlihat pada tabel di atas, jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pada variabel (Y) sebesar 90, yang memiliki frekuensi 7 (8.8%) responden, yang berada di bawah kelompok rata-rata sebanyak 35 responden (43.9%) dengan sebaran berkisaran nilai 88-95, dan yang berada pada kelompok di atas nilai rata-rata sebanyak 12 responden (15.6 %). Penentuan kategori dari skor Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) dilakukan dengan menggunakan kriteria bentuk persentase sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kategori Persentase

Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
70% - 79%	Sedang
60% - 69%	Rendah
0% - 59%	Sangat Rendah

Sumber data: Suharsimi Arikunto *Evaluasi Pendidikan*, 1986; 45.

Skor total variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 5572, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah 95, karena jumlah responden 80 orang, maka skor kriterium adalah $95 \times 80 = 7600$. Sehingga variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) adalah $5572 \div 7600 = 0.73$ atau 73% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) termasuk dalam kategori sedang.

4.2 Pengujian Persyaratan Analisis Data

1.) Uji Normalitas Data

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dan *regresi linear* sederhana. Sebelum menganalisis data berdasarkan data yang diperoleh, maka data harus memenuhi persyaratan uji analisis yang digunakan. Adapun metode yang digunakan dalam uji normalitas menggunakan *Kolmogorof Smirno* dengan

menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 21.0*. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 One-Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,96957608
Most Extreme Differences	Absolute	,071
	Positive	,068
	Negative	-,071
Kolmogorov-Smirnov Z		,634
Asymp. Sig. (2-tailed)		,817

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 21.0*. Jika probabilitas (*sig*) > 0.05 , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas (*sig*) < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal. Nilai probabilitas (*sig*) menunjukkan $0.817 \geq 0.05$ maka hal ini berarti bahwa distribusi frekuensi berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2.) Uji Linieritas

Tujuan dilakukan uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah antara variabel dependen (Y) dan variabel independen (X) mempunyai hubungan linear dengan menggunakan analisis regresi linear. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam penerapan metode regresi linear sederhana yakni analisis data selanjutnya⁶⁹. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 21.0*. Adapun hasil olah data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Anova Tabel

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar PAI *	(Combined)		5979,973	27	221,480	,856	,663
Penggunaan Media Pembelajaran	Between Groups	Linearity	1725,232	1	1725,232	6,671	,013
Aplikasi Adobe Captivate	Within Groups	Deviation from Linearity	4254,741	26	163,644	,633	,897
Total			13448,227	52	258,620		
			19428,200	79			

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probalitas dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 21.0*. Jika probabilitas (*sig. Deviation linearity*) > 0.05, maka data berpola linear. Sebaliknya jika probabilitas (*sig. Deviation linearity*) < 0.05, maka data tidak berpola linear. Nilai probabilitas (*sig. Deviation linearity*) menunjukkan $0.897 \geq 0.05$ maka hal ini berarti bahwa terdapat hubungan atau berpola linear secara signifikan antara variabel Penggunaan Media Pembelajaran

⁶⁹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan Perhitungan manual & SPSS Versi 17*. h. 153.

Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y).

3.) Uji Korelasi

Sebelum mencari pengaruh dari kedua variabel maka terlebih dahulu dicari nilai korelasi keduanya dengan teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) adalah dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 21.0*. Adapun hasil olah data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Measure of Association

Measures of Association				
	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X	,298	,089	,555	,308

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Tabel 4.12 Rangkuman Korelasi Variabel (X) dan (Y)

		Correlations	
		Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i>	Prestasi Belajar PAI Peserta didik
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i>	Pearson Correlation	1	,298**
	Sig. (2-tailed)		,007
	N	80	80
Prestasi Belajar PAI Peserta didik	Pearson Correlation	,298**	1
	Sig. (2-tailed)	,007	
	N	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Dari taraf signifikansi 5% diperoleh koefisien korelasi 0,07 maka H_1 diterima karena nilai Sig 0,007 < 0,05 berdasarkan data diatas peneliti dapat menarik kesimpulan dengan kaidah pengujian apabila signifikansi < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, tetapi sebaliknya apabila signifikansi > 0,05 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh signifikansi 0,007 karena signifikansi < 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikansi antara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y)

Hasil korelasi *pearson product moment* menunjukkan bahwa hasil korelasinya adalah sebesar 0,298 dengan signifikansi sebesar 0,007. peneliti dapat menarik kesimpulan dengan kaidah pengujian manualjika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_h \geq r_t$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Tetapi sebaliknya, apabila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka H_0 diterima, dan H_1 ditolak. Dengan taraf 0,05 (5%) maka dapat diperoleh $r_{tabel} = 0,220$. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh $r_{hitung} = 0,298 > r_{tabel} = 0,220$ pada taraf signifikan 5%, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Berarti, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y).

Untuk mengetahui besarnya pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y), maka harus melihat pedoman interpretasi koefisien korelasi dibawah ini:

Tabel 4.13 Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi⁷⁰

⁷⁰Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, h. 257.

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,00_0,199	Sangat Rendah
2.	0,20_0,399	Rendah
3.	0,40_0,599	Sedang
4.	0,60_0,799	Kuat
5.	0,80_1.000	Sangat Kuat

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat pengaruh koefisien korelasi sebesar 0,298 berada pada tingkat rendah. Artinya bahwa pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) memiliki korelasi yang sedang.

4.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Kriteria pengujian diambil berdasarkan perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} , jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Begitupun sebaliknya. Hasil perhitungan secara manual diperoleh $t_{hitung} = 2.757 > t_{tabel} = 2.639$. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y)”. Dengan Aplikasi *IBM SPSS Statistic 21.0*. Adapun hasil analisis data untuk menguji hipotesis ketiga yang dirumuskan peneliti sebagai berikut:

Tabel 4.14 *Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	35,999	12,321		2,922	,005
X	,529	,192	,298	2,757	,007

a. Dependent Variable: Y

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Persamaan linear sederhana $\hat{Y} = \alpha + b \cdot x$ ($35.999 + 0.529x$) menunjukkan angka koefisien regresi, nilainya sebesar 0.529. Angka ini mengandung arti bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif (+), hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* (X) terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik (Y) berpengaruh positif.

Dari *standardized coefficients beta* menunjukkan nilai 0.298 yang berarti nilai tersebut merupakan r_{hitung} dari data yang telah di olah sedangkan r_{tabel} yang diperoleh dari jumlah sampel adalah 0,220. Sehingga diperoleh $r_{hitung} : 0.341 \geq r_{tabel} : 0,230$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kriteria berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic 21.0* Dari tabel *Coefficients* (α) diperoleh *Sig* =0.007. Karena nilai *sig* (0.007) < α (0.05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik.

Tabel 4.15 Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,298 ^a	,089	,077	15,065

a. Predictors: (Constant), X

Sumber data: Output IBM Statistik SPSS 21.0

Besarnya pengaruh X terhadap Y dapat diketahui dengan berpedoman pada nilai R Square atau r^2 yang terdapat pada *output SPSS* bagian *model Summary*. Dari output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0.298. Sehingga persamaan koefisien determinasinya adalah sebagai berikut.

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

$$Kd = 0.298 \times 100\% = 29.8\%$$

Nilai koefisien determinasinya sebesar 29.8% maka dapat disimpulkan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* (X) terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik (Y) sebesar 29.8%, sedangkan 70.2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMK Negeri 1 Pinrang dengan jumlah populasi 459 responden/ peserta didik dan menjadi sampel 80 responden/ peserta didik. Teknik dalam pengambilan sampling ini menggunakan *purposive sampling* dimana teknik ini adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dan angket atau kuesioner. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial, setelah peneliti melakukan analisis, maka peneliti akan menguraikan beberapa hal hasil yang telah dilakukan sesuai dengan pedoman yang digunakan, yakni sebagai berikut.

Berdasarkan pengujian analisis data, telah diperoleh hasil angket, skor total Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Adobe Captivate yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 5092, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah $20 \times 5 = 100$, karena jumlah responden 80 orang, maka skor kriterium adalah $100 \times 80 = 8000$. Sehingga Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) adalah $5092 \div 8000 = 0,63$ atau 63% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penggunaa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) termasuk dalam kategori rendah.

Prestasi belajar peserta didik tidak akan lepas dari proses belajar, karena

prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah melakukan proses belajar atau prestasi belajar juga bisa diartikan sebagai hasil usaha yang telah dicapai melalui proses perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap sebagai hasil pengalaman atau latihan tertentu yang dinyatakan dengan penilaian berupa simbol, huruf, angka ke dalam rapor.

Skor total variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 5572, skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah 95, karena jumlah responden 80 orang, maka skor kriterium adalah $95 \times 80 = 7600$. Sehingga variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) adalah $5572 \div 7600 = 0.73$ atau 73% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) termasuk dalam kategori sedang.

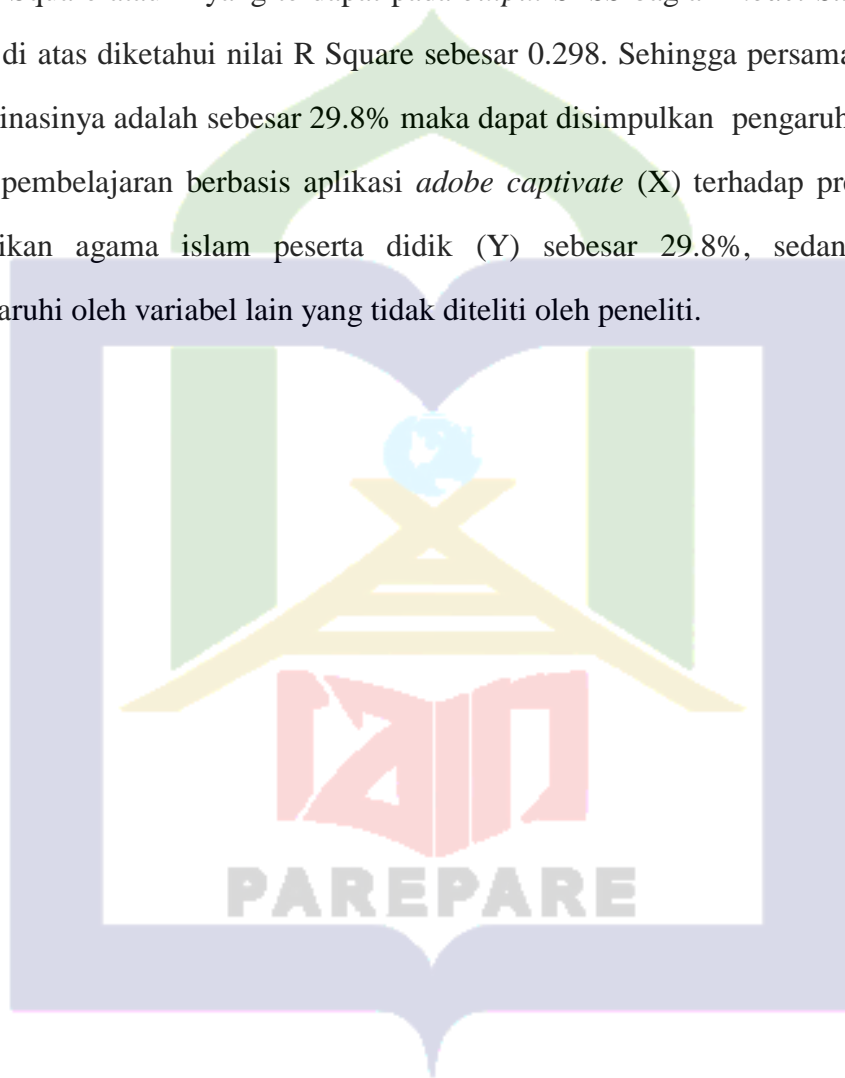
Persamaan linear sederhana $\hat{Y} = \alpha + b \cdot x$ ($35.999 + 0.529x$) menunjukkan angka koefisien regresi, nilainya sebesar 0.529. Angka ini mengandung arti bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif (+), hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* (X) terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik (Y) berpengaruh positif.

Dari *standardized coefficients beta* menunjukkan nilai 0.298 yang berarti nilai tersebut merupakan r_{hitung} dari data yang telah di olah sedangkan r_{tabel} yang diperoleh dari jumlah sampel adalah 0,220. Sehingga diperoleh $r_{hitung} : 0.341 \geq r_{tabel} : 0,230$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kriteria berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic 21.0* Dari tabel *Coefficients* (α) diperoleh *Sig* =0.007. Karena nilai *sig* (0.007) < α (0.05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Hal ini

berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik.

Besarnya pengaruh X terhadap Y dapat diketahui dengan berpedoman pada nilai R Square atau r^2 yang terdapat pada *output SPSS* bagian *model Summary*. Dari output di atas diketahui nilai R Square sebesar 0.298. Sehingga persamaan koefisien determinasinya adalah sebesar 29.8% maka dapat disimpulkan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* (X) terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik (Y) sebesar 29.8%, sedangkan 70.2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan dalam skripsi ini, yang membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di Smk Negeri 1 Pinrang maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

- 1.) Media Pembelajaran Aplikasi *Adobe Captivate* (X) dapat diketahui dari hasil angket yang telah disebar ke 80 responden dari 3 kelas yakni kelas XI MM 1 XI MM 2, dan XI MM 3 dengan nilai sebesar 63% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penggunaa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) termasuk dalam kategori rendah.
- 2.) Prestasi Belajar PAI Peserta didik (Y) dapat diketahui dari hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam peneliti mengambil nilai rapor dari responden/ peserta didik pada kelas XI MM 1, XI MM 2, dan XI MM 3 semester 1 pada tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 80 orang dimana skor kriterium adalah $95 \times 80 = 7600$. Sehingga variabel Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) adalah $5572 \div 7600 = 0.73$ atau 73% dari kriterium yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik (Y) termasuk dalam kategori sedang.

Dari hasil penelitian uji hipotesis, variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* (X) terhadap Prestasi Belajar PAI Peserta didik (Y), berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic*

21.0 Dari tabel *Coefficients* (α) diperoleh (*Sig*)=0.007. Karena nilai (*sig*) (0.007) < α (0.05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik. Dari output diaplikasi *IBM SPSS Statistic* diketahui nilai R Square sebesar 0.298. Sehingga persamaan koefisien determinasinya adalah sebesar 29.8% maka dapat disimpulkan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe captivate* (X) terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik (Y) sebesar 29.8%, sedangkan 70.2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

5.2 Saran

- 1.) Kepada Guru PAI disarankan untuk lebih meningkatkan pengadaan dan penggunaan media pembelajaran berbasis IT terutama pada aplikasi *Adobe Captivate* secara menyeluruh, agar peserta didik lainnya dapat merasakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Serta meningkatkan penggunaan media pembelajaran tersebut secara optimal sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran.
- 2.) Kepada peserta didik UPT SMK Negeri disarankan kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan rasa keingintahuannya terhadap media yang digunakan sehingga nantinya lebih memahami materi yang disampaikan guru yang dituangkan dalam media pembelajaran, selain itu disarankan juga agar meningkatkan pengetahuannya, pemahamannya serta tanggapan mengenai media pembelajaran yang digunakan guru PAI.

- 3.) Kepada Peneliti Selanjutnya Disarankan kepada peneliti yang akan datang, agar mengadakan penelitian lanjut tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi ini kemudian menghubungkan dengan variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi Benny. 2017 *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Abdul Muis Usman. 2017. *Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Jurusan Multimedia di SMKN 1 Pinrang*. Skripsi Sarjana. Jurusan Tarbiyah. Parepare.
- Anni, Catharina Tri dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang. UPT UNNES Press
- Arikunto dan Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Prosedur Penulisan* Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta. Ciputat Pers.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitati*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Belina P, Elda & Rizal Batubara, Fakruddin. 2013. *Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android*. Kampus USU Medan. Singuda Ensikom 4.
- bin Syamsul, Irsyam. 2018. *Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 7 Pinrang*. Parepare. Skripsi Sarjana. Jurusan Tarbiyah.

- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Ed. I. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. 1995. *Al-Qur`an dan Terjemahannya*. Jakarta. Surya Cinta Aksara.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur`an dan Terjemahannya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2003. *UU Republik Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Biro Hukum dan Organisasi.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Eko Putra, Agfianto. 2008. *Embedded Electronics*. Yogyakarta. Penerbit Andi Offset
- Gagne, Robert. M. 1985. *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction*. New York. Holt, Rinehart & Winston.
- <http://sri810386.blogspot.com/2014/06/adobe-captivate.html> (diakses pada 16 Juni 2019)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Captivate, (diakses 15 Agustus 2019)
- Huentter Brenda. 2008. *Adobe Captivate 3, The Definitive Guide*. U.S.A. Jones & Bartlett Learning.
- Hutabarat, E.P. 1995. *Cara Belajar*. Jakarta. P.T BPK Gunung Mulia.

Jalinus Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media Group.

Jihad, Asep dan Haris Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Multi Prasindo.

Journal “*sc.syekhnurjati.ac.id*”, (diakses pada tanggal 07 Januari 2020)

Majid, Abdul dan Andayani. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Mandayani Pheby, “*Pengaruh Penggunaan LCD Berbasis Aplikasi Powerpoint Presentation Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN Sidrap Kecamatan Baranti Kabupaten Sidrap*”, (Skripsi Sarjana; Jurusan Tarbiyah; Parepare, 2019).

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta. Referensi.

Prasetyo & Agung. 2016. *Efektivitas Bahan Ajar Berprogram Tipe Branching Menggunakan Perangkat Lunak Adobe Captivate Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Gresik. Universitas Pendidikan Indonesia.

Rahman, Saleh Abdul. 2005. *Pendidikan Agama dan Pengembangan Watak Bangsa*. Jakarta. Raja Grafindo.

Raiser dan Gagne. 1988. dalam Criticos, *Media Selection*. Internasional. Internasional Encyclopedia of educational Technologi .

S. Sadiman Arif dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta. CV. Rajawali

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Makalah dan Skripsi*. Parepare. STAIN.

Setyosari, H. Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Slameto 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sudarman dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung. Grasindo Persada.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&B*. Bandung. Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung. Afabeta.

Sukardi, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan praktiknya*. Jakarta. Bumi Kencana.

Sulianta, Feri. 2015. *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta. Elex Media Komputindo.

Syah, Muhibbin dan M. Ed. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Umar, 2009. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMK DDI Parepare*. Parepare. Skripsi Sarjana; Jurusan Tarbiyah

W, Bhest Jhon. 1998. *Research in Education*. America. Prentice Hall Inc.

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



ANGKET PENELITIAN

I. IDENTITAS

Nama :

NIS :

Kelas :

II. PETUNJUK PENGISIAN :

1. Pilihlah poin jawaban yang anda anggap tepat dengan memberi tanda centang (✓) pada poin jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-ragu (RG), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).
2. Pertanyaan ini tidak berhubungan dengan pelajaran disekolah. Jawaban anda tidak akan mengurangi nilai raport anda.
3. Pahami terlebih dahulu pertanyaan sebelum anda menjawab.
4. Jawablah secara objektif dan sejujurnya, karena jawaban anda sangat membantu kelancaran penelitian ini.
5. Telitilah dahulu jawaban anda sebelum dikumpulkan.

III. PERNYATAAN PENELITIAN

No.	Indikator	STS	TS	RG	S	SS
1	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> digunakan dalam proses pembelajaran PAI					

2	Guru menggunakan aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dalam proses pembelajaran awal materi PAI					
3	Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> sulit untuk dioperasikan guru					
4	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> ini membuat guru mudah dalam menjelaskan materi PAI					
5	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> ini membuat guru tergesa gesa/cepat dalam menjelaskan materi PAI					
6	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> ini membuat suasana kelas menjadi ramai					
7	Guru PAI dapat menguasai Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i>					
8	Media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> memicu kreatifitas peserta didik					

9	Guru mampu mengoperasikan media pembelajaran aplikasi <i>Adobe Captivate</i>					
10	Guru hanya menggunakan satu media pembelajaran setiap pertemuan					
11	Guru Menambahkan Animasi atau video dalam menggunakan pembelajaran PAI					
12	Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi setiap pertemuan					
13	Tampilan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Adobe Captivate</i> sangat menarik					
14	Media pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> memberikan rasa semangat dalam pembelajaran PAI.					
15	Penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> tidak tepat digunakan dalam proses pembelajaran PAI					
16	Media pembelajaran Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dalam proses pembelajaran PAI merupakan pembelajaran yang					

	menarik					
17	Penggunaan Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dalam proses pembelajaran PAI dapat memberikan saya pengetahuan baru mengenai media pembelajaran					
18	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dapat mempermudah pemahaman dalam menerima materi pembelajaran PAI					
19	Saya merasa bosan ketika media pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> digunakan dalam proses pembelajaran PAI					
20	Penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran PAI.					
21	Penggunaan media pembelajaran Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dapat membuat saya lebih memahami materi pelajaran PAI.					

22	Penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dalam pembelajaran PAI memicu saya untuk berfikir					
23	Saya kurang fokus dalam pembelajaran PAI ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> .					
24	Konsentrasi saya lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Adobe Captivate</i> dalam proses pembelajaran PAI.					
25	Aplikasi <i>Adobe Captivate</i> tidak kompetibel dalam pembelajaran PAI					

Parepare, 23 Januari 2020

Menyetujui,-

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Pendamping

Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si.
19581231 198603 2 118

Drs. Muzakkir, MA
19641231 199403 1 030

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Captivate

Nama Guru :
 Hari/ Tanggal :
 Materi Pelajaran :
 Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Ambil posisi yang mudah bagi anda untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI tanpa mengganggu proses pembelajaran tersebut.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan atau gejala yang nampak pada individu yang diobservasi

No	Pertanyaan	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1.	Guru PAI memberikan materi ajar menggunakan media pembelajaran adobe captivate dalam proses pembelajaran		
2	Guru PAI menggunakan media pembelajaran adobe captivate dalam kegiatan awal pembelajaran		
3	Guru PAI menggunakan media pembelajaran adobe captivate dalam kegiatan inti pembelajaran		
4	Proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran adobe captivate		
5	Penggunaan media adobe captivate dapat memberikan peningkatan belajar peserta didik		
6	Penggunaan media adobe captivate dapat membantu peserta didik peserta didik dalam berfikir tentang materi yang diajarkan.		
7	Peserta didik lebih fokus dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adobe captivate		
8	Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adobe captivate		
9	Peserta didik lebih senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adobe captivate		
10	Perhatian Peserta didik lebih baik dengan menggunakan adobe captivate		
11	Guru PAI menggunakan media pembelajaran adobe captivate dalam kegiatan akhir pembelajaran.		

Lampiran 3.

PROFIL SEKOLAH

1. IDENTITAS SEKOLAH

Nama Sekolah : UPT SMK Negeri 1 Pinrang
Nomor Statistik : 341191404001
Propinsi : Sulawesi Selatan
Otonomi Daerah : Pinrang
Kecamatan : Watang Sawitto
Desa / Kelurahan : Salo
Jalan : Jl. Langnga TassokkoE
Kode Pos : 91212
Telepon : 0421 – 3911728
Faxcimile / Fax : 0421 – 3911728
Daerah : Pinggiran Kota
Status Sekolah : Negeri
Akreditasi Sekolah : A(2019)
Akreditasi Jurusan :

1. Adm. Perkantoran, Amat Baik (2013)
2. Akuntansi, Amat Baik (2013)
3. Busana Butik, Amat Baik (2015)
4. Pemasaran, Amat Baik (2015)
5. Multimedia, Amat Baik (2015)
6. Teknik Instalasi Tenaga Listrik (2016)

Jumlah Rombongan Belajar : 48 Rombel (Tahun Pelajaran 2019/2020)

Paket Keahlian	Jumlah Rombel			Total
	X	XI	XII	
Adm. Perkantoran	3	3	4	16
Akuntansi	4	4	5	15
Penjualan	2	2	2	6
Tata Busana	2	2	2	6
Multimedia	3	3	3	9
TITL	1	1	2	4
Total	15	15	18	48

Jumlah Guru PNS : 54 orang

Jumlah Guru Honorer : 44 orang

Jumlah Staf TU PNS : 4 orang

Jumlah Staf Honorer : 8 orang

Jumlah Siswa 5 tahun terakhir :

1. Tahunajaranbaru 2014/2015 : 1912 orang
2. Tahun ajaran baru 2015/2016 : 1929 orang
3. Tahun ajaran baru 2017/2018 : 1936 orang
4. Tahunajaranbaru 2018/2019 : 1771 orang
5. Tahunajaranbaru 2019/2020 : -

Keputusan / SK : Nomor 0143/0/1985 (Tanggal 16 Maret 1985)

Penerbit SK Ditandatangani : Mendikbud

Tahun Berdiri : Tahun : 1979

Tahun Penegerian : Tahun : 1979

Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi

Bangunan Sekolah : Milik Sendiri

Lokasi Sekolah : Tassokkoe

Jarak Ke Pusat Kecamatan : 3,3 Km

Jarak Ke Pusat Otda : 3,5 Km

Terletak Pada Lintasan : Kecamatan

LuasLokasi/Lahan :

1. Luaslahan : 22.083,75 m²

2. Luasbangunan : 15.386 m²

3. Luaslahantersisa : 6.697,75 m²

Riwayat Sekolah :

1. SMEA Negeri Rappang di Pinrang;07 Juli 1979 No. D. 02.12. 1979

2. SMEA Negeri Pinrang; 16 Maret 1985 /No.0143/O/1985

3. SMKTA Negeri Pinrang ; /No. 0490/U/1992

4. SMK Negeri 1 Pinrang ; 07 Maret 1997 /No. 036/O/1997

Organisasi Penyelenggaran : Pemerintah

Kode Sekolah : 731 30296

NPSN / NIS : 40314104/400010

NSS : 341191404001

Website : <http://www.smkn1pinrang.sch.id>

Email : smkn1_prg@yahoo.com

Sertifikat ISO 9001: 2000 :13 Februari 2008 TUV NORD

Sertifikat ISO 9001: 2008 : 26 Juni 2015 ANAB, BSI

Kepala Sekolah :

1. Drs. H. Lasidang, M.Pd (2017 –sekarang)

2. Drs. Sakri Condeng, M.Si(2013– 2017)

3. Drs. H. Abdul Azis, M.Pd (2004-2013)
4. Hj. Hadinang Lele, Bsc (1988 - 2004)
5. Drs. H. MadeAli Jabbaren (1984 - 1988)
6. Drs. Azis Karim (1979 - 1984)

Wakil Kepala Sekolah	: Tahun Pelajaran 2019/2020
Bagian Kurikulum	: Muhammad Ali Toge, S.Pd.,M.Pd.
Bagian Kesiswaan	: Drs. Syahrul Tamsi, MM
Bagian Sapras	: Satriady S., S.Pd
Bagian Humas&Industri	: Drs. H. Abd. Rahman Rahim, MM
Kepala Bagian Tata Usaha	: Lindawati, Amd
Ketua Program Keahlian	: Tahun Pelajaran 2019/2020
Akuntansi dan Keuangan	: Hasnawati, S.Pd.,M.Ak
Manajemen Perkantoran	: Drs. Jamudi, MM
Bisnis dan Pemasaran	: Drs. Saini
Tata Busana	: Dra. Hasna Sapinang, MM
Teknik Komputer & Informatika	: Hasanuddin Sjam, S.Kom., MM
Teknik Ketenagalistrikan	: H. Alimuddin, S.Pd., M.Pd
Kepala Laboratorium/Bengkel	: Tahun Pelajaran 2019/2020
Akuntansi dan Keuangan Lembaga	: Mustapa, S.Pd., M.Ak
Otomatisasi & Tata Kelola Perkantoran	: Drs. H. Labudu, MM
Bisnis Daring & Pemasaran	: Drs. H. Amrullah, MM
Tata Busana	: Dra. Hj. Sitti Hadija, MM
Multimedia	: Mursalim, S.Pd
Teknik Instalasi Tenaga Listrik	: Zulham Rivai, S.Pd.

Kepala Perpustakaan : Hj. Hajrah, S.Pd

Kepala Unit Produksi : Drs. Abdul Rahman Tonap, MM

Manajer Bank Mini Sekolah (BMS): Drs. Amrullah L.,MM

2. PRESTASI

➤ Tahun 2011

1. Kantin Sekolah Kejujuran Terbaik Tingkat Kabupaten
2. Perpustakaan Terbaik Tingkat Kabupaten
3. Sekolah Terbersih Tingkat Kabupaten

➤ Tahun 2012

1. Sekolah Adiwiyata Tingkat Kabupaten
2. Kepala Sekolah Berwawasan Lingkungan Tingkat Kabupaten
3. Kepala Sekolah Berwawasan Lingkungan Tingkat Provinsi
4. Nominasi Kepala Sekolah Berwawasan Lingkungan Tingkat Nasional
5. Juara I Lomba Kinerja Unit Pelayanan Publik (Citra Pelayanan Prima) Tingkat Kabupaten Pinrang

➤ Tahun 2013

1. Sekolah Berwawasan Lingkungan (Kif Award)
2. Kepala Sekolah Berprestasi (Education Award)
3. Sekolah Berprestasi (Education Award)
4. Sekolah Adiwiyata Tingkat Provinsi
5. Sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional
6. Juara 1 Lomba Citra Pelayanan Prima Tingkat Kabupaten Pinrang

7. Juara 1 CPP Kategori Pelayanan Pendidikan /Sekolah Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan

➤ **Tahun 2014**

1. Juara 3 Sekolah Sehat (UKS) Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan

➤ **Tahun 2015**

1. Sekolah Adiwiyata Mandiri
2. Juara I Kebersihan Sekolah tingkat kabupaten Pinrang

➤ **Tahun 2016**

1. Sekolah dengan Indeks Integritas Penyelenggaraan UN Tertinggi dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI

➤ **Tahun 2017**

1. Juara 2 LKS tingkat provinsi Sul-Sel kompetensi Keahlian Akuntansi

3. VISI

Menjadi Lembaga Pendidikan Kejuruan Yang Unggul, Religius, Berkarakter, dan Berwawasan Lingkungan, serta Dapat Bersaing di Era Globalisasi

4. MISI

- 1) Mengembangkan model pendidikan kejuruan yang unggul di bidang bisnis manajemen, teknologi dan pariwisata berbasis e- learning
- 2) Mengembangkan standar rancangan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang berkarakter
- 3) Mengembangkan standar fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

- 4) Meningkatkan peran aktif warga sekolah dalam upaya pelestarian, perlindungan, dan pencegahan akibat pencemaran dan kerusakan lingkungan
- 5) Melakukan sertifikasi kompetensi dibidang bisnis manajemen, teknologi, dan seni kerajinan
- 6) Mengembangkan jiwa kewirausahaan melalui produksi barang dan jasa yang berorientasi pelanggan
- 7) Mengembangkan dan mendayagunakan potensi sumber daya internal dan eksternal
- 8) Mengembangkan sistem manajemen mutu dalam pembelajaran formal dan Informal

5. NILAI (SMK MANDIRI)

1) **Saling percaya**

Seluruh warga sekolah saling mempercayai, berpikir positif dan tidak saling mencurigai.

2) **Menghargai sesama**

Setiap warga sekolah harus saling menghargai tugas dan peran masing-masing dan berupaya memberikan pelayanan yang terbaik kepada semua pihak tanpa memandang status social.

3) **Kebersamaan**

Menentukan tujuan bersama, memecahkan masalah bersama, membagi dan menyelesaikan tugas bersama, mencapai hasil dan menikmati bersama.

4) **Keteladanan**

Dimanapun kita berada bersedia untuk jadi panutan atau contoh

- 5) **Kepedulian**
Peduli terhadap situasi dan kondisi lingkungan
- 6) **Mencintai lingkungan**
Seluruh warga sekolah mencintainya lingkungan dengan berperan aktif dalam upaya pelestarian perlindungan dan pencegahan akibat pencemaran dan kerusakan lingkungan
- 7) **Amanah**
Seluruh warga sekolah harus melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang dibebankan kepadanya dengan baik dan penuh rasa tanggung jawab.
- 8) **Nasionalis**
Seluruh warga sekolah setia dan siap mempertahankan pilar-pilar kebangsaan, Pancasila, UUD 1945 dan kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika.
- 9) **Disiplin**
Setiap warga sekolah harus menegakkan disiplin sesuai dengan aturan yang berlaku
- 10) **Innovative** Tidak pernah merasa puas atas prestasi yang dicapai, tetapi selalu menyukai sebagai motivasi untuk selalu berkreasi dan mengembangkan ide-ide baru
- 11) **Rasa malu**
Malu karena datang terlambat/pulang cepat, malu karena melihat rekan sibuk melakukan aktivitas, malu karena melanggar peraturan, malu karena berbuat salah, malu karena bekerja tidak berprestasi, malu karena tugas tidak terlaksana/ tidak selesai tepat waktu, malu karena tidak berperan aktif dalam mewujudkan kebersihan lingkungan kantor/ sekolah

12) **Ikhlas**

Warga sekolah ikhlas dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang dibebankan kepadanya, dengan mengharapkan ridhoda Allah SWT.

6. MOTTO

Tetap Unggul di Era Globalisasi



DAFTAR NAMA RESPONDEN

KELAS: XI MM I

NO.	NAMA PESERTA DIDIK
1	AHMAD FADHIL
2	AHMAD MAULANA MANSUR
3	ALFURQAN
4	ARIF BUDIMAN
5	DINI NURFADILLAH
6	FADLY SULAEMAN
7	FAJAR MAULANA
8	FENDI
9	HAEDIR
10	HANIATI
11	IHLASUL AMAL SYAHRIR
12	KARMILA
13	MARDIANI
14	MIFTAHUL JANNAH IDRIS
15	MUH JABAL NUR
16	MUH. IFLUL FADHUL
17	MUH.ADE WAHYU PUTRA MUCHTAR
18	MUHAMMAD ALIF FIRDAUS
19	MUHAMMAD IRSYAD
20	MUSTARI SAPUTRA
21	NATASYA
22	NINING SATRIANI
23	NURAWAL
24	RISKA ULANGDARI
25	RISMAN
26	RISNA APRILIA
27	SELVI
28	SRI WAHYUNI
29	ZULFADLI MAARIJ
30	ZULKIFLY JUFRI

KELAS: XI MM II

NO	NAMA PESERTA DIDIK
1	A. AHMAD ALI RAHMATULLAH
2	AGUNG ABBAS
3	ALIFIYANTI P SAFILLA PANDAWA
4	CICI REZKY APRILIA
5	ELMA LIANA HENDRA
6	MELATI
7	MISNAYANTI SUDDIN
8	MUH. ALHY CHOKER FIRDAUS
9	MUH. FAISAL YUSUF
10	MUH. JAYADI SAFRI
11	MUHAJIR
12	MUHAMMAD AKBAR AL AZHAR
13	NIRWANA
14	NU AZIZAH
15	NURHALIFAH
16	NURUL HIDAYAH
17	QOIS AHMAD LUTHFI
18	RATNA SARI
19	RICKY HAMKA SRI PUTRI RAHMAYANTI
20	SYAIFULLAH
21	SYEH ACHMAD ZEIN AZIS
22	VLADYA MENTARI
23	MENTARI
24	ABD. MAJID
25	LAVESH SIMBIRING

KELAS: XI MM III

NO	NAMA SISWA
1	A.ARJUNA PUTRA NGANRO
2	ALFIAN YUNI NURZAID
3	ANDI ALVIN AS MATTOLA
4	ANISA
5	ANISA SALSYABILA
6	ARIF SALEH
7	AWAL SAPUTRA
8	CANDRA NUR
9	IPAL
10	M.SYHRUL SAHAR
11	MUH.AINUL FITRAH
12	MUHAMMAD GILANG HASRI
13	MUH.AYATULLAH ALFATIH ARSYAD
14	MUH. REZKY ANUGRAH
15	MUH.TAUFIK
16	MUH. ZULKIFLI
17	NABILAYANI PATAHUDDIN
18	NADIFA
19	NURYSTIAK ZAHRA
20	PUTRI AMALIA IMRAN
21	PUTRI SYAFIQA
22	RISNA DARWIS
23	S.HUSAIN
24	SINDY TRIA PRATIWI
25	ZULKIFLI RAMLI

**SURAT IZIN
MELAKSANAKAN PENELITIAN**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

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

Nomor : B.618/In.39.5.1/PP.00.9/02/2020
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X
Provinsi Sulawesi Selatan
di,-

Kab. Pinrang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Muh. Alwan
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 17 Juli 1997
NIM : 15.1100.113
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Desa Masolo Kec. Patampanua Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kabupaten Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Adobe Captivate Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di SMK Negeri 1 Pinrang"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Maret sampai bulan April Tahun 2020.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 26 Februari 2020

Wakil Dekan I,



Muhammad Dahlan Thalib

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare
2. Dekan Fakultas Tarbiyah

SURAT IZIN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
(Kab. Pinrang, Enrekang, Tana Toraja)

Jl. Basuki Rahmat No.32, Watang Sawitto, Pinrang, Kode Pos 91213

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 867/562-CD.WIL.X.1/DISDIK

Tanggal : 03 Maret 2020

Berdasarkan surat Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Pare - Pare Nomor : B.579/In.39.5.1/PP.00.9/02/2020 tanggal 20 Februari 2020, Perihal permohonan Izin Penelitian, maka Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X memberikan izin penelitian kepada :

Nama : MUH. ALWAN
Tempat/Tgl Lahir : Pinrang, 17 Juli 1997
Nomor Induk Mahasiswa : 15.1100.113
Fakultas / Pogram Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian : UPT SMKN 1 PINRANG
Judul

**"PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ADOBE CAPTIVATE
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMKN 1
PINRANG "**

Dengan Ketentuan :

1. Mendapat Persetujuan Kepala Sekolah;
2. Tidak mengganggu proses belajar mengajar;
3. Pengambilan data penelitian berlaku maksimal 1 bulan sejak tanggal surat ini diterbitkan.

Demikian surat rekomendasi ini diberikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PAREPARE



Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X,

BAHARUDDIN ISKANDAR, S.Pd. M.Pd

Penyembina

Nip. : 19750604 200502 1 004

Tembusan:

1. Kepala Dinas Pendidikan Prov.SulSel (sebagai Laporan)
2. Pertinggal

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
UPT SMK NEGERI 1 PINRANG**

Alamat : Jalan Langgratassokkoe Telp. (0421)3911728, Fax. (0421)3911728
Email: smkn1_prg@yahoo.com : Web: <http://smkn1pinrang.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/205.3-UPT SMK.1/PRG/DIKDIS

Yang bertanda tangan di bawah Kepala SMK Negeri 1 Pinrang, menerangkan bahwa :

N a m a	: MUH. ALWAN
NIM	: 15.1100.113
Program Studi	: PAI
Pekerjaan/ Lembaga	: Mahasiswa (S1) IAIN PAREPARE
Alamat	: MASOLO

benar yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Pinrang sejak tgl 24 Februari s/d 05 Maret 2020, dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan Judul "**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ADOBE CAPTIVATE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMKN 1 PINRANG**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PAREPARE

Pinrang, 05 Maret 2020
Kepala
UPT
KABUPATEN PANGGASARI
DINAS
Pendidikan
Drs. H. LASDANG, M.Pd
Pangkat: Pembina Tk. 1
NIP. 19660302 199103 1 014

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	Tott	
X01	Pearson Correlation	1	,036	,292**	,220	-,032	,053	,192	,053	,028	,218	,080	,236*	,749*	,073	,263*	,286*	,002	,098	,079	,111	-,049	,088	,065	,138	-,059	,435**	
	Sig. (2-tailed)		,752	,009	,050	,778	,640	,088	,643	,802	,052	,482	,035	,000	,519	,018	,010	,982	,388	,484	,328	,667	,436	,569	,221	,601	,000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X02	Pearson Correlation	,036	1	,237*	,395**	,053	,041	,151	-,030	,168	,104	,215	,021	,034	,727*	,245*	,261*	,014	,011	,097	,059	,000	-,113	,215	,014	-,032	,362**	
	Sig. (2-tailed)	,752		,035	,000	,639	,716	,182	,791	,136	,358	,055	,852	,765	,000	,028	,019	,904	,924	,391	,601	####	,320	,056	,899	,775	,001	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X03	Pearson Correlation	,292*	,237*	1	,518**	,058	,124	,258*	-,017	-,070	,040	,146	,153	,207	,138	,866*	,394*	-,071	,135	,184	,095	-,127	-,095	,064	,003	,058	,480**	
	Sig. (2-tailed)	,009	,035		,000	,609	,273	,021	,878	,536	,726	,198	,174	,066	,221	,000	,000	,532	,234	,101	,403	,262	,402	,570	,979	,612	,000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X04	Pearson Correlation	,220	,395*	,518**	1	,219	,269*	,257*	,122	,224*	-,020	,514*	,394*	,304*	,301	,462*	,751*	,019	,116	,214	,115	,082	-,103	,288*	,203	,125	,689**	
	Sig. (2-tailed)	,050	,000	,000		,051	,016	,022	,283	,045	,863	,000	,000	,006	,007	,000	,000	,865	,306	,056	,311	,467	,361	,009	,071	,269	,000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X05	Pearson Correlation	-,032	,053	,058	,219	1	,408**	,037	,178	,285*	,075	,322*	,255*	-,027	,072	-,033	,150	,666*	,295*	-,040	,161	,048	-,008	,101	,174	,068	,420**	

	Sig. (2-tailed)	,778	,639	,609	,051	,000	,746	,114	,010	,510	,004	,022	,812	,525	,770	,184	,000	,008	,725	,155	,676	,946	,374	,122	,550	,000	
X06	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,053	,041	,124	,269 [*]	,408 ^{**}	1	,440 ^{**}	,464 ^{**}	,403 ^{**}	,132	,337 [*]	,158	,063	-,016	,106	,090	,114	,599 [*]	,299 [*]	,133	,233 [*]	,032	,159	,093	,201	,561 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,640	,716	,273	,016	,000	,000	,000	,000	,242	,002	,160	,576	,890	,351	,428	,312	,000	,007	,239	,038	,780	,160	,410	,074	,000	
X07	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,192	,151	,258 [*]	,257 [*]	,037	,440 ^{**}	1	,156	,274 [*]	-,046	,206	,165	,181	,063	,382 [*]	,270 [*]	-,022	,288 [*]	,578 [*]	,093	,036	-,138	,089	,105	-,073	,482 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,088	,182	,021	,022	,746	,000	,000	,166	,014	,687	,066	,144	,107	,578	,000	,015	,847	,010	,000	,412	,752	,221	,430	,352	,520	,000
X08	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,053	-,030	-,017	,122	,178	,464 ^{**}	1	,156	,248 [*]	-,187	,158	-,198	,035	-,056	,024	,069	,182	,365 [*]	,153	,644 [*]	,209	-,179	,191	-,123	,150	,354 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,643	,791	,878	,283	,114	,000	,166	,027	,097	,162	,078	,756	,619	,835	,543	,107	,001	,175	,000	,063	,111	,089	,276	,185	,001	
X09	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,028	,168	-,070	,224 [*]	,285 [*]	,403 ^{**}	,274 [*]	,248 [*]	1	,063	,276 [*]	,018	-,053	,027	-,007	,166	,243 [*]	,379 [*]	,249 [*]	,124	,619 [*]	-,025	,240 [*]	,102	-,048	,433 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,802	,136	,536	,045	,010	,000	,014	,027	,582	,013	,872	,638	,812	,949	,141	,030	,001	,026	,273	,000	,828	,032	,369	,671	,000	
X10	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,218	,104	,040	-,020	,075	,132	-,046	-,187	,063	1	-,104	,099	,139	,062	,054	-,025	,036	,019	-,133	,220 [*]	-,005	,750 [*]	-,117	,120	-,034	,182

	Sig. (2-tailed)	,052	,358	,726	,863	,510	,242	,687	,097	,582		,357	,381	,218	,582	,632	,828	,750	,866	,241	,050	,967	,000	,301	,291	,767	,106
X11	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation	,080	,215	,146	,514**	,322**	,337**	,206	,158	,276*	-.104	1	,212	,027	,172	,148	,343*	,106	,055	,049	-.016	,118	-.133	,642*	,097	,210	,515**
	Sig. (2-tailed)	,482	,055	,198	,000	,004	,002	,066	,162	,013	,357		,060	,814	,126	,191	,002	,349	,628	,665	,886	,297	,241	,000	,393	,062	,000
X12	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation	,236*	,021	,153	,394**	,255*	,158	,165	-.198	,018	,099	,212	1	,251*	,011	,110	,306*	,151	,042	,058	,254*	,062	,158	,077	,822*	,217	,454**
	Sig. (2-tailed)	,035	,852	,174	,000	,022	,160	,144	,078	,872	,381	,060		,025	,925	,331	,006	,181	,715	,611	,023	,587	,162	,496	,000	,053	,000
X13	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation	,749*	,034	,207	,304**	-.027	,063	,181	,035	-.053	,139	,027	,251*	1	,152	,158	,280*	-.104	,036	,227*	,210	-.069	,058	-.125	,099	-.160	,377**
	Sig. (2-tailed)	,000	,765	,066	,006	,812	,576	,107	,756	,638	,218	,814	,025		,179	,162	,012	,359	,749	,043	,061	,541	,610	,271	,381	,155	,001
X14	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation	,073	,727*	,138	,301**	,072	-.016	,063	-.056	,027	,062	,172	,011	,152	1	,218	,339*	,170	-.030	,110	,082	-.061	-.063	,115	-.023	-.166	,318**
	Sig. (2-tailed)	,519	,000	,221	,007	,525	,890	,578	,619	,812	,582	,126	,925	,179		,052	,002	,132	,795	,330	,469	,593	,581	,309	,838	,140	,004
X15	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation	,263*	,245*	,866**	,462**	-.033	,106	,382**	,024	-.007	,054	,148	,110	,158	,218	1	,388*	-.096	-.003	,099	,058	-.130	-.026	,077	,060	,048	,467**

	Sig. (2-tailed)	,018	,028	,000	,000	,770	,351	,000	,835	,949	,632	,191	,331	,162	,052	,000	,395	,979	,383	,607	,252	,818	,496	,594	,672	,000	
X16	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,286 [*]	,261 [*]	,394 ^{**}	,751 ^{**}	,150	,090	,270 [*]	,069	,166	-,025	,343 [*]	,306 [*]	,280 [*]	,339	,388 [*]	1	,199	,256 [*]	,169	,179	,098	-,024	,205	,236 [*]	,051	,636 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,010	,019	,000	,000	,184	,428	,015	,543	,141	,828	,002	,006	,012	,002	,000	,076	,022	,134	,111	,387	,829	,068	,035	,656	,000	
X17	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,002	,014	-,071	,019	,666 ^{**}	,114	-,022	,182	,243 [*]	,036	,106	,151	-,104	,170	-,096	,199	1	,312 [*]	,029	,284 [*]	,102	,028	,198	,182	,054	,362 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,982	,904	,532	,865	,000	,312	,847	,107	,030	,750	,349	,181	,359	,132	,395	,076	,005	,801	,011	,368	,807	,079	,106	,631	,001	
X18	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,098	,011	,135	,116	,295 ^{**}	,599 ^{**}	,288 ^{**}	,365 ^{**}	,379 ^{**}	,019	,055	,042	,036	,030	-,003	,256 [*]	,312 [*]	1	,349 [*]	,394 [*]	,235 [*]	-,001	,073	,111	,066	,492 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,388	,924	,234	,306	,008	,000	,010	,001	,001	,866	,628	,715	,749	,795	,979	,022	,005	,002	,000	,036	,991	,521	,328	,563	,000	
X19	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,079	,097	,184	,214	-,040	,299 ^{**}	,578 ^{**}	,153	,249 [*]	-,133	,049	,058	,227 [*]	,110	,099	,169	,029	,349 [*]	1	,148	,093	,265 [*]	,134	,080	-,097	,381 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,484	,391	,101	,056	,725	,007	,000	,175	,026	,241	,665	,611	,043	,330	,383	,134	,801	,002	,191	,410	,018	,236	,482	,391	,000	
X20	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
	Pearson Correlation	,111	,059	,095	,115	,161	,133	,093	,644 ^{**}	,124	,220 [*]	-,016	,254 [*]	,210	,082	,058	,179	,284 [*]	,394 [*]	,148	1	,117	-,151	,106	,279 [*]	,017	,322 ^{**}

	Sig. (2-tailed)	,328	,601	,403	,311	,155	,239	,412	,000	,273	,050	,886	,023	,061	,469	,607	,111	,011	,000	,191		,302	,181	,351	,012	,881	,004
X21	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,049	,000	-,127	,082	,048	,233 [*]	,036	,209	,619 ^{**}	-,005	,118	,062	-,069	,061	-,130	,098	,102	,235 [*]	,093	,117	1	,157	,179	,163	,074	,273 [*]
X22	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,088	-,113	-,095	-,103	-,008	,032	-,138	-,179	-,025	,750 [*]	-,133	,158	,058	,063	-,026	-,024	,028	-,001	,265 [*]	-,151	,157	1	-,022	,192	,056	,109
X23	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,065	,215	,064	,288 ^{**}	,101	,159	,089	,191	,240 [*]	-,117	,642 [*]	,077	-,125	,115	,077	,205	,198	,073	,134	,106	,179	-,022	1	,147	,177	,435 ^{**}
X24	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,138	,014	,003	,203	,174	,093	,105	-,123	,102	,120	,097	,822 [*]	,099	,023	,060	,236 [*]	,182	,111	,080	,279 [*]	,163	,192	,147	1	,168	,385 ^{**}
X25	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	-,059	-,032	,058	,125	,068	,201	-,073	,150	-,048	-,034	,210	,217	-,160	,166	,048	,051	,054	,066	-,097	,017	,074	,056	,177	,168	1	,238 [*]
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	,601	,775	,612	,269	,550	,074	,520	,185	,671	,767	,062	,053	,155	,140	,672	,656	,631	,563	,391	,881	,512	,619	,117	,137		,033
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

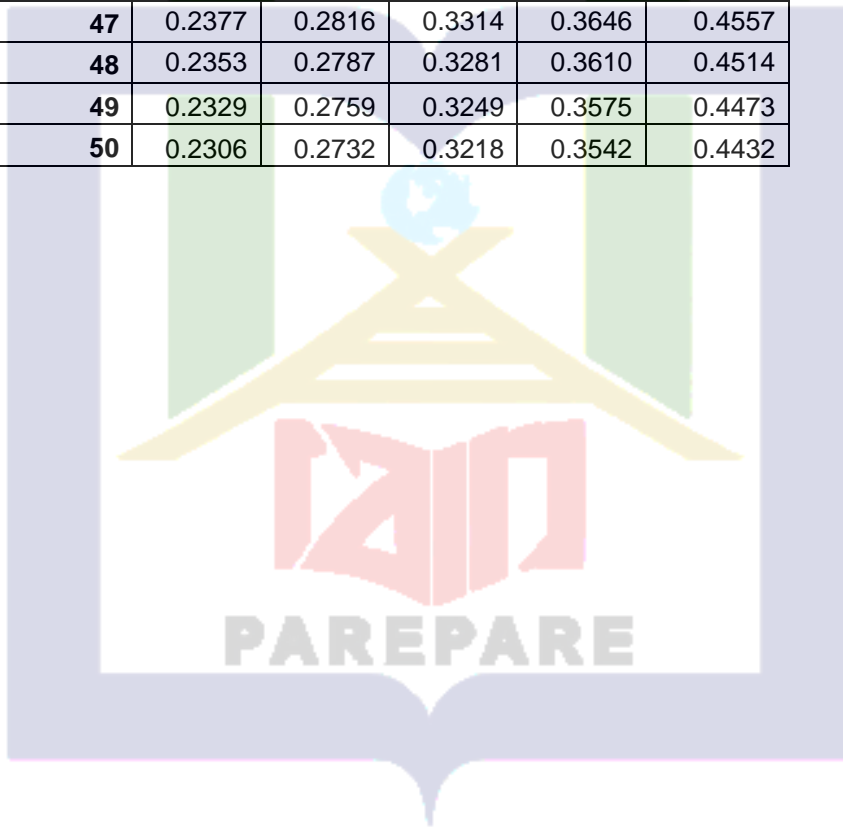
Total	Pearson Correlation	,435 [*]	,362 [*]	,480 ^{**}	,689 ^{**}	,420 ^{**}	,561 ^{**}	,482 ^{**}	,354 ^{**}	,433 ^{**}	,182	,515 [*]	,454 [*]	,377 [*]	,318	,467 [*]	,636 [*]	,362 [*]	,492 [*]	,381 [*]	,322 [*]	,273 [*]	,109	,435 [*]	,385 [*]	,238 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,106	,000	,000	,001	,004	,000	,000	,001	,000	,000	,004	,014	,336	,000	,000	,033	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80



Tabel r untuk df= 1-50

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
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254

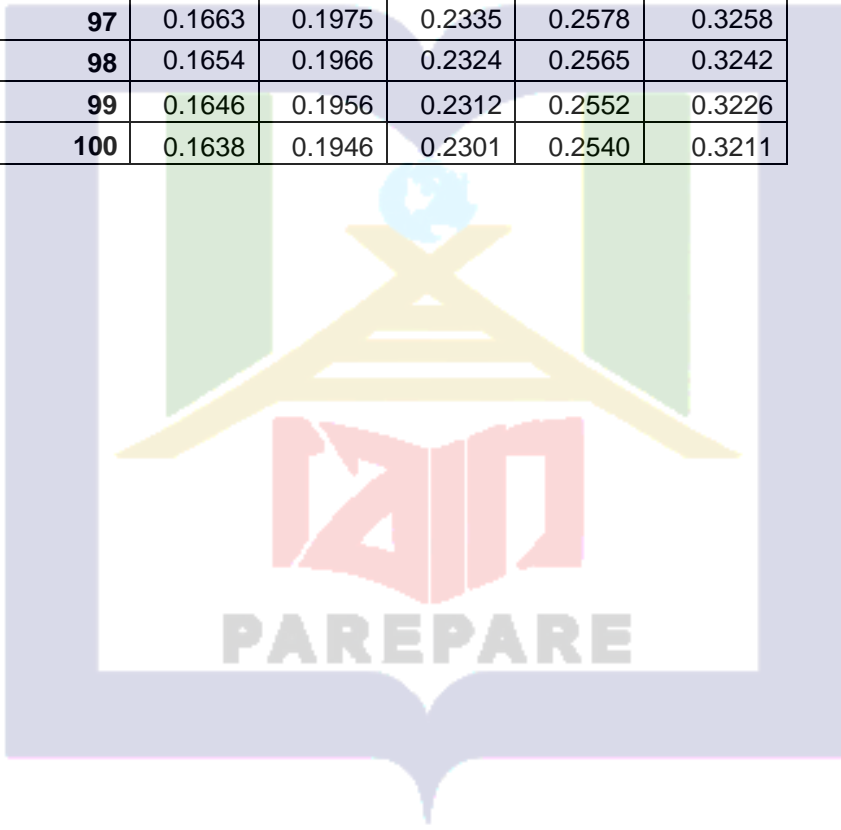
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432



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
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487

85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211



Titik Persentase Distribusi t (df= 1 – 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

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

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung.

DOKUMENTASI







BIOGRAFI PENULIS



MUH. ALWAN, lahir di Pinrang 17 Juli 1997, anak ke empat dari pasangan suami istri Rukman, S.Ag. dan Kartini. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 127 Kecamatan Patampanua dan lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Pinrang dan lulus pada tahun 2012, setelah itu melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Pinrang dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Program S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan memilih Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Saat ini, penulis sementara menyelesaikan tugas akhir penulisan karya ilmiah pada Program S1 di Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam pada tahun 2020 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Captivate* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam”.

PAREPARE