PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK (*FLIP BOOK MAKER*) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 39 SURABAYA

SKRIPSI

Oleh :

AQIDATUL IZZA

NIM. D71214031

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **AQIDATUL IZZA**

NIM : **D71214031**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* (*FLIP BOOK MAKER*) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 39 SURABAYA.**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti sebagai hasil karya orang lain, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 12 April 2018

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL 20
36A92AEF935919611
6000
ENAM RIBU RUPIAH

AQIDATUL IZZA
NIM: D71214031

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : **AQIDATUL IZZA**

NIM : **D71214031**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* (*FLIP BOOK MAKER*) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 39 SURABAYA.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 April 2018

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dra. Hj. Fa'uti Subhan, M.Pd.I.	**Dr. H.Abd. Kadir, MA.**
NIP. 195410101983122001	NIP. 195308031989031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Aqidatul Izza
Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 30 April 2018
Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag
NIP. 196311161989031003

Penguji I

Drs. H. M. Mustofa, SH. M.Ag
NIP. 195702121986031004

Penguji II

Drs. Mahmudi
NIP. 195502021983031002

Penguji III

Dra. Hj. Fa'uti Subhan, M.Pd.I.
NIP. 195410101983122001

Penguji IV

Dr. H. Abd. Kadir, MA.
NIP. 195308031989031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: AQIDATUL IZZA
NIM	: D71214031
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address	: aqidatulizza22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusifatas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Book (Flip Book Maker)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 39 Surabaya.

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (data base), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Mei 2018

Penulis

(Aqidatul Izza)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Aqidatul Izza. D71214031. Pengaruh Penggunaan Media *Flip Book Maker* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 39 Surabaya. Pembimbing Dra. Hj. Fa'uti Subhan, M.Pd.I. , Dr. H. Abd. Kadir, MA.

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Flip Book Maker* dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya? (2) Bagaimanakah hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dengan media Flip Book Maker di SMP Negeri 39 Surabaya? (3) Adakah pengaruh penggunaan media Flip Book Maker terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya?

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh bahwa media *E-book* menggunakan *Flip Book Maker* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan otomatis dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Data-data penelitian ini dihimpun dari peseerta didik di SMP Negeri 39 Surabaya sebagai obyek penelitian. Dalam mengumpulkan data menggunakan metode kuesioner dan dokumentasi. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif, untuk analisis datanya menggunakan teknik persentase dan analisis regresi linier.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari lapangan dan perhitungan dengan menggunakan rumus persentase dan regresi linier ganda, dapat disimpulkan bahwa : (1) Penggunaan media flip book maker dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya dalam kategori kurang, hasil tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang didapat dari hasil prosentase angket sebesar 53,8% (2) Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 39 Surabaya dalam kategori baik hasil tersebut dapat dilihat dari analisis data yang menunjukkan rata-rata nilai 84 (3) terjadi pengaruh yang sedang antara penggunaan media flip book maker terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

Kata Kunci : *Flip Book Maker*, Hasil Belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI v
MOTTO vii
PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK ix
KATA PENGATAR x
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xv
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Kegunaan Penelitian 7
E. Penelitian Terdahulu 8
F. Hipotesis 10
G. Ruang Lingkup 11
H. Definisi Operasional 11
I. Sistematika Pembahasan 13
BAB II LANDASAN TEORI
A. Tinjauan tentang Media Pembelajaran
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran 17
3. Landasan Media Pembelajaran 19
4. Kedudukan Media Pembelajaran 24
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 29
B. Tinjauan tentang Flip Book Maker
1. Pengertian Flip Book Maker 32
2. Karakteristik Flip Book Maker 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar
1. Pengertian Hasil Belajar 37
2. Tipe-tipe Hasil Belajar..... 39
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... 44
D. Tinjauan Tentang Pendidikan Agama Islam
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam..... 47
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam 49
3. Metode Pendidikan Agama Islam..... 51
4. Materi Pendidikan Agama Islam Kelas VII 54
E. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Maker Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa..... 54

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis dan Rancangan Penelitian..... 59
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian 61
C. Populasi dan Sampel 64
D. Teknik Pengumpulan Data 66
E. Teknik Analisis Data 67

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN
A. Gambaran Umum Objek Penelitian..... 69
B. Deskripsi Data 82
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis..... 90

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 111
B. Saran 112

DAFTAR PUSTAKA..... 113
LAMPIRAN..... 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 4 1 Data sarana dan prasana SMP Negeri 39 Surabaya 74
Tabel 4 2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan 76
Tabel 4 3 Seluruh Data Siswa Thn. Ajaran 2017/2018 80
Tabel 4 4 Data Rombongan Belajar (Rombel) 80
Tabel 4 1 Hasil Observasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Maker pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya 83
Tabel 4 6 Data responden tentang penggunaan media *flip book maker*. 85
Tabel 4 7 Data hasil angket tentang penggunaan media pembelajaran *flip book maker*. 87
Tabel 4 8 Data tentang hasil belajar (nilai raport) semester ganjil kelas VII B dan VII H th. Ajaran 2017/2018 88
Tabel 4 9 Pernyataan No.1 91
Tabel 4 10 Pernyataan No.2 92
Tabel 4 11 Pernyataan No.3 92
Tabel 4 12 Pernyataan No.4 93
Tabel 4 13 Pernyataan No.5 93
Tabel 4 14 Pernyataan No.6 94
Tabel 4 15 Penyataan No.7 94
Tabel 4 16 Penyataan No.8 95
Tabel 4 17 Penyataan No.9 96
Tabel 4 18 Penyataan No.10 96
Tabel 4 19 Data Rekapitulasi Prosentase Hasil Angket Tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker*. 97
Tabel 4 20 Prosentase Hasil Angket 99
Tabel 4 21 Hasil Rata-rata raport siswa kelas VII B dan VII H 100
Tabel 4 22 Data Mentah Tentang Penggunaan Media *Flip Book Maker* dan Hasil Belajar 102
Tabel 4 23 Tabel Rekapitulasi Hasil 103
Tabel 4 24 One Sample Kolmogorov-Smirnov 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4 25 Normal P-P Plot Regression 105
Tabel 4 26 Analisis Regresi 106
Tabel 4 27 Uji Korelasi 108
Tabel 4 28 Uji F 108
Tabel 4 29 Uji T 110

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha pembentukan dan pengembangan diri manusia dalam sebuah proses tertentu untuk mewujudkan generasi yang berkualitas dalam hal keagamaan, keilmuan maupun kepribadian. Pendidikan sebagai suatu kegiatan, proses, hasil dan sebagai ilmu, pada dasarnya adalah usaha sadar yang dilakukan manusia sepanjang hayat guna memenuhi kebutuhan hidup.[1]

Dalam Undang-undang Pasal 3 nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas disebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[2]

Mengenai pendidikan pastilah berkenaan dengan proses belajar mengajar. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung

[1] Ali Muhdi Amnur, *Konfigurasi Politik Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Fahima, 2007), h.159
[2] Ibid., h.7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran dan berbagai sumber belajar dan fasilitas. Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peranan penting. Karena media dapat menjadi jembatan antara penjelasan guru dengan pemahaman siswa, ketika suatu materi tidak dapat hanya dijelaskan secara verbal.[3]

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar menuntut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar. Mengajar bukan hanya dipandang sebagai poses menanamkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, yang bercirikan pada aktivitas guru secara penuh namun mengajar harus dipandang sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada agar siswa dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk itulah guru dituntut

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada Cet-17, 2014) h.4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk menyediakan dan mengembangkan berbagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa.[4]

Media pembelajaran salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan informasi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai pembawa informasi dari sumber informasi itu sendiri (guru) menuju penerima informasi (siswa). Sedangkan metode penyampaian media yang digunakan oleh guru merupakan prosedur yang dapat membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi tertentu menjadi pemahaman dasar dari kumpulan- kumpulan informasi mentah menjadi wacana ilmu pengetahuan.

Meski melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal.[5]

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni fakor dari dalam diri siswa *(Internal factor)* dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan *(Eksternal factor)*. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

---

[4] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group) h.127

[5] HM Musfiqun, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012) h.8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa faktor tersebut terdapat faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor itu adalah minat belajar dan aktivitas belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Slameto (2003: 180) mengatakan bahwa "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh". Dalam aktivitas pembelajaran minat merupakan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar tanpa menjadikan pelajaran itu sebagai beban.

Menurut Slameto (2003: 57), minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Siswa enggan untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan dimengerti karena minat akan menjadikan kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila anak memiliki minat belajar yang tinggi. Siswa yang tidak memiliki minat belajar akan merasa malas dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selain minat belajar, faktor intern lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah aktivitas belajar. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka menunjang keberhasilan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Keadaan anak-anak ketika mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam kurang antusias. Siswa di SMPN 39 Surabaya kurang menganggap penting pelajaran PAI sehingga ketika guru mengajar di kelas siswa kurang memperhatikan. Siswa cenderung pasif ketika mereka mengikuti pelajaran, sehingga berdampak pada nilai yang jelek pada pelajaran PAI. Dengan keadaan seperti ini guru mencoba inovasi baru dengan media yang berbeda dari yang lain yaitu *flip book maker*. Karena dengan menggunakan *flip book maker* siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Hal ini membuat siswa di SMPN 39 Surabaya lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran PAI dan itu akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas peneliti ingin melakukakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Flip Book Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 39 Surabaya."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Flip Book Maker* dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dengan media *Flip Book Maker* di SMP Negeri 39 Surabaya?
3. Adakah pengaruh penggunaan media *Flip Book Maker* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *Flip Book Maker* dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya.
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya dengan menggunakan media *Flip Book Maker*.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Flip Book Maker* terhadap hasil belajar PAI di SMP Negeri 39 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan wawasan akan media pengajaran PAI. Sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran PAI di sekolah dalam membangun suatu pemahaman ajaran agama Islam yang integral secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Secara Praktis

a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran PAI khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan media pengajaran.

b. Bagi pendidik merupakan suatu bahan informasi untuk upaya meningkatkan dan menambah pengetahuan serta keahlian dan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Universitas hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi di perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan *E-book (Flip Book Maker)* sebagai media pembelajaran yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya:

1. Cholil, Ahmad (2015) Pengembangan Media Flip Book Yang Dapat Melatih Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Prisma Dan Limas Di Kelas VIII SMP Pancasila Krian-Sidoarjo. Undergraduate Thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.

   Penelitian ini mengembangkan media Flip Book dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII-A SMP Pancasila Krian-Sidoarjo.

   Hasil Penelitian :

   Bahwa media Flip Book yang dikembangkan ini masuk dalam kategori valid dengan skor kevalidan sebesar 3,31. Kriteria kepraktisan terpenuhi karena tiga validator menyatakan bahwa media flip book yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII-A SMP Pancasila Krian-Sidoarjo setelah pembelajaran dengan media flip book adalah 25% siswa termasuk dalam level kritis, 70% cukup kritis dan yang tergolong tidak kritis hanya 5%. Hal ini berarti prosentase level tidak kritis <50%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa secara kesuluruhan setelah pembelajaran dengan media flip book yang melatihkan kemampuan berpikir kritis tergolong

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

positif. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan media flip book adalah positif, karena 75% siswa menunjukkan respon positif.

2. Muna, Indah Samrotul (2009) Efektifitas Penggunaan Media Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsnawiyah At-Tauhid Sidoresmo Surabaya. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.

   Hasil Penelitian :

   Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen posttest-only control group, yang melibatkan dua kelompok dimana satu diantaranya diberikan perlakuan eksperimen. Dengan hasil bahwa penggunaan media Macromedia Flash efektif atau berpengaruh terhadap hasil belajar Al-Qur'an siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah At-Tauhid Sidosermo-Surabaya. Hal tersebut dibuktikan melalui serangkaian uji t yang dilakukan, dimana hasil dari uji t menyatakan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar Al-Qur'an siswa kelas VII yang menggunakan media Macromedia Flash dengan tidak menggunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir pada taraf signifikansi 5% dari derajat kebebasan 9, ternyata besar angka batas penolakan hipotesa nol ditunjukkan dalam tabel nilai t sebesar 2,262. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t yang telah diperoleh dalam penelitian sebesar 3,08 merupakan angka yang lebih besar dari t tabel. Sehingga Hipotesis kerja (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun perbedaan beberapa penelitian yang telah terlaksana diatas dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

Perbedaan dengan penelitian 1 adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan flip book. Sedangkan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media flip book maker mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak.

Perbedaan dengan penelitian 2 adalah penggunaan media Macromedia Flash. Sedangkan penelitian ini adalah menggunakan media Flip Book Maker.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap persoalan-persoalan penelitian yang belum benar secara penuh dan kebenarannya itu harus dibuktikan dengan penelitian.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (Ha). Hipotesis ini mengatakan bahwa ada hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel terikat (Y),[8] yang berarti ada pengaruh penggunaan media *E-book (Flip Book Maker)* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Hipotesis Nol atau hipotesis nihil (Ho). Hipotesis ini menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel independent (X) dengan variabel dependen (Y)[9], yang berarti penggunaan media *E-book* (*Flip Book Maker)* tidak efektif dan tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa Mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Dalam penulisan ini, penulis membatasi masalah dengan tujuan agar masalah yang di teliti tidak melebar dan jelas pembahasanya:

1. Penggunaan media pembelajaran di kelas VII B dan kelas VII H pada mata pelajaran pendidikan agama Islam .
2. Dalam penelitian ini keberhasilan ranah kognitif diambil dari hasil belajar siswa mapel PAI.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas dan mempertegas kata-kata atau istilah kunci yang diberikan dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Media *E-Book (Flip Book Maker*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 39 Surabaya"

Adapun istilah-istilah itu sebagai berikut :

1. Pengaruh : Daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.[6]

[6] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, 1991), h.747

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu pemakaian.[7]
3. Media adalah Secara harfiah media berarti perantara dari sumber informasi ke penerima informasi.[8] Sedangkan media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, di mana pengertian media pembelajaran sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk meyampaikan isi materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien.[9]
4. *Flip Book Maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book, e-paper, e-magazine*, dll. Tidak hanya berupa teks, dengan flip book maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada e-book. *E-book* atau elektronik book adalah digital buku yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik, sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu.[10]

   Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Kvisoft Flip Book Maker*. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flip book* yang dibuat lebih interaktif. Selain itu, *Kvisoft Flip Book Maker* memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Fitur-fitur tersebut menjadikan flip book menjadi lebih menarik dan interaktif. Pengguna dapat membaca

---

[7] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)
[8] Wina Sanjaya, *Ibid.* h. 57
[9] HM Musfiqun, *Ibid.* h. 28
[10] https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-book diakses tanggal 21 Oktober 2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik, karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format html, exe, zip, dan app.

5. Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dan sebagainya)[11]
6. Hasil Belajar : Sutartinah Tirtonegoro mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol atau angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.[12]
7. Pendidikan Agama Islam (PAI) Secara terminologis pendidikan Agama Islam berorientasi tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan agama yang sifatnya Islamologi, melainkan lebih menekankan aspek mendidik dengan arah pembentukan pribadi Muslim yang ta"at, berilmu dan beramal shalih.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman, sistematika pembahasan dimaksudkan sebagai gambaran yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini sehingga dapat memudahkan dalam memahami atau mencerna masalah-masalah yang akan dibahas. Berikut ini sistematikanya:

---

[11] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)

[12] Sutartinah Tirtonegoro, *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya* (Jakarta : Bina Aksara, 1984) h.43

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab pertama membahas pendahuluan. Sebagai landasan awal munculnya rumusan masalah yang dijabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, asumsi dan hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan tinjauan tentang pengertian tentang landasan teori. Bab ini merupakan studi literar yang membahas tentang *Ebook (Flip Book Maker)*, peningkatan hasil belajar PAI, dan pengaruh penggunaan media Flip Book Maker terhadap peningkatan hasil belajar siswa mapel PAI di SMP Negeri 39 Surabaya.

Bab ketiga menjelaskan Metodologi penelitian yang terdiri dari : metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, tempat dan waktu penelitian, variabel dan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat: Menguraikan laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum SMPN 39 Surabaya, penyajian data dan analisis data.

Bab kelima: Berisikan bab penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar *grafts* atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.[13]

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai perkembangan dan tuntutan zaman.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning)*. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, amat membantu siswa dalam belajar. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila

[13] Zainal Aqib, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* (Bandung: Yrama Widya, 2013) h. 49

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru kurang cukup dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berati 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[14]

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual aducation*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.[15]

Menurut Fadhillah (2014: 205) dalam bukunya, "Desain Pembelajaran Paud" mendefinisikan, media diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Dalam konteks ini media erat kaitannya dengan dunia komunikasi karena memang media merupakan salah satu bentuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Oleh karena itu,

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada Cet-17, 2014) h.3
[15] *Ibid*,.h.6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam hal pembelajaran media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.[16]

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) Media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) Mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan berserta instrumen yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.[17]

Dari beberapa definisi diatas dapat dipahami bahwa media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya. Dalam lingkungan pendidikan yang menjadi penerima pesannya ialah peserta didik yang melakukan interaksi pembelajaran.

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran. Melalui media, pembelajaran akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang dikehendaki. Diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk

[16] Muhammad Fadhillah, *Desain Pembelajaran Paud*. (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2014) h. 205
[17] HM.Musfiqun, *Pengembangan Media, Ibid.* h. 27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari. Selain itu juga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif dan efesien. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran ini, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan lebih mudah.

Sedangkan terkait manfaat media terhadap kegiatan pembelajaran, banyak tokoh yang mengungkapkan pendapatnya masing-masing.

Menurut Kemp dan Dayton, diantara manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
f. Proses pembelajaran dapat dimana saja dan kapan saja.
g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dab produktif.

Pendapat lain menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut.

a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
b. Media dapat mengatasi ruang kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.

d. Media menjadikan keberagaman pengamatan.

e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas.

f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

g. Media dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa untuk belajar.

h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Dari berbagai tujuan dan manfaat media pembelajaran tersebut akan dapat terwujud dan berjalan dengan baik, manakala dalam penggunaan media sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karenanya dalam halini diperlukan perencanaan yang matang dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran.[18]

3. Landasan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembalajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut I Wayan Satyasa, terdapat beberapa landasan penggunaan media yaitu :

[18] Muhammad Fadhillah, *Desain, Ibid*,.h.207

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Landasan Empiris

Pemanfaatan media dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para pendidik. Ini didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Banyak alternatif media yang dapat digunakan, para pendidik perlu menggunakan kemampuannya dalam menetapkan pilihan agar tepat sasaran.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara pengunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tiper atau gaya belajarnya. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri. [19]

b. Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran pasti terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sebetulnya merupakan proses mencari makna secara bersama, yaitu penguasaan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak lepas dari usaha pencarian kebenaran yang terdiri dari kegiatan berlogika, beretika, dan berestetika. Usaha

[19] Giri Wiarto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Laksitas, 2016) h. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami dan menemukan makna pembelajaran secara sistematis, radikal, dan empiris melalui landasan filosofis. Untuk memahami landasan filosofis ini, guru perlu memahami tentang landasan filsafat itu sendiri. Guru dalam memilih media belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan berarti media tersebut tidak benar, tidak bagus, dan tidak indah. Artinya, penggunaan media yang tidak tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.[20]

c. Landasan Psikologis

Kondisi psikologis merupakan karakteristik psiko-fisik seseorang sebagai individu, yang dinyatakan dalam berbagai bentuk perilaku dalam interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang tercipta dalam situasi pembelajaran seharusnya sesuai dengan kondisi psikologis para peserta didik maupun kondisi pendidiknya.[21] Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Midun (2009) landasan psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau rasionalitas penggunaan media pembelajaran ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku pembelajar karena adanya pengalaman belajar. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa bertambahnya

[20] HM. Musfiqun, *Pengembangan, Ibid.*,h.53
[21] *Ibid.*,h.58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan, diperolehnya keterampila atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat yaitu :

1) Jerome Bruner

   Mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan symbol yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

   Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidk hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

2) Charles F. Haban

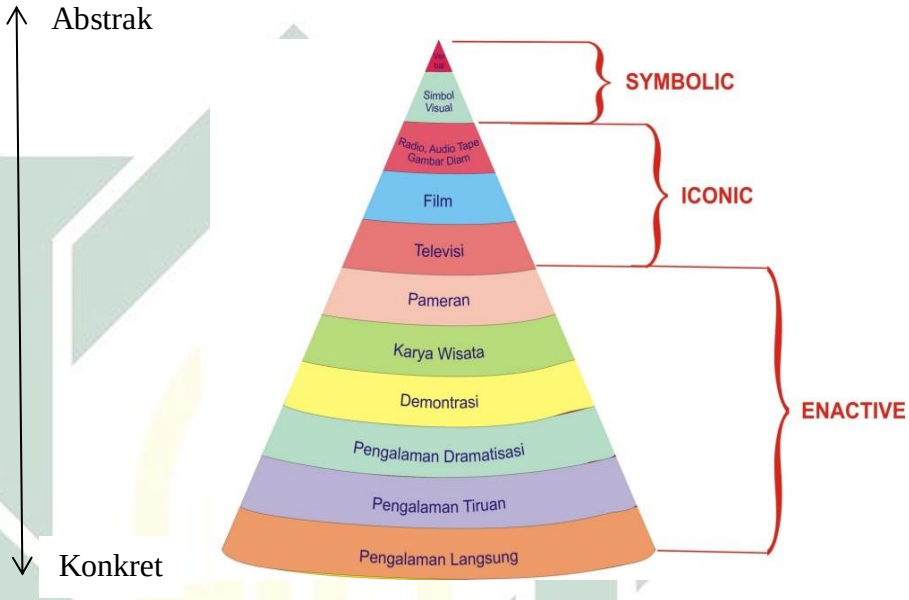
   Mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penamaan konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak.

3) Edgar Dale

   Beliau membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disajikan dengan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadia yang disajikan dengan symbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*) pada gambar 2.1



Gambar 2.1. *Kerucut pengalaman dari Edgar Dale*

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin berambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebaliknya, kemampuan interprestasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung.[22]

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadia sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, sedangkan Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat menamati objek. Dengan berbagai jenjang pengalaman yang diperoleh pebelajar maka akan diperoleh pengalaman yang semakin lengkap.[23]

4. Kedudukan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Berikut ini macam-macam kedudukan media pembelajaran diantaranya: Kedudukan media pembelajaran berdasarkan karakteristiknya, di dunia pendidikan, dalam sistem pembelajaran, dalam proses belajar-mengajar, dalam teknologi pembelajaran, dalam partisipasi aktif siswa, dalam tahap tindak lanjut.

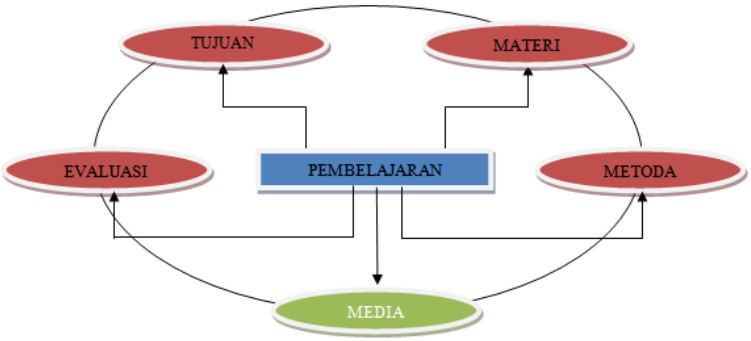
Adapun penjelasannya macam-macam kedudukan media pembelajaran:

[22] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Ibid*. h.14
[23] Giri Wiarto, *Media,Ibid*., h.6-9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kedudukan media pembelajaran berdasarkan karasteristiknya.

Kemajuan dibidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya sebagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikuranginya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.



Gambar 2.2 *Kedudukan media dalam proses pembelajaran*

Setiap jenis media memiliki karasteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan karakteristik dan fungsinya terhadap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Pengelompokkan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Menurut Scharmm, kita dapat melihat media menurut karasteristik ekonomisnya, lingkup sasarannya yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Jadi antara klasifikasi media, karasteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. [24]

b. Kedudukan media pembelajaran di dunia pendidikan.

Belajar melalui stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep. Belajar melalui stimulus verbal membuahkan hasil yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan. Belajar menggunakan indra ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa.

Dengan menggabungkan beberapa media akan memberikan pengalaman yang mencerminkan suatu pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-sehari. Suatu pengalaman belajar akan diperoleh karena adanya penggabungan aneka media itu hingga menjadi suatu

[24] Taufiq Saifuddin. Kedudukan Media http://taufiq-saifuddin.blogspot.com/2011/11/kedudukan-media-dalam-sistem.html (Diakses tanggal 6 Maret 2018, pukul 19.08 WIB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesatuan kerja yang menghasilkan suatu informasi yang memniliki nilai komunikasi yang sangat tinggi.

Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu. Bahkan seorang arsitek amerika terkemuka, Buckminster fuller dalam Haney & Ulmer menyatakan bahwa media adalah orangtua ketiga (guru adalah orangtua kedua). Di indonesia kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak, dengan telah diudarakannya oleh pihak swasta "Televisi Pendidikan" mulai tahun 1991, yang disiarkan ke seluruh pelosok tanah air.

Dengan konsepsi yang makin mantap, kedudukan media dalam dunia pendidikan tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikina seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam keguatan pembelajaran.

c. Kedudukan media dalam sistem pembelajaran.

Sistem adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu system karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan, komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi.[25]

d. Kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki kedudukan diantaranya sebagai berikut:

1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran saat pengajar menyampaikan pelajaran.
2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjutn dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya dan pengajar bisa menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
3) Sumber belajar bagi siswa.
4) Alat untuk mempertinggi proses interaksi guru siswa, dan interaksi siswa dengan lingkungan sehingga mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar.

e. Kedudukan media pembelajaran dalam teknologi pembelajaran

Dalam teknologi pembelajaran,media memiliki multimakna,baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksut, dan tujuannya. Dalam teknologi pembelajaran pada dasarnya kedudukan media pembelajaran dalam teknologi pembelajaran sepertihalnya apayang dimaksut dalam landasan

[25]Adief Design, Kedudukan Media Pembelajaran http://adiefdesign.blogspot.com/2012/05/kedudukan-media-pembelajaran.html (Diakses 6 Maret 2018, 21.03 WIB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teknologis, dalam landasan tersebut dijelaskan bahwa pemecah masalah dalam teknologi pendidikan dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen sistem pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan fungsinya. Komponen-komponen dalam teknologi pembelajaran tersebut diantaranya adalah pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik,dan latar.[26]

5. Kriteria Pemilihan Media

Para pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan ini didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Berikut ini kriteria pemilihn media yang perlu diperhatikan, yakni :[27]

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Tujuan ini dapat digambaran dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukka oleh siswa, seperti mengahafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan

[26] *Ibid*., h.10-19
[27] HM. Musfiqun. *Pengembangan., Ibid.* h.118

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan yang lebih tinggi.

b. Ketepatgunaan.

Tepat guna dalam onteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu dirasa belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Tepat guna Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

c. Praktis, luwes, dan bertahan.[28]

Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik.

Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

[28] Azhar Arsyad. *Media.Ibid,*. h. 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan perlatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

d. Keterampilan guru.

Aspek keterampilan guru ini seringkali menjadi kendala tersendiri dalam proses pemilihan media. Banyak guru yang memilih media sederhana dengan alasan tidak bisa mengoperasionalkan media yang lebih canggih atau modern. Padahal dari sisi media yang lebih canggih dan modern bisa menghasilkan pembelajaran lebih optimal.

Ini merupakan salah satu kriteria utama apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru menggunakannya. Proyektor tranparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, dan perlatan canggi lannya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertingi mutu dan hasil belajar.

e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunaan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Mutu teknis.

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Untuk itu media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotoraf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informai atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yan berupa latar belakang.

B. Tinjauan tentang *Flip Book Maker*

1. Pengertian *Flip Book Maker*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin medorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran sendiri siswa diha pakan padaTelah banyak pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, salah satunya yaitu *Flip Book*.

Flip Book atau *Flipping Book* memiliki arti buku yang membalik. Istilah *Flip Book* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak.[29]

[29]Rizal Fikri, *"Flip Book"* (https://www.academia.edu/3699374/Pengaruh_Penggunaan_Multimedia_Flip_Book_Terhadap_Minat_Belajar_Siswa, Diakses pada 10 Maret 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Flip Book adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Ide *flip book* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya. *Software* yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi *flip book* dengan variatif, tidak hanyak teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam *flip book* yang kita buat.

Flip Book merupakan buku berbentuk *file digital*, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flip book* sebagaimana layaknya membaca sebuat buku atau majalah pada umumnya. *Flip book* merupakan *booklet* atau majalah yang biasanya dicetak secara fisik dalam media kertas. Namun dengan mekanisme pemograman tertentu, *flip book* dapat dikemas secara digital, sehingga bisa dibuka layaknya lembaran-lembaran kertas di layar monitor maupun smartphone. *Desain flip book* yang menarik dapat menimbulkan kesan eksklusifitas, elegan, dan inovasi yang baru.

Flip Book merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia merupakan perpadua antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, animasi, dan lain-lain, yang dikemas menjadi file

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digital (komputerisasi) serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna.[30]

Flip Book Maker adalah aplikasi untuk membuat *e-book, e-paper, e-magazine*, dll. Tidak hanya berupa teks, dengan flip book maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada e-book. *E-book* atau elektronik book adalah digital buku yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik, sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu.[31]

Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Kvisoft Flip Book Maker*. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flip book* yang dibuat lebih interaktif. Selain itu, *Kvisoft Flip Book Maker* memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Fitur-fitur tersebut menjadikan flip book menjadi lebih menarik dan interaktif. Pengguna dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik, karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format html, exe, zip, dan app.

Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi

---

[30] Muamanah, Skripsi: "Pengembangan Media Flip Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker 3.6.1 Untuk Pembelajaran Biologi Sma Kelas Xi Ipa Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh" (Surakarta: UNS, 2014) h.17

[31] https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-book diakses tanggal 21 Oktober 2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.Selain itu *Kvisoft Flipbook Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain.

Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

2. Karakteristik *Flip Book Maker*

Agar dapat lebih jelas, berikut ini adalah beberapa karakteristik dari *Flip Book Maker* yang digunakan pada penelitian ini:

a. Halaman depan cover diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*).

Gambar 2.3 *Flipping Experience pada Program Flip Book Maker*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Dapat dikombinasikan dengan file video.

Gambar 2.4 *Kombinasi Flip Book Maker dengan File Video*

c. Dapat dikombinasikan dengan file animasi flash (SWF).

Small Web Format (swf) adalah format file untuk multimedia dan grafis vektor yang dimiliki oleh macromedia flash yang menyajikan sebuah animasi dan digunakan untuk pembuatan program atau games dengan menggunakan action script.

Gambar 2.5 *Kombinasi Flip Book Maker dengan File Animasi*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Terdapatnya fasilitas pencarian.

Gambar 2.6 Fasilitas Pencarian dalam Multimedia *Flip Book Maker*

e. Selain itu, dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan musik

f. Terdapat *Zoom In* dan *Zoom Out.*

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang hasil belajar, perlu dijabarkan secara jelas dari kata tersebut. Karena secara etimologi hasil belajar terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar.

Menurut kamus Bahasa Indonesia, hasil berarti sesuatu yang ada (terjadi) oleh suatu usaha, berhasil sukses.[32] Sementara menurut R. Gagne hasil dipandang sebagai kemampuan internal yang dimiliki seseorang setelah melakukan sesuatu.[33]

Sedangkan pengertian belajar menurut Kamur Besar Bahasa Indonesia (2007:17) mendefinisikan kata "Belajar" berasal dari kata

[32] Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h.53
[33] W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grafindo, 2004), h.100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan "pembelajaran" berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[34]

Istilah hasil belajar biasanya digunakan untuk menunjukkan suatu pencapaian atau keberhasilan dalam tujuan yang dibutuhkan suatu rencana atau strategi.

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.[35]

Menurut Suprijono (2009: 5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut .

a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan ambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

[34] M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran.* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016) h. 16
[35]Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h.30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.[36]

2. Tipe-tipe Hasil Belajar

Mengenai tipe-tipe hasil belajar, terdapat tiga ranah hasil belajar, antara lain:

a. Bidang Kognitif[37]

1) Pengetahuan, mengenai fakta, kejadian maupun perbuatan, urutan, klasifikasi, penggolongan, criteria metodologi.

2) Pemahaman, mengenai terjemahan, tafsiran dan ekstrapolasi.

3) Aplikasi atau penerapan, prinsip prinsip abstrak dalam situasi konkrit seperti studi kasus.

[36] M. Thobroni, *Belajar dan pembelajaran,* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2016) h. 21
[37] S.Nasution, *Kurikulum dan Pengajaran,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) h. 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Analisis, mengenai unsur-unsur, hubungan, prinsip-prinsip pengorganisasian.
5) Sintesis, mengenai sesuatu yang menghasilkan hubungan khas, rencana atau langkah-langkah tindakan, perangkat hubungan abstrak.
6) Evaluasi, memberi pandangan dan penilaian berdasarkan bukti internal dan atau criteria eksternal atau juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu. Kemampuan ini dinyatakan dalam memberikan penilaian terhadap sesuatu.[38]

Bidang kognitif mengenai hasil belajar, antara lain :[39]

1) Informasi non-verbal, dipelajari dengan penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung.
2) Informasi fakta dan pengetahuan verbal, dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan cara membaca.
3) Konsep dan prinsip, didapatkan setelah mendapatkan informasi tentang sebuah peristiwa yang kemudian mengasilkan sebuah konsep-konsep dan menjadi sebuah prinsip pemikiran, namun konsep tersebut dapat berubah sejalan dengan perkembangan sebuah pengalaman.

[38] W.S. Winkle , *Psikologi Pengajaran,* (Yogyakarta Media Abadi, 2004), h. 274-276
[39] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor mempengaruhinya,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003) h. 138-145

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Pemecahan masalah, berpikir produktif dan memecahkan masalah yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru, seperti: berusaha memperoleh pengertian yang tepat dengan mengadakan penyelidikan.

b. Bidang Afektif

Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar, antara lain:[40]

1) *Receiving dan attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi maupun gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
3) *Value* (penilaian), yakni berkenan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

[40] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2002) cet. Ke-6, h.45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk menemukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan dalam prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi adalah konsep tentang nilai, organisasi dari pada system nilai.

5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

c. Bidang Psikomotor

Domain psikomotorik dalam 7 kategori yaitu sebagai berikut :

1) Persepsi: mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan pembedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan (stimulasi) dan perbedaan antara seluruh rangsangan yang ada.

2) Kesiapan: mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Gerakan terbimbing: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi). Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota tubuh menurut contoh yang diperlihatkan atau diperdengarkan.
4) Gerakan yang terbiasa: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menggerakkan anggota/bagian tubuh sesuai dengan prosedur yang tepat.
5) Gerakan kompleks: mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan yang terdiri dari beberapa komponen deengan lancer tepat, dan efisien. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan dan menggabungkan beberapa subketerampilan menjadi suatu keseluruhan gerak-gerik yang teratur.
6) Penyesuaian pola gerakan: mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Kreativitas: mencakup kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak-gerik baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.[41]

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan.[42] Meski melalui proses belajar yag sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal.

Hasil belajar siswa mempengaruhi oleh dua fakto utama, yakni faktor dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (*eksternal factor*). Faktor dari dalam diri terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.[43]

a. Faktor yang ada pada diri organisme tersebut yang disebut faktor individual. Faktor individual meliputi hal-hal berikut.

1) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia.[44] Tingkat kebugaran

[41] W.S. Winkle S.J, *Psikologi Pengajaran,* (Yogyakarta: Media Abadi, 2014) h.274-276
[42] Ibid., h.28
[43] HM. Musfiqun, *Pengembangan, Ibid,*. h. 8
[44] M.Thobroni, *Belajar, Ibid.,* h.28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jasmani dapat mempengaruhi semangat dan intensitas anak dalam mengikuti pelajaran.[45]

2) Faktor kecerdasan atau intelegensi

Disamping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Misalnya, tidak semua anak pandai berbahasa asing, tidak semua anak pandai memasak dan sebagainya.

3) Faktor latihan dan ulangan

Dengan seringnya berlatih, akan timbul minat terhadap sesuatu yang dipeajari itu. Semakin besar minat, semakin besar pula perhatiannya sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya. Sebaliknya, tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang.[46]

4) Faktor motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang motivasi interinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik, agar anak didik termotivasi belajar.[47]

---

[45] Mustofa Huda, *Psikologi Belajar* (Surabaya: UINSA Press, 2014) h. 115
[46] M.Thobroni, *Belajar, Ibid.,* h.28
[47] Mustofa Huda, *Psikologi, Ibid.,* h. 117

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya. Sifat kepribadian tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai.

b. Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial. Termasuk ke dalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain :

1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.
2) Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami anak-anak.
3) Faktor guru dan cara mengajarnya.
4) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar-mengajar.
5) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.
6) Faktor motivasi sosial.[48]

[48] M. Thobroni. *Balajar, Ibid.,* h.29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tinjauan Tentang Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata "pendidikan" dan "agama". Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata didik, yang berarti "proses pengubahan sikap dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan." Sedangkan arti mendidik itu sendiri adalah memelihara dan memberi latihan (ajaran) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.[49]

Istilah pendidikan adalah terjemahan dari bahasa Yunani *paedagogie* yang berarti "pendidikan". Sementara itu, orang yang tugasnya membimbing atau mendidik dalam pertumbuhannya agar dapat berdiri sendiri disebut *paedagogos.* Istilah *paedagogos* berasal dari kata *paedo* (anak) dan *agoge* (saya membimbing, memimpin).[50]

Dalam bahasa Inggris, kata yang menunjukkan pendidikan adalah *"education"* yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Sementara itu, pengertian agama dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yaitu: "Kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu.[51]

Menurut M.A. Tihami pengertian agama yaitu :

a. Al-din (agama) menurut bahasa terdapat banyak makna, antara lain *al-Tha'at* (ketaatan), *al-Ibadat* (Ibadah), *al-Jaza* (pembalasan), *al-Hisab* (perhitungan).

---

[49] Yadianto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* (Bandung: M2s, 1996) cet ke-1, h.88
[50] Armai Arief, *Reformulasi Pendidikan Islam,* (Ciputat: CRSD PRESS, 2007) cet ke-2, h.15
[51] Anton Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Dalam pengertian syara', al-din (agama) ialah keseluruhan jalan hidup yang ditetapkan Allah melalui lisan Nabi-Nya dalam bentuk ketentuan-ketentuan (hukum). Agama dinamakan juga al-Millah, karena Allah menuntut ketaatan kepada Rasul dan kemudia Rasul menuntut ketaatan kepada kita (manusia).

c. Ketetapan Tuhan yang menyeru kepada makhluk yang berakal untuk menerima segala sesuatu yang dibawa oleh Rasul.

d. Sesuatu yang menutut makluk berakal untuk menerima segala yang dibawa oleh Rasulullah SAW.[52]

Dari keterangan diatas dapat diketahui bahwa agama adalah peraturan yang bersumber dari Allah Swt. yang berfungsi untuk mengatur kehidupan manusia, baik hubngan manusia dengan Sang Pencipta maupun hubungan antarsesamanya yang dilandasi dengan mengharap ridha Allah Swt. untuk mencapai kebahagiaan hidup didunia dan akhirat.[53]

Pengertian pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha yang sistematis dan pragmatis dalam membimbing anak didik yang beragama Islam dengan cara sedemikian rupa, sehingga ajaran-ajaran Islam itu benar-benar dapat menjiwai, menjadi bagian yang integral dalam dirinya. Yakni, ajaran Islam itu benar-benar di pahami, diyakini kebenarannya,

---

[52] M.A. Tihami, *Kamus Istilah-Istilah Dalam Studi Keislaman Menurut Syeikh Muhammad Nawawi Al-Bantani.* (Serang: Suhud Sentrautama, 2003) h.15

[53] Aat Syafaat dkk, *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja.*(Jakarta: Rajawali Pers, 2008) h. 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diamalkan menjadi pedoman hidupnya, menjadi pengontrol terhadap perbuatan, pemikiran dan sikap mental.[54]

Jadi pendidikan agama Islam, yaitu usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, mengahayati, dan mengamalkan agama Islam, serta menjadikannnya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun kehidupan masyarakat.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan itu sendiri, menurut Ramayulis adalah sesuatu yang diharapkan tercapai setelah suatu usaha atau kegiatan selesai. Sedangkan menurut H.M. Arifin, tujuan itu bisa jadi menunjukkan kepada futuritas (masa depan) yang terletak suatu jarak tertentu yang tidak dapat dicapai kecuali dengan usaha melalui proses tertentu. Meskipun banyak pendapat mengenai pengertian tujuan, akan tetapi pada umumnya pengertian itu berpusat pada usaha atau perbuatan yang dilaksanakan untuk suatu maksud tertentu.[55]

Dari pengertian pendidikan agama Islam sebenarnya sudah dapat dipahami apa tujuan pendidikan Islam itu sendiri. Menjadikan manusia sebagai abdullah dan Khalifatullah sejati. Meskipun begitu, penulis dalam hal ini akan berusaha menambah untuk memperkaya khazanah

[54] Sahilun A. Nasir, *Peran Pendidikan Agama Terhadap Pemecahan Problem Remaja,* (Jakarta: Kalam Mulia, 2002) h.10
[55] Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam.* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), h. 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keilmuan dengan mengemukakan pendapat-pendapat para ahli dalam bidang pendidikan agama Islam.

TB. Aat Syafaat dkk., menjelaskan bahwa "Tujuan dari pendidikan agama Islam adalah menjadi hamba Allah seperti Rosulullah Muhammad SAW. Sifat-sifat yang harus melekat pada diri hamba Allah adalah sifat yang tercermin dalam kepribadiannya."[56]

Ramayulis menerangkan bahwa "Pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlaq mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara".[57]

Firman Allah dalam QS Al-An'am :

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ١٦٢

Sesungguhnya shalatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanya untuk Allah, pendidik (pengasuh) sekalian alam. (QS Al-An'am [6]:162)

Jadi, tujuan akhir pendidikan agama Islam adalah membina agar menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah, baik secara individual maupun secara komunal dan sebagai umat seluruhnya. Setiap orang semestinya menyerahkan diri kepada Allah karena penciptaan jin dan

---

[56] TB. Aat Syafaat dkk, *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja*, h. 35.
[57] Ramayulis, *Metodologi, Ibid.*,h. 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

manusia oleh Allah adalah untuk menjadi hamba-Nya yang memperhambakan diri (beribadah) kepadanya. [58]

3. Metode Pendidikan Agama Islam

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *metha* yang berarti melalui dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Metode, dalam bahasa Arab, dikenal dengan istilah thariqoh yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuh melakukan sesuatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, maka strategi tersebut haruslah diwujudkan dalam proses pendidikan, dalam rangka pengembangan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima materi ajar dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik. Menurut Hasan Langgulung, metode merupakan cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Abdul Rahman Ghunaimah mendefinisikan bahwa metode adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.[59]

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan poleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dirumuskan dalam silabi mata pelajaran.

[58] TB. Aat Syafaat dkk, *Peranan,Ibid,* h. 35
[59] *Ibid.*, h.2-3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ismail SM menjabarkan beberapa metode pembelajaran Agama Islam sebagai berikut:

1. Metode caramah. Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Guru memberikan uraian kepada sejumlah murid pada waktu tertentu dan tempat tertentu pula. Dilaksanakan dengan bahasa lisan untuk memberikan pengertian terhadap suatu masalah.
2. Metode tanya jawab. Metode Tanya jawab adalah metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara guru dan murid. Guru bertanya murid menjawab, atau murid bertanya guru menjawab.
3. Metode diskusi. Diskusi adalah kegiatan saling menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan teliti tentang suatu pembelajaran.
4. Metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik.
5. Metode pemberian tugas dan resitasi. Metode pemberian tugas dan resitasi ini adalah suatu cara dalam proses pembelajaran bilamana guru memberi tugas tertentu dan murid mengerjakannya, kemudian tugas itu dipertanggungjawabkan oleh guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Metode latihan. Penggunaan istilah “latihan” sering disamakan artinya dengan istilah “ulangan”. Padahal Latihan bermaksud agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.sedangkan ulangan hanyalah untuk mengukur sejauh mana dia telah menyerap pembelajaran tersebut.
7. Metode kerja kelompok. Metode ini digunakan apabila guru dalam menghadapi anak didik di kelas merasa perlu membagi-bagi anak didik dalam kelompok-kelompok untuk memecahkan suatu masalah atau untuk menyerahkan suatu pekerjaan yang perlu dikerjakan bersama-sama.
8. Metode *problem solving* (pemecahan masalah). Metode *problem solving* adalah suatu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan persoalan-persoalan tertentu.
9. Metode manusia sumber. Metode manusia sumber dimaksudkan ialah orang luar (bukan guru) memberikan pembelajaran kepada siswa. Misalnya ahli falak memberikan pembelajaran tentang perbintangan.
10. Metode simulasi. Metode simulasi dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu melalui perbuatan yang bersifat pura- pura.[60]

[60] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis P.A.I.K.E.M*, (Semarang: Rasail, 2011) h. 19-24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Materi Pendidikan Agama Islam Kelas VII

Berikut ini materi pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk jenjang SMP/MTs kelas 7 Kurikulum 2013 Revisi 2016 Semester Ganjil dan Semester Genap.

Bab 1. Lebih Dekat dengan Allah Swt. yang Sangat Indah Nama-Nya

Bab 2. Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah, dan Istiqomah

Bab 3. Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman

Bab 4. Indahnya Kebersaman dengan Berjamaah

Bab 5. Selamat Datang Nabi Kekasihku

Bab 6. Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah

Bab 7. Ingin Meneladani Ketaatan Malaikat-Malaikat Allah Swt

Bab 8. Berempati Itu Mudah, Menghormati Itu Indah

Bab 9. Memupuk Rasa Persatuan pada Hari yang Kita Tunggu

Bab 10. Islam Memberikan Kemudahan melalui Salat Jamak dan Qasar

Bab 11. Hijrah ke Madinah Sebuah Kisah yang Membanggakan

Bab 12. Al-Khulafaur Rasyidin Penerus Perjuangan Nabi Muhammad

Bab 13. Hidup Jadi Lebih Damai dengan Ikhlas, Sabar, dan Pemaaf

E. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.

Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Siswa dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut diantaranya, kemampuan berpikirnya, ketrampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek.

Guru hendaknya memperhatikan perubahan perilaku yang terjadi pada murid-murid setelah proses pembelajaran. Demikian pula dalam melakukan penilaian hasil pembelajaran, hendaknya mencakup seluruh perubahan perilaku itu.

Menurut perspektif Islam dijelaskan bahwa belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang yang beriman untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan kesejahteraan hidup. Hal ini seperti dinyatakan dalam Q. S. Al-Mujadalah ayat 11 sebagaimana berikut:

يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

Artinya: Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S.Al-Mujadilah [58]: 11)

Adanya media pembelajaran bisa berupa apa saja, baik berbentuk gambar, orang, buku maupun alat-alat teknologi yang saat ini sering digunakan seperti OHP, slide, laptop, film bingkai, televisi dan radio. Bahkan untuk saat ini, sudah banyak alat teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran seperti dalam layanan internet.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat- alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Dalam prosesnya, kegiatan ini melibatkan interaksi individu yaitu siswa di satu pihak dan guru di pihak lain. Keduanya berinteraksi dalam suatu proses yang disebut proses belajar mengajar yang berlangsung dalam situasi belajar mengajar. Dalam upaya mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien maka perilaku yang terlibat dalam proses tersebut hendaknya dapat didinamiskan dengan baik.

Menjadi kelebihan tersendiri jika teknologi informasi digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi bukti bahwa lembaga sekolah mampu berjalan seimbang dengan perkembangan media teknologi yang terus maju mengikuti arus zaman. Salah satunya adalah penggunaan media *Flip Book Maker* dalam pembelajaran. Dengan adanya aplikasi *Flip Book Maker* diharapkan agar dalam penyampaian materi dapat cepat tersampainya bagi siswa.

Penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flip Book* Maker Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya."

Adapun indikator pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-book* (*Flip Book Maker*) terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya adalah :

a. Selama proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dan tidak mudah merasa jenuh.

   Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran PAI membuat siswa mengalami penurunan hasil belajar. Hal itu membuat guru membuat media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi sehingga hal itu berdampak pada peningkatan hasil belajar.

b. Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

   Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi. Oleh karena itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar materi bisa tersampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

c. Penggunaan waktu selama penyampaian materi.

   Pembelajaran dikatakan berhasil salah satu faktornya adalah kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi dengan efektif, tepat sasaran diharapkan peserta didik dapat menangkap maksud dan tujuan dari apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru harus mempunyai menejemen waktu yang baik dalam mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Media yang disampaikan guru menarik dan interaktif.

Dalam strategi pembelajaran guru harus menyesuaikan materi dengan media yang digunakan. Agar lebih komunikatif dan interaktif antara guru dan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan suatu usaha untuk mengumpulkan, mencatat dan menganalisa sesuatu masalah. Selain itu juga dimaknakan sebagai suatu penyelidikan secara sistematis, atau dengan giat dan berdasarkan ilmu pengetahuan mengenai sifat-sifat dari pada kejadian atau keadaan-keadaan dengan maksud untuk menetapkan faktor-faktor pokok atau akan menemukan paham-paham baru dalam mengembangkan metode-metode baru.[61]

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya, selain data yang berupa angka dalam penelitian kuantitatif, dalam penelitian kuantitatif juga ada data berupa informasi kualitatif.[62]

Penelitian ini datanya berupa angka, peneliti ingin melihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *flip book maker* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

---

[61] Trianto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h.11.
[62] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka CIpta, 2003), h.10-11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur langkah-langkah latar belakang penelitian agar memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel tujuan pendidikan, rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Merumuskan masalah penelitian dan menentukan tujuan survei. Peneliti menentukan sebuah judul yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas yaitu "pengaruh penggunaan media pembelajaran *flip book maker* terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.
b. Kemudian peneliti melakukan survey atau mengunjungi lokasi penelitian dengan tujuan untuk melakukan pendekatan.
c. Menentukan konsep dan menggali kepustakaan tentang media pembelajaran *flip book maker* dan hasil belajar dan mata pelajaran pendidikan agama Islam.
d. Pengambilan sampel, yaitu 50% dari 79 siswa yakni 40 siswa yang dipilih secara random dari dua kelas dari delapan kelas di kelas VII B dan VII H di SMP Negeri 39 Surabaya.
e. Pembuatan dan penyebaran angket.
f. Analisis dan penyajian data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah besaran yang bisa diubah dan selalu berubah sehingga mempengaruhi kejadian dari hasil penelitian.[63]

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian yang mempelajari pengaruh sesuatu treatment, terdapat variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Penelitian ini menggunakan kedua variabel tersebut, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran *flip book maker*.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.[64] Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar.

---

[63] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, h.159.
[64] Sugiyono, *Statistik untuk Penelitan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Indikator

Indikator merupakan variabel yang mengindikasikan atau menunjukkan suatu kecenderungan situasi yang dapat dipergunakan untuk mengukur perubahan.

Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Indikator variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker*)

Adapun indikator untuk mengukur media *flip book maker* yaitu sebagai berikut:

1) Selama proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih antusias dan tidak mudah merasa jenuh.
2) Peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.
3) Penggunaan waktu selama penyampaian materi.
4) Media yang disampaikan guru menarik dan interaktif.

b. Indikator variabel Y (Hasil Belajar)

Adapun indikator dari hasil belajar yaitu menggunakan nilai rata-rata raport siswa SMP Negeri 39 Surabaya dari dua kelas di kelas VII B dan VII H semester ganjil tahun ajaran 2017-2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian.[65]

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar angket. Angket digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *flip book maker* terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Adapun pemberian skor pada tiap-tiap pertanyaan dalam angket penggunaan media pembelajaran *flip book maker* adalah sebagai berikut :

Untuk pernyataan positif maka skor jawaban :

1) Untuk jawaban Sering : 4
2) Untuk jawaban Selalu : 3
3) Untuk jawaban Kadang-kadang : 2
4) Untuk jawaban Tidak Pernah : 1

Untuk pernyataan negatif maka skor jawaban :

1) Untuk jawaban Sering : 1
2) Untuk jawaban Selalu : 2
3) Untuk jawaban Kadang-kadang : 3
4) Untuk jawaban Tidak Pernah : 4

[65] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 225.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode dokumentasi adalah mencari data hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku-buku, surat kabar, majalah, buku raport, agenda dan sebagainya.[66] Metode ini untuk mendapatkan data tentang tinjauan histories, letak geografis, struktur organisasi maupun keadaan siswa dan nilai raport siswa mata pelajaran PAI semester ganjil tahun ajaran 2017-2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yangterdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuanitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti.[67] Populasi dalam penelitian ini adalah dua kelas dari delapan kelas, kelas VII yaitu kelas B dan VII H yang berjumlah 79 siswa.

[66] Moh. Nazir, *Metode-metode Penelitian,* (Jakarta: Ghahir Indonesia, 1998) h. 234.
[67] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian,* (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelas VII	Jumlah Siswa		Jumlah
VII-B	39	50%	20
VII-H	40		20
Jumlah	79		40

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Bila populasi besar dan peneliti tidak mengkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili.[68]

Sampel yang diambil oleh peneliti adalah sebesar 50% dari jumlah populasi 79 siswa, yaitu 40 siswa.

Terdapat berbagai teknik sampling dalam menentukan sampel penelitian. Salah satu teknik sampling yang digunakan peneliti adalah *cluster random sampling* atau area sampling. *cluster random sampling* adalah teknik yang menghendaki adanya kelompok-kelompok dalam pengambilan sampel berdasarkan atas kelompok-kelompok yang ada

[68] *Ibid*,. h.62

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada populasi. Jadi populasi sengaja dipandang berkelompok-kelompok, kemudian kelompok itu tercermin dalam sampel.[69]

D. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi :

1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya.[70] Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah luas.

2. Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2012) menyatakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu program yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Wawancara dan kuesioner selalu berhubungan atau berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada objek-objek alam yang lain.

---

[69] Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) h. 117

[70]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* edisi revisi IV, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 134

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang. Metode ini digunakan untuk memperoleh data peneliti untuk melihat transkip nilai raport dari hasil belajar siswa.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang pakai untuk menganalisa data yang diperoleh dari hasil penelitian. Setelah data terkumpul yang dilakukan yakni analisa data, analisa data dimaksudkan untuk mengkaji kaitannya dengan kepentingan pengajuan hipotesis penelitian, tujuan adalah untuk mencari kebenaran data tersebut dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Untuk menganalisa data tersebut disini peneliti menggunakan analisis regresi yang datanya diperoleh angket yang diberikan kepada peserta didik, setelah data angket di dapat dari peserta didik maka selanjutnya adalah memprosentasikan tiap item kedalam table dengan rumus :

$$Y = a + bX$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

a = hargaY ketika X=0

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) maka arah garis turun.

Y = Subjek dalam variabel terikat (*dependet variable*) yang di prediksikan

X = Subjek dalam variabel bebas (*independet variable*) yang mempunyai nilai tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya SMP Negeri 39 Surabaya

SMP Negeri (SMPN) 39 Surabaya, merupakan Sekolah Menengah Pertama Negeri yang ada di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Sama dengan SMP pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMP Negeri 39 Surabaya ditempuh dalam waktu 3 tahun pelajaran, mulai kelas VII sampai Kelas IX.

Berdasarkan program pengembangan dan atas prakarsa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0296/0/1978 SMP Negeri 39 Surabaya diresmikan pada tanggal 15 Maret 1978, SMP Negeri 39 Surabaya dibangun di atas tanah seluas ± 10887 m^2, sekolah yang saat ini dipimpin oleh kepala sekolah Drs. Edi Prasetijo yang bertempat di jalan Prapen Panjang Jiwo Kelurahan Panjang Jiwo Kecamatan Tenggilis Mejoyo. Saat ini, SMP Negeri 39 Surabaya tengah melakukan pengembangan, termasuk pembangunan ruang kelas dan fasilitas lainnya, Sekolah SMP Negeri 39 Surabaya ini bersebelahan dengan SMA Negeri 16 Surabaya. Bangunan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sudah cukup bagus dan sarana prasana sudah cukup memadai.

Sekolah SMP Negeri 39 ini mempunyai ciri yang kuat yaitu sikap yang sopan dan santun serta budi pekerti yang ditanamkan kepada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswanya. Karena moto yang dikembangkan di SMP Negeri 39 adalah "Senyum, Salam, Sapa dan Santun".

Dalam hal prestasi baik akademik maupun non akademik, siswa siswi SMP Negeri 39 Surabaya telah mendapatkan banyak penghargaan diberbagai bidang.

2. Letak Geografis SMP Negeri 39 Surabaya

Secara umum letak geografis SMP Negeri 39 Surabaya terletak di pusat kota Surabaya Jalan Prapen Panjang Jiwo Kelurahan Panjang Jiwo Kecamatan Tenggilis Mejoyo Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur.

Batasan-batasan lokasi SMP Negeri 39 Surabaya berbatasan dengan daerah sebagai berikut :

Sebelah Utara : Jalan Raya Panjang Jiwo

Sebelah Selatan : Perumahan dan ruko daerah Panjang Jiwo

Sebelah Barat : SMA Negeri 16 Surabaya

Sebelah Timur : Rumah Penduduk daerah Panjang Jiwo

3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Visi SMP Negeri 39 Surabaya :

"Unggul Dalam Prestasi Dan Ramah Lingkungan Dilandasi Iman Dan Taqwa".

Misi SMP Negeri 39 Surabaya :

a. Mewujudkan insan sekolah yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

b. Mewujudkan peningkatan pengembangan kurikulum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Mewujudkan peningkatan dalam pengelolaan manajemen sekolah
d. Mewujudkan peningkatan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia)
e. Mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil kelulusan.
f. Mewujudkan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi
g. Mewujudkan peningkatan prestasi akademik dan non akademik
h. Mewujudkan peningkatan pengembangan sarana dan prasarana sekolah
i. Menghasilkan catur pengembangan budaya: logika, etika, estetika dan praktik.
j. Mewujudkan peningkatan lingkungan sekolah sehat, bersih dan ramah lingkungan.

Tujuan SMP Negeri 39 Surabaya :

a. Terwujudnya tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang mempunyai ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menjadi teladan.
b. Terwujudnya pengembangan kurikulum.
c. Terwujudnya manajemen sekolah.
d. Terwujudnya tenaga pendidik yang melaksanakan pengembangan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.
e. Terwujudnya standar pencapaian kelulusan yang maksimal.
f. Terwujudnya tenaga pendidik yang melaksanakan pengembangan penilaian dalam berbagai bentuk bervariasi ruang belajar yang berbasis Teknologi Informasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Terwujudnya peningkatan nilai rata-rata akademik dan non akademik.

h. Terwujudnya lingkungan belajar yang kondusif dan mengembangkan komunikasi yang efektif, dinamis dan harmonis.

i. Menghasilkan catur pengembangan budaya: logika, etika, estetika dan praktik.

j. Terwujudnya karakter pada siswa untuk melestarikan lingkungan hidup, dengan pembelajaran yang terintegrasikan pada tiap-tiap mata pelajaran dan mampu menciptakan sekolah bebas narkoba.

4. Profil SMP Negeri 39 Surabaya Keadaan Umum

Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 39 SURABAYA
NPSN / NSS	: 20532581 / 201056020432
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri

Lokasi Sekolah

Alamat	: Jl. Prapen Panjang Jiwo
RT/RW	: 0/0
Desa/Kelurahan	: Panjang Jiwo
Kode pos	: 60299
Kecamatan	: Kec. Tenggilis Mejoyo
Lintang/Bujur	: -7.3101000/112.7605000

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data Pelengkap Sekolah

Kebutuhan Khusus	: C1,K
Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
Tgl SK Izin Operasional	: 1910-01-01
Tgl SK Akreditasi	: 2015-01-01
MBS	: Ya
Luas Tanah Milik	: 10887 m2
Luas Tanah Bukan Milik	: 0 m2

Kontak Sekolah

Nomor Telepon	: 031 – 849300
Nomor Fax	: 031 – 849237
Email	: smpn39sby@gmail.com
Website	: http://smpn39.sch.id

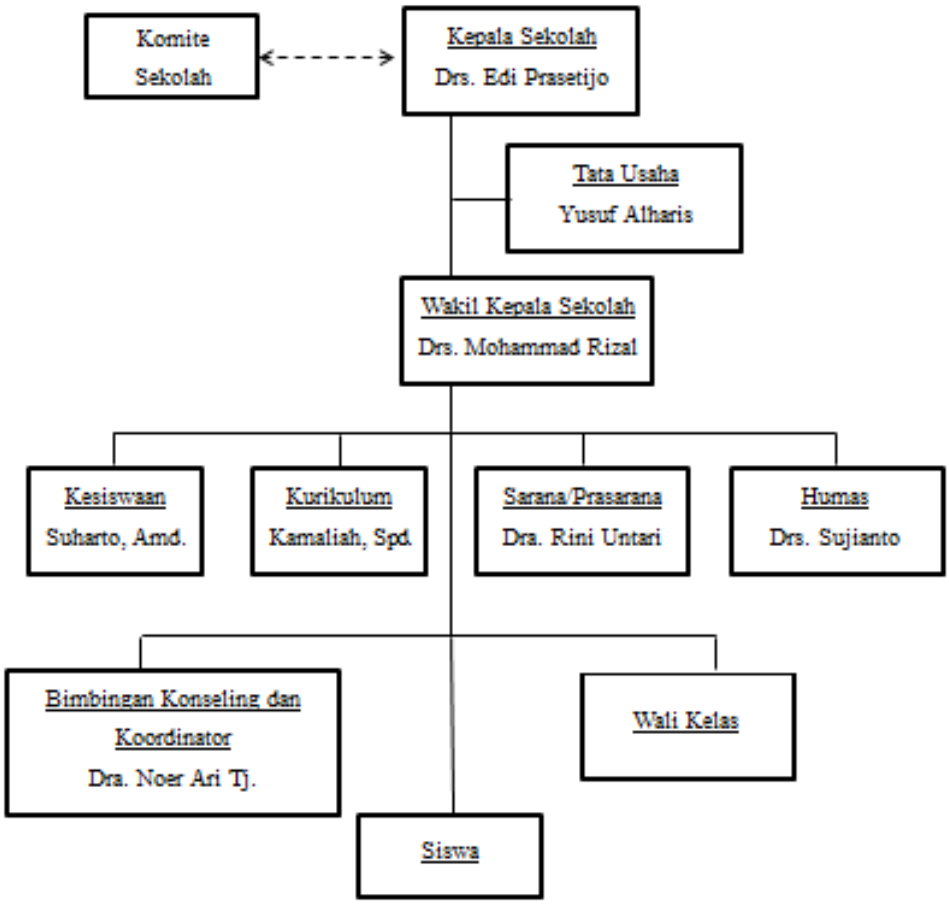
Data Periodik

Daya Listrik	: 60000
Akses Internet	: Telkom Speedy
Akreditasi	: A
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
Sumber Listrik	: PLN
Sertifikasi ISO	: Belum Bersertifikat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Struktur Organisasi SMP Negeri 39 Surabaya

Struktur organisasi merupakan suatu badan yang di dalamnya memuat tugas dan tanggung jawab sekelompok orang, dan yang paling penting adalah adanya kerja sama antara satu dengan yang lain dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun struktur organisasi SMP Negeri 39 Surabaya.



6. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 39 Surabaya

Sarana dan prasarana dalam pengertian yang luas dapat mencakup semua peralatan yang diperlukan oleh semua siswa, hal ini mencakup dua perangkat yang keras dan perangkat yang lunak. Perangkat yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keras terdiri dari gedung-gedung sekolah, laboratorium, perpustakaan dan semua alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan perangkat lunak terdiri dari kurikulum, metode mengajar, administrasi pendidikan dan lain-lain.

Sarana dan prasarana sangat penting bagi suatu lembaga, karena dengan adanya sarana dan prasarana semua kegiatan belajar mengajar akan menjadi lancar. Aktifitas sekolah dapat berjalan dengan lancar pula, apabila didukung adanya sarana dan prasarana yang memadai.

Keadaan sarana dan prasarana di SMP Negeri 39 Surabaya tidak jauh beda dengan sekolah sekolah lain. Berikut ini data umum tentang sarana dan prasarana di SMP Negeri 39 Surabaya.

Tabel 4 1 Data sarana dan prasana SMP Negeri 39 Surabaya

No.	Jenis Ruangan	Jumlah (buah)	Kondisi
1.	Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Wakil Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Guru	1	Baik
4.	Tata Usaha	1	Baik
5.	Tamu	1	Baik
6.	Perpustakaan	1	Baik
7.	Lab. IPA Biologi	2	Baik
8.	Keterampilan	1	Baik
9.	Kesenian	1	Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10.	Multimedia	1	Baik
11.	Kelas	24	Baik
12.	Inklusi	1	Baik
13.	Tata Boga	1	Baik
14.	Tata Busana	1	Baik
15.	Lab. Bahasa	1	Baik
16.	Lab Bahasa Inggris	1	Baik
17.	Ruang Pintar	1	Baik
18.	UKS	1	Baik
19.	Koperasi	1	Baik
20.	Lab. Komputer	2	Baik
21.	Serbaguna / Aula	1	Baik
22.	Ruang Pertemuan	1	Baik

7. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) di SMP Negeri 39 Surabaya.

Guru atau yang disebut juga dengan pendidik adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar mengajar, berhasil tidaknya sebuah kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari peranan guru dan sarana sebagai penunjang, oleh karenanya gurulah yang menentukan corak dan warna dari lembaga pendidikan tersebut.

Adapun jumlah guru di SMP Negeri 39 Surabaya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4 2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	NIP		
			Jabatan	**Mengajar**
1	AGUS SUNANTIO M.M	196108091988031005	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
2	ALFU LAILI M.Pd	197005102007012023	Guru TIK	
3	BAHRUDIN	NON-PNS	Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam,
4	BINTI ISMIYAH M.Pd	196804051988032006	Guru Mata Pelajaran	PKn,
5	CHANDRATI S.Pd SOEBANDRIANI	196206011984122004	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,
6	DEN ARYA SELMANIK		Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya,
7	DIAN APRIANI RAHAYU S.Pd	197304242000032005	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,
8	DJOKO SANTOSO S.Pd	195704051979031005	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
9	Drs.DJOKO SUSANTO	195809171983021003	Guru Mata Pelajaran	PJOK,
10	DWI USMARINI, S.Pd.	196101221982022003	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
11	Drs. EDI PRASETIJO	196104171983031014	Guru Mata Pelajaran	Prakarya,
12	EDI SUSANTO	NON – PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
13	ELI FARIKHA M.Pd	197312062000032003	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
14	ENDANG PRASETYOWATI S.Pd	196710111995012001	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
15	ENDANG SULISTYOWATI S.Pd	195703251979032004	Guru Mata Pelajaran	Matematika,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16	ENNY SRI NASTITI S.Pd	195602231980032002	Guru Mata Pelajaran	
17	ESA KURNIA RIA WIRASWATI		Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya,
18	ESTI NUGRAHENI M.Pd	196704301989012003	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
19	HAMDI	196609102007011015	Guru Mata Pelajaran	PKn,
20	Drs. HARI WIRJANTONO	196101261989031009	Guru Mata Pelajaran	Muatan Lokal Bahasa Daerah,
21	I MADE BUDIASTIKA	NON – PNS	Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Hindu,
22	IIN DIYAH KUSUMORINI	NON-PNS	Guru Mata Pelajaran	
23	IRAWATI S.Pd	196710131998022002	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
24	JUMI PANISRI	NON-PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
25	KAMALIYAH S.Pd	195606061987032005	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
26	KASNIATI, S.Pd, MMPd	195606301981122002	Guru Mata Pelajaran	PKn,
27	KHUSNUL KHOTIMAH S.Pd	196407061987032014	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,
28	LANY SOVIANA A.Md	NON-PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
29	LINDA YUNIFA S.Pd	NON – PNS	Guru Inklusi	
30	MASIRAN	NON-PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
31	MASTARI	196812251990032008	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

32	MOCHAMAD HASAN	196812282014121002	Guru Mata Pelajaran	PJOK,
33	Drs. MOHAMMAD RIZAL	196410201990031013	Guru Mata Pelajaran	PJOK,
34	MUHAMMAD THOHIR	196805142008011011	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,
35	Dra. NOER ARI TJANDRAWATI	195607231993022001	Guru BK	
36	NUR AYATIN S.Pd	196005061984032009	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
37	PATTIASINA DORTJE	195505061990012001	Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Kristen,
38	RIKA ARHANDITA LUCKYANTI S.Pd	NON-PNS	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya,
39	RIYANAH S.Pd	195603231986032006	Guru BK	
40	ROOSDIANA	NON – PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
41	Drs.SIKIN	197007202008011010	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,
42	SITI MUNTIAH S.Pd	197010281997032005	Guru Mata Pelajaran	Muatan Lokal Potensi Daerah,
43	SITI UMI HANIK S.Ag		Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam,
44	SLAMET KURNIAWAN	197110072014121001	Guru TIK	
45	Dra. SOCHABATINI	196505101990032012	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
46	SOFIYAH S.Pd	196002181983032008	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
47	SRI SETYONINGSIH S.Pd	196303282008012002	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

48	SUJARNO	NON-PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
49	SUJIYANTO	195905101983031021	Tenaga Administrasi Sekolah	
50	SULISTIYATUN	196404261994032001	Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam,
51	SUTJI WARDJIATI S.Pd	196812161995122002	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
52	TJATUR INDRIANI S.Pd	196512141988032008	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
53	TRI ASTUTI M.Pd	197412042008012006	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
54	URIFAH M.Pd	196609092007012015	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
55	WIWIK PURWANTI	196107051990032002	Tenaga Administrasi Sekolah	
56	WIWIK RIWAYANTI	198101122014122001	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,
57	YOHANES AGUS WIYONO		Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Katolik,
58	Dra. YUDANI SRI HARJANTI	196408231988032007	Guru BK	
59	YUL ROCHTUL LATIFAH S.E.	NON-PNS	Tenaga Administrasi Sekolah	
60	YUSUF ALHARIS S.Pd		Guru TIK	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Data Siswa SMP Negeri 39 Surabaya.

Keadaan siswa SMP Negeri 39 Surabaya terdiri dari siswa yang berasal berbagai wilayah di Surabaya. Semua siswa dijadwalkan masuk pagi. Berikut ini adalah keadaan Siswa di SMP Negeri 39 Surabaya Tahun 2017-2018:

Tabel 4 3 Seluruh Data Siswa Thn. Ajaran 2017/2018

Jumlah Peserta Didik		
L	**P**	**Total**
423	529	952

Tabel 4 4 Data Rombongan Belajar (Rombel)

No	Nama Rombel		Jumlah Siswa			Wali Kelas
			L	P	Jumlah	
1	Kelas 7A	Kelas 7	16	24	40	NUR AYATIN
2	Kelas 7B	Kelas 7	18	22	40	SULISTIYATUN
3	Kelas 7C	Kelas 7	18	20	38	MOCHAMAD HASAN
4	Kelas 7D	Kelas 7	15	26	41	WIWIK RIWAYANTI
5	Kelas 7E	Kelas 7	16	25	41	DWI USMARINI, S.Pd.
6	Kelas 7F	Kelas 7	19	21	40	TJATUR INDRIANI
7	Kelas 7G	Kelas 7	17	24	41	BINTI ISMIYAH
8	Kelas 7H	Kelas 7	18	22	40	SUTJI WARDJIATI
9	Kelas 8A	Kelas 8	18	21	39	ALFU LAILI
10	Kelas 8B	Kelas 8	17	21	38	KHUSNUL KHOTIMAH
11	Kelas 8C	Kelas 8	19	21	40	IRAWATI
12	Kelas 8D	Kelas 8	18	22	40	MUHAMMAD THOHIR
13	Kelas 8E	Kelas 8	20	20	40	ENDANG PRASETYOWATI
14	Kelas 8F	Kelas 8	19	21	40	DIAN APRIANI RAHAYU

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15	Kelas 8G	Kelas 8	18	21	39	IIN DIYAH KUSUMORINI
16	Kelas 8H	Kelas 8	17	22	39	AGUS SUNANTIO
17	Kelas 9A	Kelas 9	18	22	40	TRI ASTUTI
18	Kelas 9B	Kelas 9	16	22	38	NOER ARI TJANDRAWATI
19	Kelas 9C	Kelas 9	18	22	40	KAMALIYAH
20	Kelas 9D	Kelas 9	17	22	39	KASNIATI, S.Pd, MMPd
21	Kelas 9E	Kelas 9	17	22	39	MASTARI
22	Kelas 9F	Kelas 9	18	22	40	SOCHABATINI
23	Kelas 9G	Kelas 9	18	22	40	DJOKO SANTOSO
24	Kelas 9H	Kelas 9	18	22	40	YUDANI SRI HARJANTI
Total			**423**	**529**	**952**	

B. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flip book maker* terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam. Data yang disajikan dalam penelitian ini diperoleh dari angket dan juga dokumentasi hasil belajar (nilai raport) siswa kelas VII B dan kelas VII H semester ganjil. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker* di SMP Negeri 39 Surabaya

Pada bagian deskripsi data ini, penulis memaparkan hasil data tentang penggunaan media *flip book maker* yang diterapkan pada siswa kelas VII B dan VII H di SMP Negeri 39 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan data hasil observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 39 Surabaya pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Flip Book Maker* diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4 5 Hasil Observasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Maker pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya

No	Kegiatan Siswa	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dengan Flip Book Maker	✓			
2	Menyimak materi pendidikan agama islam yang disampaikan oleh guru	✓			
3	Mencatat hal-hal penting pada saat guru menyampaikan materi			✓	
4	Bertanya pada saat guru menyampaikan materi dengan media Flip Book Maker			✓	
5	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru saat proses pembelajaran.		✓		
6	Dapat menyimpulkan materi yang disampaikan melalui media Flip Book Maker			✓	
7	Senang pada saat guru mengajar dengan media Flip Book Maker		✓		
8	Bersunguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran yang di sampaikan dengan media Flip Book Maker.		✓		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun aturan yang digunakan dalam melakukan observasi adalah siswa akan memperoleh skor 4 apabila aktivitas sangat baik, memperoleh skor 3 apabila aktivitasnya baik, memperoleh skor 2 apabila aktivitasnya cukup baik, dan memperoleh skor 1 apabila aktivitasnya kurang baik. Setelah hasil perskoran akan diolah dengan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Penilaian = $\frac{jumlah\ skor\ pengamatan}{skor\ maksimal}\ x\ 100$

Hasil = $\frac{23}{32}\ x\ 100 = 71{,}9\ \%$

Adapun predikat yang digunakan seperti berikut :

100-80 kategori sangat baik

79-70 kategori baik

69-60 kategori cukup baik

<60 kategori kurang baik

Sedangkan untuk deskripsi data yang diperoleh dari angket. Penulis telah menyebarkan angket kepada responden yang berjumlah 40 siswa. Sampel yang diambil sebesar 50% atau berjumlah 40 responden tersebut dari jumlah populasi 79 siswa.

Penulis memberikan empat jawaban alternatif pada setiap pertanyaan yang telah digunakan untuk angket dengan kode A,B,C dan D. Masing-masing kode memiliki bobot nilai sebagai berikut:

Untuk pernyataan positif :

Alternatif jawaban A adalah Selalu, dengan skor 4 (empat).

Alternatif jawaban B adalah Sering ,dengan skor 3 (tiga).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alternatif jawaban C adalah Kadang-kadang, dengan skor 2 (dua).

Alternatif jawaban D adalah Tidak Pernah, denga skor 1 (satu).

Untuk pernyataan negatif :

Alternatif jawaban A adalah Selalu, dengan skor 1 (satu).

Alternatif jawaban B adalah Sering ,dengan skor 2 (dua).

Alternatif jawaban C adalah Kadang-kadang, dengan skor 3 (tiga).

Alternatif jawaban D adalah Tidak Pernah, denga skor 4 (empat).

Berikut ini data responden tentang penggunaan media *flip book maker* pada siswa kelas VII B dan VII H di SMP Negeri 39 Surabaya.

Tabel 4 6 Data responden tentang penggunaan media *flip book maker*.

No	**Nama**	**Kelas**
1	Cahyani Dini Setyowati	VII B
2	Ahmad Dandi Alfareza	VII B
3	Fika Indriani	VII B
4	Afifah Jasmine F.	VII B
5	Nabila Putri Navy Aulia	VII B
6	Nidia Paramesti	VII B
7	Alea Davina M.	VII B
8	Faticha Kheisya A.	VII B
9	Ivan Belva D.	VII B
10	Safanna Dea Aqilah	VII B
11	Fahmi Bagus Nw.	VII B
12	Rivani Diah Nur A.	VII B
13	Aura Windy A.	VII B
14	Shafa Aulia S.	VII B
15	Syahrul Afif D.	VII B
16	Reno Alamsyah	VII B

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

17	Anggeroid Aydin P.	VII B
18	Bagus Azhar Z.	VII B
19	Anggraeni Ramadhani	VII B
20	Maulana Iqbal	VII B
21	Kimmy Nur Alfayanti	VII H
22	Azzara Tiara	VII H
23	Anisah Azzahroh	VII H
24	Dwi Ramadhan	VII H
25	Dhanis Handiyanto T.	VII H
26	Halena Moktika C.	VII H
27	Btari Adiella Duhita S.	VII H
28	Bilqis Alifia S.	VII H
29	Aisyah Tri Hafsari	VII H
30	Fransisca Adilia Tia S.	VII H
31	Javier Rafi Kanz P.	VII H
32	Safira Alisya B.	VII H
33	Zahwa Ramadhani Oktaria P.	VII H
34	Asyifa S.	VII H
35	Muhammad Zufar P.	VII H
36	Bagus Fahreza Ps.	VII H
37	Wildan Kamil	VII H
38	Rangga Ps.	VII H
39	Kifah Poetri P.	VII H
40	Salsabila Ainun N.	VII H

Guna mengetahui lebih jelas mengenai hasil penelitian tersebut, dapat dilihat dari penyajian data sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4 7 Data hasil angket tentang penggunaan media pembelajaran *flip book maker*.

No Resp	Pernyataan variabel X										Jumlah
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	
Siswa 1	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	36
Siswa 2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
Siswa 3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	36
Siswa 4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	33
Siswa 5	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	33
Siswa 6	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	31
Siswa 7	4	4	3	4	4	3	3	1	4	4	34
Siswa 8	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
Siswa 9	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	27
Siswa 10	4	2	3	4	4	2	3	2	4	4	32
Siswa 11	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	35
Siswa 12	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	36
Siswa 13	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	34
Siswa 14	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	33
Siswa 15	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	29
Siswa 16	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	35
Siswa 17	2	4	4	4	4	3	2	2	4	4	33
Siswa 18	3	4	3	4	4	2	3	2	4	4	33
Siswa 19	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	36
Siswa 20	4	3	4	2	4	4	3	2	4	4	34
Siswa 21	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	35
Siswa 22	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	33
Siswa 23	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	34
Siswa 24	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	34
Siswa 25	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	34
Siswa 26	3	3	4	4	3	4	2	2	4	3	32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa 27	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	35
Siswa 28	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	34
Siswa 29	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	35
Siswa 30	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	37
Siswa 31	4	3	3	3	4	2	3	2	4	4	32
Siswa 32	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
Siswa 33	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	34
Siswa 34	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	35
Siswa 35	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36
Siswa 36	3	2	4	4	3	3	4	2	4	3	32
Siswa 37	3	2	4	4	3	3	4	2	4	3	32
Siswa 38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
Siswa 39	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	35
Siswa 40	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	35

2. Hasil Belajar Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII B dan kelas VII H di SMP Negeri 39 Surabaya.

Data tentang hasil belajar diperoleh dari nilai raport semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 4 8 Data tentang hasil belajar (nilai raport) semester ganjil kelas VII B dan VII H th. Ajaran 2017/2018

No	**Nama**	**UH 1**	**UH 2**	**TGS 1**	**TGS 2**	**UTS**	**UAS**	**ratarata**
1	Cahyani Dini Setyowati	86	86	92	94	88	90	89
2	Ahmad Dandi Alfareza	98	90	90	94	96	90	93
3	Fika Indriani	96	82	90	92	94	84	90
4	Afifah Jasmine F.	92	76	98	86	88	84	87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5	Nabila Putri Navy Aulia	84	82	74	82	80	64	78
6	Nidia Paramesti	78	74	72	94	92	70	80
7	Alea Davina M.	88	78	84	84	88	70	82
8	Faticha Kheisya A.	90	78	90	98	98	94	91
9	Ivan Belva D.	86	76	68	96	82	72	80
10	Safanna Dea Aqilah	88	86	82	86	90	92	87
11	Fahmi Bagus Nw.	82	76	76	80	88	68	78
12	Rivani Diah Nur A.	86	90	82	86	90	70	84
13	Aura Windy A.	84	80	96	84	86	80	85
14	Shafa Aulia S.	84	74	86	82	88	62	79
15	Syahrul Afif D.	85	84	88	98	96	82	89
16	Reno Alamsyah	90	92	84	90	80	60	83
17	Anggeroid Aydin P.	88	80	94	88	84	64	83
18	Bagus Azhar Z.	86	82	80	80	86	68	80
19	Anggraeni Ramadhani	86	78	80	92	100	66	84
20	Maulana Iqbal	88	80	96	86	92	54	83
21	Kimmy Nur Alfayanti	82	94	86	90	74	92	86
22	Azzara Tiara	92	92	66	94	92	98	89
23	Anisah Azzahroh	80	82	72	88	92	98	85
24	Dwi Ramadhan	94	68	100	90	96	84	89
25	Dhanis Handiyanto T.	80	76	86	82	90	90	84
26	Halena Moktika C.	80	74	75	80	84	98	82
27	Btari Adiella Duhita S.	80	76	82	88	90	92	85
28	Bilqis Alifia S.	84	72	82	82	94	96	85
29	Aisyah Tri Hafsari	92	82	82	78	94	92	87
30	Fransisca Adilia Tia S.	88	76	78	88	94	96	87
31	Javier Rafi Kanz P.	46	80	80	72	78	88	74

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

32	Safira Alisya B.	82	78	83	88	76	96	84
33	Zahwa Ramadhani Oktaria P.	82	70	78	86	86	86	81
34	Asyifa S.	92	98	82	88	84	92	89
35	Muhammad Zufar P.	86	92	88	90	82	92	88
36	Bagus Fahreza Ps.	90	86	74	62	68	80	77
37	Wildan Kamil	90	86	96	84	80	90	88
38	Rangga Ps.	86	92	68	82	84	96	85
39	Kifah Poetri P.	90	78	84	88	85	78	84
40	Salsabila Ainun N.	92	72	78	82	78	98	83

C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data Tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker*

Dari deskripsi data di atas, maka langkah selanjutnya adalah tahap analisa hasil observasi dan hasil angket.

Dari hasil observasi diatas, diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran *flip book maker* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya tergolong dalam kategori sangat baik dengan prosentase 71,9%. Karena siswa bersungguh-sungguh memperhatikan dan menyimak guru ketika menggunakan media *flip book maker*. Siswa juga cukup baik dalam menjawab, dan menyimpulkan materi yang disampaikan oleh guru. Tetapi siswa kurang aktif bertanya dan jarang mencatat hal-hal penting ketika guru menyampaikan materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sementara dari hasil angket penulis akan menghitung prosentase setiap alternatif jawaban yang dipilih oleh responden. Peneliti menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

Digunakan analisis prosentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} x100\%$$

Keterangan :

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang hendak dicari

N = Number of case (Jumlah Responden)

Setelah itu peneliti mengambil atau memilih frekuensi jawaban alternatif yang ideal sebagai kesimpulannya. Berikut penjelasan mengenai prosentase jawaban responden di tiap-tiap item soal sebagai berikut :

Tabel 4 9 Pernyataan No.1

Ketika guru menggunakan *flip book maker*, semua materi tersampaikan dengan menyeluruh.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
1	Selalu	40	21	53%
	Sering		17	43%
	Kadang-kadang		2	5%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 21 responden (53%) menjawab selalu, 17 responden (43%) menjawab sering, 2 responden (5%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketika guru menggunakan media *flip book maker* semua materi tersampaikan dengan menyeluruh adalah cukup.

Tabel 4 10 Pernyataan No.2

Penggunaan media *flip book maker* dapat membantu saya berkonsentrasi terhadap materi.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
2	Selalu	40	21	53%
	Sering		16	40%
	Kadang-kadang		3	8%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 21 responden (53%) menjawab selalu, 16 responden (40%) menjawab sering, 3 responden (8%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flip book maker* dapat membantu siswa berkonsentrasi terhadap materi adalah cukup.

Tabel 4 11 Pernyataan No.3

Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media *flip book maker*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
3	Selalu	40	22	55%
	Sering		16	40%
	Kadang-kadang		2	5%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 22 responden (55%) menjawab selalu, 16 responden (40%) menjawab sering, 2 responden (5%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa siswa memahami pelajaran setelah guru menggunakan media *flip book maker* adalah cukup.

Tabel 4 12 Pernyataan No.4

Saya merasa senang mengikuti kegiatan belajar ketika guru menggunakan media *flip book maker*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
4	Selalu	40	32	80%
	Sering		7	18%
	Kadang-kadang		1	3%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 32 responden (80%) menjawab selalu, 7 responden (18%) menjawab sering, 1 responden (3%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang mengikuti kegiatan belajar ketika guru menggunakan media *flip book maker* adalah baik.

Tabel 4 13 Pernyataan No.5

Saya memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ketika menggunakan media pembelajaran *flip book maker.*

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
5	Selalu	40	23	58%
	Sering		16	40%
	Kadang-kadang		1	3%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 23 responden (58%) menjawab selalu, 16 responden (40%) menjawab sering, 1 responden (3%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ketika menggunakan media pembelajaran *flip book maker* adalah cukup.

Tabel 4 14 Pernyataan No.6

Penggunaan media *flip book maker* membuat saya mudah mengingat materi pelajaran.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
6	Selalu	40	10	25%
	Sering		22	55%
	Kadang-kadang		8	20%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 10 responden (25%) menjawab selalu, 22 responden (55%) menjawab sering, 8 responden (20%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ketika menggunakan media pembelajaran *flip book maker* adalah cukup.

Tabel 4 15 Penyataan No.7

Ketika guru menggunakan media *flip book maker* lingkungan kelas menjadi kondusif.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
7	Selalu	40	12	30%
	Sering		21	53%
	Kadang-kadang		7	18%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel di atas diketahui bahwa 12 responden (30%) menjawab selalu, 21 responden (53%) menjawab sering, 7 responden (18%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketika guru menggunakan media flip book maker lingkungan kelas menjadi kondusif adalah kurang.

Tabel 4 16 Penyataan No.8

Penggunaan media *flip book maker* menjadikan saya aktif bertanya saat mengikuti pelajaran PAI**.**

No	**Alternatif Jawaban**	**N**	**F**	**Presentase**
8	Selalu	40	7	18%
	Sering		11	28%
	Kadang-kadang		21	53%
	Tidak Pernah		1	3%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 7 responden (18%) menjawab selalu, 11 responden (28%) menjawab sering, 21 responden (53%) menjawab kadang-kadang, sebanyak 1 responden (3%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *flip book maker* menjadikan saya aktif bertanya saat mengikuti pelajaran PAI adalah tidak baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4 17 Penyataan No.9

Guru melebihi waktu yang ditentukan ketika mengajar menggunakan media *flip book maker*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
9	Selalu	40	0	0%
	Sering		0	0%
	Kadang-kadang		3	8%
	Tidak Pernah		37	93%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa nol responden (0%) menjawab selalu, nol responden (0%) menjawab sering, 3 responden (8%) menjawab kadang-kadang, sebanyak 37 responden (93%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa guru melebihi waktu yang ditentukan ketika mengajar menggunakan media *flip book maker* adalah baik.

Tabel 4 18 Penyataan No.10

Guru menjelaskan materi dengan lancar ketika menggunakan media *flip book maker*.

No	Alternatif Jawaban	N	F	Presentase
10	Selalu	40	29	73%
	Sering		11	28%
	Kadang-kadang		0	0%
	Tidak Pernah		0	0%
			40	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa 29 responden (73%) menjawab selalu, 11 responden (28%) menjawab sering, nol responden (0%) menjawab kadang-kadang, sebanyak nol responden (0%) menjwab tidak pernah. Dengan demikian, dapat disimpulkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa guru menjelaskan materi dengan lancar ketika menggunakan media *flip book maker* adalah cukup.

Tabel 4 19 Data Rekapitulasi Prosentase Hasil Angket Tentang Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker*.

No.	Pernyataan	Prosentase Alternatif Jawaban "a"
1	Ketika guru menggunakan *flip book maker*, semua materi tersampaikan dengan menyeluruh.	53%
2	Penggunaan media *flip book maker* dapat membantu saya berkonsentrasi terhadap materi.	53%
3	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media *flip book maker*.	55%
4	Saya merasa senang mengikuti kegiatan belajar ketika guru menggunakan media *flip book maker*.	80%
5	Saya memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ketika menggunakan media pembelajaran *flip book maker*.	58%
6	Penggunaan media *flip book maker*	25%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	membuat saya mudah mengingat materi pelajaran.	
7	Ketika guru menggunakan media *flip book maker* lingkungan kelas menjadi kondusif.	30%
8	Penggunaan media *flip book maker* menjadikan saya aktif bertanya saat mengikuti pelajaran PAI.	18%
9	Guru melebihi waktu yang ditentukan ketika mengajar menggunakan media *flip book maker*.	93%
10	Guru menjelaskan materi dengan lancar ketika menggunakan media *flip book maker*.	73%
Jumlah		538%

Jadi, setelah dilihat dari tabel hasil angket di atas dan kemudian dimasukkan ke dalam rumus, maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$M_X = \frac{\sum X}{N}$$

M_X = Mean yang dicari

Σx = jumlah dari skor-skor yang ada

N = number of ceses (banyaknya skor itu sendiri)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maka dari hasil intrepretasi di atas dan dimasukkan ke dalam rumus hasilnya adalah sebagai berikut:

$$M_X = \frac{538\%}{10} = 53{,}8\%$$

Dari perhitungan di atas kemudian dimasukkan dalam tabel prosentase sebagai berikut:

Tabel 4 20 Prosentase Hasil Angket

Prosentase	Kategori
0-40%	Tidak baik
40-55%	Kurang baik
56-75%	Cukup
76%-100%	Baik

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flip book maker mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya berkategori kurang baik dengan prosentase sebesar 53,8%

2. Analisi Data Tentang Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Untuk mengetahui rumusan masalah kedua yaitu dengan cara menentukan nilai rata-rata mata pelajaran PAI yang terdapat dalam raport. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus berikut ini :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4 21 Hasil Rata-rata raport siswa kelas VII B dan VII H

Kelas VII B dan VII H	Ratarata
Siswa 1	89
Siswa 2	93
Siswa 3	90
Siswa 4	87
Siswa 5	78
Siswa 6	80
Siswa 7	82
Siswa 8	91
Siswa 9	80
Siswa 10	87
Siswa 11	78
Siswa 12	84
Siswa 13	85
Siswa 14	79
Siswa 15	89
Siswa 16	83
Siswa 17	83
Siswa 18	80
Siswa 19	84
Siswa 20	83
Siswa 21	86
Siswa 22	89
Siswa 23	85
Siswa 24	89
Siswa 25	84
Siswa 26	82
Siswa 27	85
Siswa 28	85
Siswa 29	87
Siswa 30	87
Siswa 31	74
Siswa 32	84
Siswa 33	81
Siswa 34	89
Siswa 35	88
Siswa 36	77
Siswa 37	88
Siswa 38	85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa 39	84
Siswa 40	83
Jumlah	3377

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N} \qquad M_x = \frac{3377}{40} = 84$$

Dari hasil perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar PAI dan Budi Pekerti peserta didik di SMP Negeri 39 Surabaya yakni 84.

Untuk menjawab masalah data tentang hasil belajar peserta didik diatas, peneliti memakai pedoman penskoran nilai rapor sebagai berikut:

Nilai 100 (Istimewa), 90 (Amat Baik), 80 (Baik), 70 (Lebih dari Cukup), 60 (Cukup), 50 (Hampir Cukup), 40 (Kurang Baik), 30 (Kurang Sekali), 20 (Buruk), 10 (Buruk Sekali).

Analisa data hasil belajar PAI dan Budi Pekerti mengacu pada kriteria penilain dan KKM yang telah ditetapka oleh guru PAI dan Budi Pekerti, yaitu 80. Berdasarkan analisis standar diatas maka, tentunya nilai hasil belajar peserta didik rata-ratanya 84 dalam hal ini nilai yang lebih dari cukup berdasarkan kriteria rapor karena melampaui KKM yang telah ditetapkan oleh guru PAI dan Budi Pekerti.

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwasanya hasil belajar PAI dan Budi Pekerti peserta didik kelas VII B dan kelas H di SMP Negeri 39 Surabaya tergolong baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Analisis Data Tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book Maker* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berikut data mentah untuk menghitung regresi linier sederhana:

Tabel 4 22 Data Mentah Tentang Penggunaan Media *Flip Book Maker* dan Hasil Belajar

No.	X	Y
1.	36	89
2.	39	93
3.	36	90
4.	33	87
5.	33	78
6.	31	80
7.	34	82
8.	37	91
9.	27	80
10	32	87
11.	35	78
12.	36	84
13.	34	85
14.	33	79
15.	29	89
16.	35	83
17.	33	83
18.	33	80
19.	36	84
20.	34	83
21.	35	86
22.	33	89
23.	34	85
24.	34	89
25.	34	84
26.	32	82
27.	35	85
28.	34	85
29.	35	87
30.	37	87
31.	32	74

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

32.	38	84
33.	34	81
34.	35	89
35.	36	88
36.	32	77
37.	32	88
38.	39	85
39.	35	84
40.	35	83

Tabel penolong untuk menghitung regresi linier sederhana:

Tabel 4 23 Tabel Rekapitulasi Hasil

No.	X	Y	X^2	Y^2	XY
1.	36	89	1296	7980	3216
2.	39	93	1521	8649	3627
3.	36	90	1296	8040	3228
4.	33	87	1089	7627	2882
5.	33	78	1089	6032	2563
6.	31	80	961	6400	2480
7.	34	82	1156	6724	2788
8.	37	91	1369	8342	3379
9.	27	80	729	6400	2160
10	32	87	1024	7627	2795
11.	35	78	1225	6136	2742
12.	36	84	1296	7056	3024
13.	34	85	1156	7225	2890
14.	33	79	1089	6294	2618
15.	29	89	841	7891	2576
16.	35	83	1225	6834	2893
17.	33	83	1089	6889	2739
18.	33	80	1089	6453	2651
19.	36	84	1296	7000	3012
20.	34	83	1156	6834	2811
21.	35	86	1225	7396	3010
22.	33	89	1089	7921	2937
23.	34	85	1156	7225	2890
24.	34	89	1156	7921	3026
25.	34	84	1156	7056	2856
26.	32	82	1024	6724	2624

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

27.	35	85	1225	7225	2975
28.	34	85	1156	7225	2890
29.	35	87	1225	7569	3045
30.	37	87	1369	7569	3219
31.	32	74	1024	5476	2368
32.	38	84	1444	7056	3192
33.	34	81	1156	6561	2754
34.	35	89	1225	7921	3115
35.	36	88	1296	7744	3168
36.	32	77	1024	5929	2464
37.	32	88	1024	7744	2816
38.	39	85	1521	7225	3315
39.	35	84	1225	7056	2940
40.	35	83	1225	6889	2905
Jumlah	**1367**	**3378**	**46937**	**285866**	**115583**

4. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis yang digunakan penulis dalam penelitian. Setelah data terkumpul, baik dari data penggunaan media *flip book maker* dan hasil belajar siswa, maka selanjutnya memasuki tahap analisis uji hipotesis. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media flip book maker terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajarn pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Negeri 39 Surabaya. Untuk itu, peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Uji Normalitas

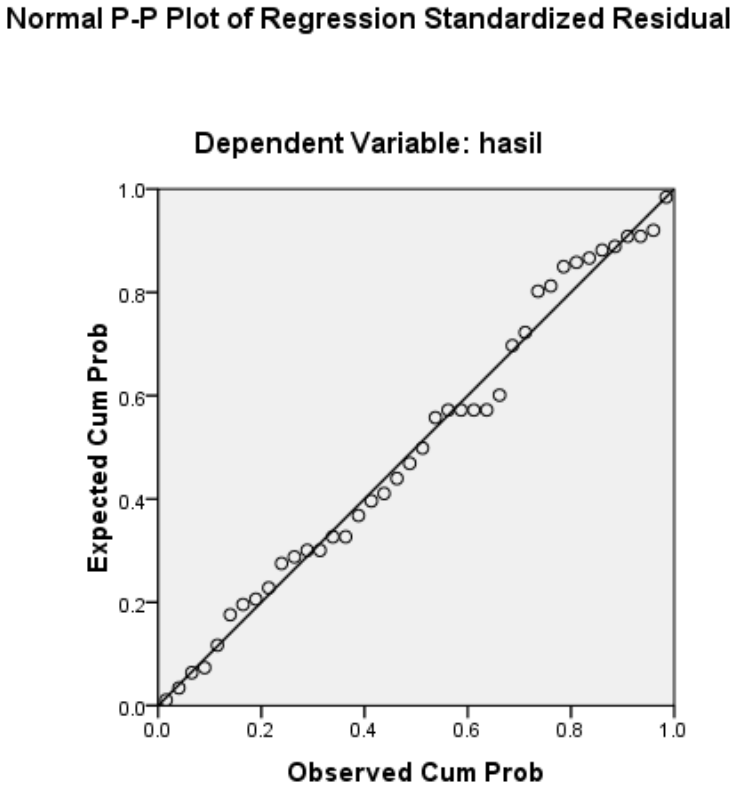
Tabel 4 24 One Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Flipbook	hasil
N		40	40
Normal Parameters[a]	Mean	34.1750	84.4250
	Std. Deviation	2.37387	4.16264
Most Extreme Differences	Absolute	.121	.091
	Positive	.114	.070
	Negative	-.121	-.091
Kolmogorov-Smirnov Z		.763	.576
Asymp. Sig. (2-tailed)		.606	.895

a. Test distribution is Normal.

Tabel 4 25 Normal P-P Plot Regression



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uji Normalitas menggunakan statistik uji Kolmogorov Smirnov (D), data dikatakan berdistribusi normal ketika nilai Absolute < D tabel atau jika menggunakan nilai signifikansi p, data berdistribusi normal ketika p-value > taraf signifikansi α. Hasil output uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa nilai Absolute untuk x sebesar 0,121 dan y sebesar 0,091. Diketahui sampel yang digunakan adalah 40 maka D tabelnya diperoleh 0,210. Hasilnya nilai Absolute variabel x < D tabel (0,121 < 0,210) dan nilai Absolute variabel y < D tabel (0,091 < 0,210) maka dapat dikatakan data berdistribusi normal, sedangkan grafik normal probability plot terlihat titik yang menyebar mengikuti arah garis diagonal. Berdasarkan hasil analisis grafik diatas dapat disimpulkan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

b. Analisis Regresi Linear Sederhana

Setelah setiap persamaan memenuhi uji normalitas, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan SPSS for windows seri 16.

Tabel 4 26 Analisis Regresi

Model		Unstandardized Coefficients	
		B	Std. Error
1	(Constant)	60.008	8.899
	Flipbook	.714	.260

a. Dependent Variable: hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$Y = \alpha + \beta X$

$Y = 60{,}008 + 0{,}714X$

Berdasarkan output analisis regresi linier sederhana pada tabel diatas dapat dilihat sebagai berikut:

1) Nilai konstanta = 60,008

   Nilai konstanta menunjukkan variabel X dalam kondisi tetap atau konstan, maka besarnya nilai Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar 60,008.

2) Nilai β = 0,714

   Nilai $\beta 1$ menunjukkan nilai 0,714 tanda koefisien regresi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan $\beta 1$ satu satuan maka variabel penggunaan media *flip book maker* akan mengalami peningkatan sebesar 0,714 dengan asumsi variabel X dalam keadaan konstan.

c. Uji Korelasi

Menurut Sugiyono, pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = sangat rendah

0,20 - 0,399 = rendah

0,40 - 0,599 = sedang

0,60 - 0,799 = kuat

0,80 - 1,000 = sangat kuat

Adapun hasil pengujian korelasi (R) dapat dilihat pada tabel berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4 27 Uji Korelasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.407[a]	.166	.144	3.85112

a. Predictors: (Constant), Flipbook

Berdasarkan tabel diatas diperoleh angka R sebesar 0,407. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sedang antara penggunaan media *flip book maker* terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

d. Uji Koefisien Regresi secara stimultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 28 Uji F

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	112.191	1	112.191	7.565	.009[a]
	Residual	563.584	38	14.831		
	Total	675.775	39			

a. Predictors: (Constant), Flipbook

b. Dependent Variable: hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap melakukan uji F adalah sebagai berikut:

1) Merumuskan hipotesis

   Ho : penggunaan media flip book maker tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

   Ha : penggunaan media *flip book maker* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 39 Surabaya.

2) Menentukan tingkat signifikansi Tingkat signifikansi a = 5% (0,05). Signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian.

3) Menentukan nilai signifikansi

   Dari hasil perhitungan SPSS diperoleh nilai sig. Sebesar 0,009

4) Kriteria Pengujian

   Dalam penelitian ini menggunakan kriteris pengujian, yaitu:

   H0 diterima apabila nilai signifikansi >0,05

   H0 ditolak apabila nilai signifikansi <0,05

   Berdasarkan tabel, diperoleh nilai sig 0,009 < 0,05. Dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya penggunaan media flip book maker memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 29 Uji T

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	60.008	8.899		6.743	.000
	Flipbook	.714	.260	.407	2.750	.009

a. Dependent Variable: hasil

Berdasarkan tabel, dapat diketahui nilai t hitung = 2,750. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel. T hitung > t tabel (2,750 > 2,024) Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya, penggunaan media *flip book maker* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *flip book maker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media *flip book maker* dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya dalam kategori kurang, hasil tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang didapat dari hasil prosentase angket sebesar 53,8%.
2. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 39 Surabaya dalam kategori baik hasil tersebut dapat dilihat dari analisis data yang menunjukkan rata-rata nilai 84.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran flip book maker terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya, Hal ini terbukti dengan diterimanya Hipotesis Kerja (Ha) dan di tolaknya Hipotesis Nol (Ho). Diperoleh R square sebesar 0,166 artinya 16,6% hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam dapat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media *flip book maker,* sedangkan sisanya 83,4% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini. Hal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menujukkan bahwa terjadi pengaruh antara penggunaan media *flip book maker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya.

B. Saran

Berdasarakan data hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru diharapkan dapat mengembangkan media *flip book maker* sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media *flip book maker* dapat berpengaruh dengan baik terhadap pembelajaran PAI untuk itu guru diharapkan terus memacu semangat pembaharuan pendidikan dalam pembelajaran yang aktif dan inovatif.
3. Sarana dan prasarana yang sudah mendukung dalam proses pembelajaran seperti proyektor, mading kelas, papan tulis, diharapkan dapat membantu dan mengembangkan intelektual peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aat Syafaat dkk, 2008. *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja.* Jakarta: Rajawali Perss.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya, 2013

Armai Arief, 2007. *Reformulasi Pendidikan Islam,* Ciputat: CRSD PRESS. cet ke-2.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Cet.17. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fadhillah, Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara.

Ismail SM, 2011. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis P.A.I.K.E.M*, Semarang: Rasail, 2011.

M. Chabib Thoha, 1996. *Teknik Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

M. Thobroni, 2016. *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

M.A. Tihami, 2003. *Kamus Istilah-Istilah Dalam Studi Keislaman Menurut Syeikh Muhammad Nawawi Al-Bantani.* Serang: Suhud Sentrautama.

Muamanah, Skripsi: "Pengembangan Media Flip Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker 3.6.1 Untuk Pembelajaran Biologi Sma Kelas Xi Ipa Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh" (Surakarta: UNS, 2014) h.17

Muhdi Amnur, Ali. 2007. *Konfigurasi Politik Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Fahima.

Musfiqun, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Mustofa Huda, 2014. *Psikologi Belajar*. Surabaya: UINSA Press.

Ramayulis, 2008. *Metodologi Pendidikan Agama Islam.* Jakarta: Kalam Mulia.

S.Nasution, 2010. *Kurikulum dan Pengajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sahilun A. Nasir, 2002. *Peran Pendidikan Agama Terhadap Pemecahan Problem Remaja*. Jakarta: Kalam Mulia.

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar.cet-16*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Tirtonegoro, Sutartinah 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya* Jakarta : Bina Aksara.

W.S. Winkel, 2005. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Media Abadi.

Wiarto, Giri. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Laksitas.

Wina Sanjaya, 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Adief Design, Kedudukan Media Pembelajaran http://adiefdesign.blogspot.com/2012/05/kedudukan-media-pembelajaran.html (Diakses 6 Maret 2018, 21.03 WIB)

https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-book diakses tanggal 21 Oktober 2017

https://www.academia.edu/3699374/Pengaruh_Penggunaan_Multimedia_Flip_Book_Terhadap_Minat_Belajar_Siswa, Diakses pada 10 Maret 2018)

Taufiq Saifuddin. Kedudukan Media http://taufiq-saifuddin.blogspot.com/2011/11/kedudukan-media-dalam-sistem.html (Diakses tanggal 6 Maret 2018, pukul 19.08 WIB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id