

**PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM USAHA  
MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH  
KEJURUAN PEMUDA KRIAN SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S1)**

**Ilmu Tarbiyah**

<b>PERPUSTAKAAN</b> IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
<b>No. KLAS</b> K T-2010 201 PAI	<b>No. REG</b> : T-2010/PAI/201 <b>ASAL BUKU</b> : <b>TANGGAL</b> :

Oleh :

**LILIK ZAINIYAH**  
**D01206240**

**FAKULTAS TARBIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**2010**

## **Persetujuan Dosen Pembimbing**

Skripsi Oleh :

Nama : LILIK ZAINIYAH

NIM : D01206240

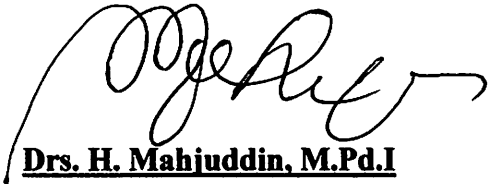
Judul : PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM USAHA  
MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH  
MENENGAH KEJURUAN PEMUDA KRIAN SIDOARJO

Dengan ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

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

Surabaya, 20 Agustus 2010

Dosen Pembimbing



**Drs. H. Mahjuddin, M.Pd.I**  
**195112311982031165**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi oleh Lilik Zainiyah ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Surabaya, 31 Agustus 2010

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

**Dekan**



**Dr. Nur Hamaim, M.Ag**

196203121991031002

**Ketua**

**Drs. H. Mahjuddin, M.Pd.I**

19511231198203116

**Sekretaris**

**Al - Quddus Nofiandri Eko Sucipto, Lc**

197311162007101001

**Penguji I**

**Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I**

197106102000031003

**Penguji II**

**Rubaidi, M.Ag**

197106102000031003

## **ABSTRAK**

Kesulitan belajar merupakan hal yang niscaya bagi peserta didik, namun keniscayaan ini bisa diminimalisir bahkan dihilangkan. Ini merupakan kewajiban seorang pendidik untuk mencari jalan keluar atau mencari solusi dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Kemajuan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk melancarkan proses pembelajaran. Baru-baru ini dikenal dengan multimedia interaktif yang memiliki keistimewaan yang dimungkinkan bisa mengatasi atau meminimalisir kesulitan belajar siswa. Salah satu sekolah yang menggunakan multimedia interaktif adalah SMA Al-Hikmah Surabaya. Untuk itu penulis mengambil judul penelitian “Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Pemuda Krian.

Untuk memperoleh data-data penelitian ini menggunakan metode penggalan data berupa penyebaran angket, dokumentasi digunakan untuk data-data seperti struktur organisasi sekolah, kurikulum, visi dan misi sekolah, jumlah guru, keadaan responden dll. Wawancara digunakan untuk mengetahui keadaan kesulitan belajar siswa kepada guru PAI dan masalah pengembangan multimedia di SMA Al-Hikmah dan sejarah berdirinya SMA Al-Hikmah. Observasi meliputi observasi kelas (indoor) dan observasi di luar kelas. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisa prosentasi. Penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan yang berlawanan antara penerapan multimedia interaktif dengan kesulitan belajar, dengan maksud semakin maksimal penerapan multimedia interaktif maka semakin kecil keadaan kesulitan belajar siswa. Dengan demikian multimedia interaktif berperan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dengan kata lain hipotesis alternative diterima dan hipotesis nihil ditolak.

## DAFTAR ISI

	Hal
Sampul Luar Judul Penelitian .....	i
Sampul Dalam Judul Penelitian .....	ii
Persetujuan Pembimbing .....	iii
Pengesahan Tim Penguji.....	iv
Motto .....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>7</b>
<b>C. Tujuan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>D. Kegunaan Masalah.....</b>	<b>8</b>
<b>E. Identifikasi Variabel .....</b>	<b>8</b>
<b>F. Hipotesis penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>G. Batasan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>H. Definisi Operasional .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
<b>A. Pembahasan Multimedia Interaktif.....</b>	<b>15</b>
1. Pengertian Multimedia ineraktif .....	15
2. Dasar dan Landasan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran	19
3. Karakteristik Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran .....	20
4. Nilai dan Manfaat Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran ...	21
5. Fungsi dan Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran.....	23
6. Format Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran .....	25
7. Cara Mengembangkan Multimedia Interaktif.....	28
<b>B. Pembahasan Kesulitan Belajar .....</b>	<b>29</b>

1. Pengertian Kesulitan Belajar.....	29
2. Macam – macam Kesulitan Belajar.....	36
3. Faktor Penyebab Kesulitan Belajar .....	37
4. Cara belajar Yang Baik.....	39
5. Indikator Kesulitan Belajar .....	42
6. Diagnosis Kesulitan Belajar.....	44
7. Cara Menagatasi Kesulitan Belajar .....	50
C. Peran Multimedia interaktif Dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>54</b>
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Rancangan Penelitian .....	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	55
D. Jenis dan Sumber Data .....	57
E. Metode Pengumpulan Data .....	58
F. Instrumen Penelitian.....	60
G. Analisis Data Penelitian .....	60
<b>BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>62</b>
A. Deskripsi Obyek Penelitian .....	62
B. Deskripsi Responden.....	72
C. Analisis Data.....	79
D. Analisa Data.....	95
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran - Saran.....	99

Daftar Pustaka

Lampiran

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah Pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak – anak, dalam pertumbuhannya ( jasmani dan rohani ) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat.<sup>1</sup> Dikatakan bahwa pendidikan juga merupakan proses sosialisasi dari pewarisan budaya dari generasi ke generasi selanjutnya dalam upaya peningkatan harkat dan martabat manusia baik sebagai individu, kelompok masyarakat, maupun dalam konteks yang lebih luas yaitu budaya bangsa. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang melaksanakan pengajaran agama dan berkaitan dengan agamanya.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang melaksanakan pengajaran agama dan bertanggungjawab jawab atas perkembangan siswa - siswinya, khususnya yang berkaitan dengan agamanya. Dengan adanya penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam di sekolah diharapkan siswa – siswinya mampu melaksanakan dan mengamalkan ajarannya. Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek – aspek efektivitas belajar sebagai berikut

:

---

<sup>1</sup>Ngalim Purwanto, *Ilmu Teoritis dan Praktis* ( Bandung : Remaja Rosdakarya Press, 2005 ), 36

1. Peningkatan pengetahuan
2. Peningkatan ketrampilan
3. Perubahan sikap
4. Perilaku
5. Kemampuan adaptasi
6. Peningkatan integrasi,
7. Peningkatan partisipasi
8. Peningkatan interaksi kultural.

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

Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Pendidikan merupakan komunikasi terorganisir dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik, menurut salah satu organisasi dalam PBB ( Perserikatan Bangsa – Bangsa ) yang menangani pendidikan, ilmu pengetahuan dan kebudayaan yaitu UNESCO (United



Nation Education, Scientific, and Cultural Organisation) UNESCO merekomendasikan empat pilar bidang pendidikan yaitu antara lain:<sup>2</sup>

a. Learning to Know ( Belajar untuk Mengetahui )

Dalam hal ini posisi seorang guru seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

b. Learning to Do ( Belajar untuk Melakukan / Mengerjakan )

Akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya. Pendeteksian bakat dan minat siswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (attitude test). Walaupun bakat dan minat anak banyak dipengaruhi unsur keturunan (heredity) namun tumbuh berkembangnya bakat dan minat tergantung pada lingkungannya. Dewasa ini, keterampilan bisa digunakan menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang. Untuk itu pembinaan terhadap keterampilan siswa perlu mendapat perhatian serius.

---

<sup>2</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* ( Bandung : Alfabeta, 2008 ),2.

**c. Learning to Life Together ( Belajar untuk Hidup Bersama )**

Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan siswanya untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima, perlu ditumbuhkembangkan.

**d. Learning to Be ( Belajar untuk Menjadi / Mengembangkan diri sendiri )**

Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi. Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagamaan. Nilai-nilai keberagamaan sangat dibutuhkan bagi setiap warganegara Indonesia dalam menapaki kehidupan di dunia ini. Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran yang diajarkan/dipelajari siswa akan lebih

efektif dalam pembentukan pribadi anak yang ber-Ketuhahan Yang Maha Esa daripada diajarkan secara monolitik yang penuh dengan konsep.

Mengapa masalah kesulitan belajar pada anak – anak kita penting karena timbul bahwa adanya kemungkinan anak itu gagal dalam karier sekolahnya. Jika anak gagal dalam sekolahnya tidak naik beberapa kali atau pindah – pindah sekolah karena malu dengan kawan – kawannya ataupun mogok akhirnya diklasifikasikan sebagai anak putus sekolah ( drop out ). Ia merasa terancam masa depannya, diliputi oleh suasana frustrasi dan kecemasan. Untuk mencegah kejadian – kejadian yang lebih buruk, orang tua dan guru harus waspada akan gejala kesulitan belajar pada siswa.<sup>3</sup>

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

Masalah yang sering dihadapi oleh seorang guru adalah murid yang memiliki masalah belajar. Masalah belajar / kesulitan belajar yang dialami oleh siswa bermacam – macam sekali baik dari segi jenis kesulitan belajar, faktor, mata pelajaran ataupun sifatnya. Ditinjau dari latar belakangnya siswa mengalami kesulitan belajar ada yang rendah, sedang dan akut. Tidak hanya faktor Intelegensi siswa yang menyebabkan kesulitan belajar itu terjadi kondisi siswa baik secara mental maupun fisik juga menjadi penyebab terjadinya kesulitan belajar. Dari segi mental misalnya siswa kehilangan motivasi belajar / tidak adanya minat untuk

---

<sup>3</sup> Prof. Sikun Pribadi, *Mutiara – Mutiara Pendidikan* ( Jakarta : Erlangga, 1987 ),40 – 41.

belajar. Dari segi fisik saja siswa mengalami gangguan kesehatan misalkan gangguan telinga dan mata, kurang tepatan guru dalam menggunakan metode atau strategi atau media pun juga menjadi kesulitan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan.

Kesulitan siswa dalam menerima, memahami maupun mempelajari seluruh materi pelajaran yang diberikan di sekolah baik keseluruhan bidang study maupun pada bidang study tertentu seperti Pendidikan Agama Islam tidak akan lepas dari factor diri sendiri maupun dari lingkungannya baik keluarga, sekolah maupun masyarakat artinya lancar tidaknya aktifitas belajar pada siswa tergantung pada factor tersebut.

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 bermacam – macam kesulitan belajar tersebut di atas bila tidak dapat diatasi baik oleh pihak murid ataupun guru maka akan mengakibatkan kurang berhasilnya dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar ( KBM ) di kelas. Oleh karena itu para guru dan murid harus sama – sama mencari pemecahan yang terbaik selama tidak merugikan pihak lain.

Berdasarkan uraian di atas di mana Multimedia Interaktif berperan dalam menerima, memahami dan mempelajari dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan berbagai macam materinya ada ternyata masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan khususnya bagi mereka yang melatarbelakangi agama kurang, sehingga yang demikian akan dapat mempengaruhi hasil belajarnya

di akhir pembelajarannya nanti, maka penelitian ini masih dianggap perlu dilakukan guna mengetahui ada tidaknya peran Multimedia Interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut. Oleh karena itu penulis mengangkat sebagai judul penelitian ini yaitu “**Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Pemuda Krian Sidoarjo**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti antara lain :

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

- 1. Bagaimana penerapan Multimedia Interaktif dalam mata pelajaran PAI**
- 2. Bagaimana kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran PAI**
- 3. Bagaimana peran Multimedia Interaktif dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa**

## **C. Tujuan Masalah**

- 1. Mengetahui penerapan Multimedia Interaktif dalam mata pelajaran PAI**
- 2. Mengetahui kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran PAI**
- 3. Mengetahui peran Multimedia Interaktif dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa**

## **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Dasar pemikiran penulis mengenai bahan dalam dunia pendidikan. Dimana yang dimaksudkan ialah Konsep Gambaran penjelasan tentang Peran Multimedia Interaktif Dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pemuda Krian.
2. Secara teoritis dan praktis Multimedia Interaktif merupakan bahan evaluasi bagi sekolah yang belum menerapkan media dan teknologi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **E. Identifikasi Variabel**

1. Variabel Bebas / disimbolkan dengan X yaitu Peran Multimedia Interaktif
2. Variabel Terikat / disimbolkan dengan Y yaitu Kesulitan Belajar

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yaitu suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>4</sup>

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini ialah :

---

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2006 ),71.

### **1. Hipotesa Kerja ( Ha )**

**Multimedia Interaktif berperan dalam mengatasi Kesulitan Belajar siswa di SMK Pemuda Krian**

### **2. Hipotesa Tolak ( Ho )**

**Multimedia Interaktif tidak berperan dalam mengatasi Kesulitan Belajar siswa di SMK ( Sekolah Menengah Kejuruan ) Pemuda Krian.**

## **G. Batasan Masalah**

Sesuai dengan judul diatas, maka peneliti ini penulis membatasi masalah tentang peran Multimedia yang berbentuk CD pembelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam aspek fiqih materi perawatan jenazah kelas XI Mm di SMK Pemuda Krian.

## **H. Definisi Operasional**

Untuk lebih jelas tentang pemahaman judul penelitian maka perlu didefinisikan secara operasional terlebih dahulu antara lain :

1. Peran ialah Pelaku sebagai tokoh, laku, hal berlaku / bertindak, pemeran, pemain, pelaku sebagai tokoh sandiwara<sup>5</sup>. Yang dimaksud peran dalam penelitian ini adalah perangkat tingkah yang diharapkan ada dalam suatu Multimedia Interaktif / Tindakan yang dilakukan oleh Multimedia Interaktif.
2. Multimedia ialah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.<sup>6</sup>

Interaktif ialah saling mempengaruhi satu sama lain.<sup>7</sup> Yang dimaksudkan Interaktif dalam penelitian ini adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh Multimedia Interaktif terhadap siswa dan sebaliknya. Multimedia Interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini ialah Media pendidikan yang menitikberatkan pada penggunaan seluruh indera, audiovisual dan psikomotor dengan cara kerja yang saling memberikan take dan give antara media dan penggunaan. Multimedia dalam penelitian ini adalah berbentuk CD pembelajaran.

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

---

<sup>5</sup> Drs. Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia* ( Jakarta : Rineka Cipta, 1992 ),120.

<sup>6</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* ( Jakarta : Gaung Persada, 2008 ),57.

<sup>7</sup> Pius.A.Parto & M.Dahlan Al – Bariri, *Kamus Ilmiah* ( Surabaya : Arkola ),286.



3. Kesulitan ialah keadaan yang sulit, sesuatu yang sulit, kesukaran, kesusahan.<sup>8</sup>

Kesulitan dalam penelitian ini ialah kesukaran yang dialami oleh siswa dalam memahami pelajaran. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>9</sup> Kendala – kendala / kesulitan yang dimaksud disini adalah kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, kesulitan dalam menangkap penjelasan guru / media, kesulitan dalam memahami teks dan kesulitan dalam mempraktekkan. Jadi yang dimaksud peneliti kesulitan belajar adalah Suatu kendala dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapainya.

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. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam ialah Berupa bimbingan dan usaha terhadap anak didik agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan Agama Islam serta menjadikannya pandangan hidup.

Keseluruhan Definisi Operasional dari judul penelitian ini adalah Peran Multimedia Interaktif yang Mampu Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa

---

<sup>8</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke – 3* ( Jakarta : Balai Pustaka, 2000 ),1100.

<sup>9</sup> Drs. Slamet, *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhinya* ( Jakarta : PT.Rineka Cipta, 1995 ),2.

## **Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Aspek Fiqih pada Materi Perawatan Jenazah di SMK Pemuda Krian Sidoarjo**

**Di Sekolah Menengah Kejuruan ( SMK ) Pemuda Krian Sidoarjo merupakan salah satu sekolah yang dalam pembelajarannya menggunakan Multimedia. Pembelajaran yang berpusat pada siswa dimungkinkan siswa bisa membangun pengetahuannya sendiri baik secara mandiri maupun dengan bantuan pendidik. Semua itu dilaksanakan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan ( SMK ) Pemuda Krian Sidoarjo dan sebagai upaya agar kesulitan belajar siswa dapat diminimalisir dengan 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

**Berdasarkan hal di atas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di SMK Pemuda Krian Sidoarjo khususnya pada mata pelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Alasan di atas SMK Pemuda merupakan sebagai alat menimba ilmu saya sewaktu duduk dulu di jenjang menengah atas, Selain itu di SMK Pemuda merupakan jarak yang ditempuh mudah oleh peneliti untuk melakukan penelitian yang bisa mengurangi biaya agar tidak mahal. Dengan demikian peneliti membuat judul “ Peran Multimedia Interaktif Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pemuda Krian Sidoarjo “**

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud yang dikehendaki, Sistematika Pembahasan disusun sebagai berikut :

**BAB I yang merupakan Pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Kegunaan Penelitian, Identifikasi Variabel, Hipotesis Penelitian, Batasan Masalah, Definisi Operasional, Sistematika Pembahasan**

**BAB II yang merupakan Landasan Teori yang terdiri dari : Pembahasan Multimedia yang mencakup diantaranya Pengertian Multimedia Interaktif, Dasar dan Landasan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran, Karakteristik Multimedia Interaktif, Nilai dan Manfaat Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran, Fungsi dan Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran, Format Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran, Cara Mengembangkan Multimedia Interaktif .**

**BAB III yang merupakan Metode Penelitian yang terdiri dari : Pembahasan Rancangan Penelitian, Sampel dan Populasi Penelitian, Instrumen Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data.**

**BAB IV yang merupakan Laporan Hasil Penelitian yang terdiri dari : Deskripsi Data, Analisis Data, Analisa Data.**

**BAB V yang merupakan Penutup yang terdiri dari : Kesimpulan dan Saran.**

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. PEMBAHASAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

##### 1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari kata **multi** (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan **medium** (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata **medium** dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.<sup>10</sup> Kata 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 berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’perantara’atau’pengantar’. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengiriman kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely ( 1971 ) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>11</sup>

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

---

<sup>10</sup> <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>

<sup>11</sup> Prof. Dr.Azhar Arsyad.MA. *Media Pengajaran* ( Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2006 )3.

- a. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
- b. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
- c. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
- d. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
- e. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.
- f. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia

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

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: **multimedia linier** dan **multimedia interaktif**. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh

multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur – unurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan **perpaduan** antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk:

1) Media pembelajaran

2) Game,

3) Film,

4) Medis,

5) Militer,

6) Bisnis,

7) Desain,

8) Arsitektur,

9) Olahraga, digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10) Hobi,

11) Iklan/promosi.

Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut **multimedia interaktif**.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>*Ibid*, <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>



## 2. Dasar dan Landasan Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan – perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung ( *enactive* ), pengalaman piktorial / gambar ( *iconic* ) dan pengalaman abstrak ( *symbolic* ).

### a. Pengalaman Langsung ( *enactive* )

Pengalaman Langsung adalah mengerjakan misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’.

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. Pengalaman Piktorial / Gambar ( *iconic* )

Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film.

### c. Pengalaman Abstrak ( *symbolic* )

Selanjutnya pada tingkatan symbol siswa membaca kata ‘simpul’ dan mencoba mencocokkannya pada pengalamannya membuat ‘simpul’.

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya. Dari uraian diatas menunjukkan bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik,

siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Belajar dengan menggunakan indera berdasar konsep diatas akan memberikan keuntungan bagi siswa.<sup>13</sup>

### **3. Karakteristik Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

---

<sup>13</sup>*bid.* Prof.Dr.Azhar Arsyad, hal.9.

<sup>14</sup><http://luarsekolah.blogspot.com>

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

#### **4. Nilai dan Manfaat Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu untuk pelengkap yang digunakan oleh guru pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa /

peserta didik, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya.<sup>15</sup> Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pengajaran dalam mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para 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

c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan<sup>16</sup>

Manfaat diatas akan diperoleh sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

---

<sup>15</sup>Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* ( Jakarta : Bumi Aksara, 1994 ), 17.

<sup>16</sup>Fathurrahman, *Teknologi dan Media Pembelajaran* ( Surabaya : Dakwah Digital Press, 2008 ),27.

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.<sup>17</sup>
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.<sup>18</sup>

## 5. Fungsi dan Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

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

---

<sup>17</sup>*Ibid*, Fathurrahman, 28.

<sup>18</sup><http://luarsekolah.blogspot.com>

diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Levie dan Lentz ( 1982 ) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual antara lain yaitu :

**a. Fungsiatensi**

Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

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. Fungsi Afektif**

Yaitu Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar ( atau membaca ) yang bergambar.

**c. Fungsi Kognitif**

Yaitu Media visual terlihat dari temuan – temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

**d. Fungsi Kompensatoris**

Yaitu Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>19</sup>

## **6. Format Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam

lima kelompok sebagai berikut:

### **a. Tutorial**

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna masalah, maka

---

<sup>19</sup>*Ibid.* Prof.Dr.Azhar Arsyad, hal16 .

pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

### **b. Drill dan Practise**

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan makasoal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

### **c. Simulasi**

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan



pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

#### **d. Percobaan atau Eksperimen**

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

#### **e. Permainan**

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

## 7. Cara Mengembangkan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya - upaya pembaharuan dalam pemanfaatan 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 zaman. Guru sekurang – kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran.<sup>20</sup> Dalam penyusunan desain materi pembelajaran, setidaknya perlu memegang prinsip – prinsip dasar. ADDIE yaitu Model yang cukup terkenal Model Analisis Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>*Ibid.* Prof.Dr.Azhar Arsyad, hal 2.

<sup>21</sup> Mulyanta dan Marlonleong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran* ( Yogyakarta : Universitas Atma Jaya, 2009 ),4.

## **B. KAJIAN TENTANG KESULITAN BELAJAR**

### **1. Pengertian Kesulitan Belajar**

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, kita dihadapkan dengan sejumlah karakteristik siswa yang beraneka ragam. Ada siswa yang dapat menempuh kegiatan belajarnya secara lancar dan berhasil tanpa mengalami kesulitan, namun di sisi lain tidak sedikit pula siswa yang justru dalam belajarnya mengalami berbagai kesulitan. Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar, dan dapat bersifat psikologis, sosiologis, maupun fisiologis, sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapainya berada di bawah semestinya.

Kesulitan belajar siswa mencakup pengetahuan yang luas, diantaranya : learning disorder, learning disfunction, underachiever, slow learner, dan learning disabilities. Di bawah ini akan diuraikan dari masing-masing pengertian tersebut.<sup>22</sup>

- a. *Learning Disorder* atau kekacauan belajar adalah keadaan dimana proses belajar seseorang terganggu karena timbulnya respons yang bertentangan.

---

<sup>22</sup>Abin Syamsuddin, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2003 ) 23.

Pada dasarnya, yang mengalami kekacauan belajar, potensi dasarnya tidak dirugikan, akan tetapi belajarnya terganggu atau terhambat oleh adanya respons-respons yang bertentangan, sehingga hasil belajar yang dicapainya lebih rendah dari potensi yang dimilikinya. Contoh : siswa yang sudah terbiasa dengan olah raga keras seperti karate, tinju dan sejenisnya, mungkin akan mengalami kesulitan dalam belajar menari yang menuntut gerakan lemah-gemulai.

b. *Learning Disfunction* merupakan gejala dimana proses belajar yang dilakukan siswa tidak berfungsi dengan baik, meskipun sebenarnya siswa tersebut tidak menunjukkan adanya subnormalitas mental, gangguan alat dria, atau gangguan psikologis lainnya. Contoh : siswa yang memiliki postur tubuh yang tinggi atletis dan sangat cocok menjadi atlet bola volley, namun karena tidak pernah dilatih bermain bola volley, maka dia tidak dapat menguasai permainan volley dengan 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

c. *Under Achiever* mengacu kepada siswa yang sesungguhnya memiliki tingkat potensi intelektual yang tergolong di atas normal, tetapi prestasi belajarnya tergolong rendah. Contoh : siswa yang telah dites kecerdasannya dan menunjukkan tingkat kecerdasan tergolong sangat unggul (IQ = 130 – 140), namun prestasi belajarnya biasa-biasa saja atau malah sangat rendah.

- d. *Slow Learner* atau lambat belajar adalah siswa yang lambat dalam proses belajar, sehingga ia membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan sekelompok siswa lain yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama.
- e. *Learning Disabilities* atau ketidakmampuan belajar mengacu pada gejala dimana siswa tidak mampu belajar atau menghindari belajar, sehingga hasil belajar di bawah potensi intelektualnya.

Siswa yang mengalami kesulitan belajar seperti tergolong dalam pengertian di atas akan tampak dari berbagai gejala yang dimanifestasikan dalam perilakunya, baik aspek psikomotorik, kognitif, konatif maupun afektif. Beberapa perilaku yang merupakan manifestasi gejala kesulitan belajar, antara lain :

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

- 1) Menunjukkan hasil belajar yang rendah di bawah rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompoknya atau di bawah potensi yang dimilikinya.
- 2) Hasil yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan. Mungkin ada siswa yang sudah berusaha giat belajar, tapi nilai yang diperolehnya selalu rendah
- 3) Lambat dalam melakukan tugas-tugas kegiatan belajarnya dan selalu tertinggal dari kawan-kawannya dari waktu yang disediakan.
- 4) Menunjukkan sikap-sikap yang tidak wajar, seperti: acuh tak acuh, menentang, berpura-pura, dusta dan sebagainya.

- 5) Menunjukkan perilaku yang berkelainan, seperti membolos, datang terlambat, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, mengganggu di dalam atau pun di luar kelas, tidak mau mencatat pelajaran, tidak teratur dalam kegiatan belajar, dan sebagainya.
- 6) Menunjukkan gejala emosional yang kurang wajar, seperti : pemurung, mudah tersinggung, pemarah, tidak atau kurang gembira dalam menghadapi situasi tertentu. Misalnya dalam menghadapi nilai rendah, tidak menunjukkan perasaan sedih atau menyesal, dan sebagainya.
- 7) Sementara itu, Burton (Abin Syamsuddin. 2003) mengidentifikasi siswa yang diduga mengalami kesulitan belajar, yang ditunjukkan oleh adanya kegagalan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajar. Menurut dia bahwa siswa dikatakan gagal dalam belajar apabila :
  - 8) Dalam batas waktu tertentu yang bersangkutan tidak mencapai ukuran tingkat keberhasilan atau tingkat penguasaan materi (mastery level) minimal dalam pelajaran tertentu yang telah ditetapkan oleh guru (criterion reference).
  - 9) Tidak dapat mengerjakan atau mencapai prestasi semestinya, dilihat berdasarkan ukuran tingkat kemampuan, bakat, atau kecerdasan yang dimilikinya. Siswa ini dapat digolongkan ke dalam under achiever.
  - 10) Tidak berhasil tingkat penguasaan materi (mastery level) yang diperlukan sebagai prasyarat bagi kelanjutan tingkat pelajaran berikutnya. Siswa ini dapat

digolongkan ke dalam slow learner atau belum matang (immature), sehingga harus menjadi pengulang (repeater)

Untuk dapat menetapkan gejala kesulitan belajar dan menandai siswa yang mengalami kesulitan belajar, maka diperlukan kriteria sebagai batas atau patokan, sehingga dengan kriteria ini dapat ditetapkan batas dimana siswa dapat diperkirakan mengalami kesulitan belajar. Terdapat empat ukuran dapat menentukan kegagalan atau kemajuan belajar siswa:

- a) Tujuan pendidikan
- b) Kedudukan dalam kelompok
- c) Tingkat pencapaian hasil belajar dibandingkan dengan potensi
- d) Kepribadian.<sup>23</sup>

Keberhasilan dalam melaksanakan suatu tugas merupakan dambaan setiap orang. Berhasil berarti terwujudnya harapan. Hal ini juga menyangkut segi efisiensi, rasa percaya diri, ataupun prestise. Lebih-lebih bila keberhasilan tersebut terjadi pada tugas atau aktivitas yang berskala besar. Namun perlu disadari bahwa pada dasarnya setiap tugas atau aktivitas selalu berakhir pada dua kemungkinan : berhasil atau gagal.

---

<sup>23</sup>*Ibid*, 45.

Belajar merupakan tugas utama siswa, di samping tugas-tugas yang lain. Keberhasilan dalam belajar bukan hanya diharapkan oleh siswa yang bersangkutan, tetapi juga oleh orang tua, guru, dan juga masyarakat. Tentu saja yang diharapkan bukan hanya berhasil, tetapi berhasil secara optimal. Untuk itu diperlukan persyaratan yang memadai, yaitu persyaratan psikologis, biologis, material, dan lingkungan sosial yang kondusif.

Bila keberhasilan merupakan dambaan setiap orang, maka kegagalan juga dapat terjadi pada setiap orang. Beberapa wujud ketidak berhasilan siswa dalam belajar yaitu : memperoleh nilai jelek untuk sebagian atau seluruh mata pelajaran, tidak naik kelas, putus sekolah (*dropout*), dan tidak lulus ujian akhir.

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

Kegagalan dalam belajar sebagaimana contoh di atas berarti rugi waktu, tenaga, dan juga biaya. Dan tidak kalah penting adalah dampak kegalaman belajar pada rasa percaya diri. Kerugian tersebut bukan hanya dirasakan oleh yang bersangkutan tetapi juga oleh keluarga dan lembaga pendidikan. Oleh karena itu upaya mencegah atau setidaknya tidaknya meminimalkan, dan juga memecahkan kesulitan belajar melalui diagnosis kesulitan belajar siswa merupakan kegiatan yang perlu dilaksanakan.

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian kesulitan belajar. Blassic dan Jones, sebagaimana dikutip oleh Warkitri ddk. (1990 : 8.3), menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah terdapatnya suatu jarak antara prestasi akademik yang diharapkan dengan prestasi akademik yang diperoleh. Mereka selanjutnya



menyatakan bahwa individu yang mengalami kesulitan belajar adalah individu yang normal inteligensinya, tetapi menunjukkan satu atau beberapa kekurangan penting dalam proses belajar, baik persepsi, ingatan, perhatian, ataupun fungsi motoriknya.

Sementara itu Siti Mardiyanti dkk. (1994 : 4 – 5) menganggap kesulitan belajar sebagai suatu kondisi dalam proses belajar yang ditandai oleh adanya hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Hambatan tersebut mungkin disadari atau tidak disadari oleh yang bersangkutan, mungkin bersifat psikologis, sosiologis, ataupun fisiologis dalam proses belajarnya.

Kesulitan atau masalah belajar dapat dikenal berdasarkan gejala yang dimanifestasikan dalam berbagai bentuk perilaku, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Warkitri dkk. (1990 : 8.5 – 8.6), individu yang mengalami kesulitan belajar menunjukkan gejala sebagai berikut.

- a. Hasil belajar yang dicapai rendah dibawah rata-rata kelompoknya.
- b. Hasil belajar yang dicapai sekarang lebih rendah disbanding sebelumnya.
- c. Hasil belajar yang dicapai tidak seimbang dengan usaha yang telah dilakukan.
- d. Lambat dalam melakukan tugas-tugas belajar.
- e. Menunjukkan sikap yang kurang wajar, misalnya masa bodoh dengan proses belajar dan pembelajaran, mendapat nilai kurang tidak menyesal.
- f. Menunjukkan perilaku yang menyimpang dari norma, misalnya membolos,

pulang sebelum waktunya, dst.

- g. Menunjukkan gejala emosional yang kurang wajar, misalnya mudah tersinggung, suka menyendiri, bertindak agresif, dst.

## **2. Macam – macam Kesulitan Belajar**

Jenis kesulitan belajar ini dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut :<sup>24</sup>

a. Dilihat dari jenis kesulitan belajar :

a). Ada yang berat

b). Ada yang sedang

b. Dilihat dari bidang studi yang dipelajari :

a). Ada yang sebagian bidang studi yang dipelajari, dan

b). Ada yang keseluruhan bidang studi.

c. Dilihat dari sifat kesulitannya :

---

<sup>24</sup>Koestoer Partowisastro dan A. Hadisuparto, *Diagnosis dan Pemecahan Kesulitan Belajar : Jilid 1* (. Jakarta : Erlangga, 1998 ) 101.

a). Ada yang sifatnya permanen / menetap, dan

b). Ada yang sifatnya hanya sementara

4. Dilihat dari segi factor penyebabnya :

a). Ada yang Karena factor intelligensi, dan

b). Ada yang karena factor bukan intelligensi<sup>25</sup>

### **3. Faktor Penyebab Kesulitan Belajar**

Menurut Burton, sebagaimana dikutip oleh Abin S.M. (2002 : 325-326), faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar individu dapat berupa faktor internal, yaitu yang berasal dari dalam diri yang bersangkutan, dan faktor eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar diri yang bersangkutan.

#### **a. Faktor Internal**

Yang dimaksud dengan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri mahasiswa. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor kejiwaan dan faktor kejasmanian.

1). Faktor kejiwaan, antara lain :

a) minat terhadap mata kuliah kurang;

---

<sup>25</sup> Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2002 ),200 – 201.

- b) motif belajar rendah;
- c) rasa percaya diri kurang;
- d) disiplin pribadi rendah;
- e) sering meremehkan persoalan;
- f) sering mengalami konflik psikis;
- g) integritas kepribadian lemah.

2). Faktor kejasmanian, antara lain :

- a) keadaan fisik lemah (mudah terserang penyakit);
- b) adanya penyakit yang sulit atau tidak dapat disembuhkan;
- c) adanya gangguan pada fungsi indera;
- d) kelelahan secara fisik.<sup>26</sup>

**b. Faktor Eksternal**

Yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah faktor yang berada atau berasal dari luar mahasiswa. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua : faktor instrumental dan faktor lingkungan.

1). Faktor instrumental

---

<sup>26</sup> Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2000 ),80

Faktor-faktor instrumental yang dapat menyebabkan kesulitan belajar mahasiswa antara lain :

- a) Kemampuan profesional dan kepribadian dosen yang tidak memadai;
- b) Kurikulum yang terlalu berat bagi mahasiswa;
- c) Program belajar dan pembelajaran yang tidak tersusun dengan baik;
- d) Fasilitas belajar dan pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan.

## 2). Faktor lingkungan

Faktor lingkungan meliputi lingkungan sosial dan lingkungan fisik.

Penyebab kesulitan belajar yang berupa faktor lingkungan antara lain:

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) Disintegrasi atau disharmonisasi keluarga
- b) Lingkungan sosial kampus yang tidak kondusif
- c) Teman-teman bergaul yang tidak baik
- d) Lokasi kampus yang tidak atau kurang cocok untuk pendidikan.<sup>27</sup>

## 4. Cara Belajar Yang Baik

Belajar adalah melihat, mendengar, memperhatikan, mempelajari, dan kegiatan lain yang menunjang dengan tujuan orang yang belajar bisa memahami

---

<sup>27</sup>*Ibid*, 115.



apa yang sedang dipelajarinya. Belajar merupakan hal yang wajib dilakukan oleh para pelajar dan mahasiswa. Belajar pada umumnya dilakukan di sekolah maupun di kampus ketika jam pelajaran berlangsung yang dibimbing oleh Bapak guru atau Ibu dosen. Belajar yang baik juga dilakukan di rumah, baik dengan PR (pekerjaan rumah) maupun tidak. Belajar yang dilakukan secara terburu-buru dan waktu yang sedikit mengakibatkan dampak yang tidak baik. Adapun cara belajar yang baik antara lain sebagai berikut :

**a. Niat dan Berdoa.**

Kalau tidak ada niat, belajar sekeras apapun tidak ada gunanya.

Berdoalah kepada Tuhan YME agar proses belajar dapat dimudahkan oleh

Nya.

**b. Membaca.**

Kamu harus rajin membaca, karena dengan membaca, wawasan kita akan bertambah luas.

**c. Selalu membuat ringkasan pelajaran.**

Bagian-bagian penting dari pelajaran sebaiknya dibuat catatan di kertas atau buku kecil yang dapat dibawa kemana-mana, sehingga dapat dibaca di mana pun kita berada.

**d. Rajin mengulang pelajaran.**

Jangan bosan mengulang apa yang baru saja dipelajari, sehingga diharapkan hal yang sudah dipelajari selalu tersimpan di ingatan kita.

**e. Belajar dengan serius dan tekun.**

Ketika belajar di kelas dengarkan dan catat apa yang guru jelaskan. Catat yang penting karena bisa saja hal tersebut tidak ada di buku dan nanti akan keluar saat ulangan atau ujian.

**f. Hindari belajar berlebihan.**

Bila menjelang ujian, biasanya para pelajar belajar semalam suntuk alias sistem SKS (sistem kebut semalam). Cara seperti ini sebaiknya dihindari, karena pelajaran yang kamu pelajari pun tidak akan masuk sepenuhnya dan dapat merusak kesehatan juga. Justru, bila esok harinya kamu akan ujian, ada baiknya kamu tidur tepat waktu.

**g. Aktiflah dalam bertanya.**

Jika ada hal yang belum jelas, maka tanyakanlah kepada guru, teman atau orang tua. Semakin banyak bertanya, maka kita akan selalu ingat dengan jawabannya.

**h. Belajar kelompok.**

Belajar kelompok juga merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dengan adanya teman, acara belajar kamu jadi lebih

semangat dan bisa sama-sama mencari jawaban dari soal yang paling sulit sekalipun.<sup>28</sup>

## **5. Indikator Kesulitan Belajar**

Kesulitan belajar bukanlah suatu diagnosis tunggal semata-mata, melainkan terdiri dari berbagai jenis gangguan dengan berbagai macam gejala, penyebab, pengobatan dan perjalanan penyakit. Tidak semua problem belajar merupakan suatu kesulitan belajar. Ada anak yang menunjukkan perkembangan suatu keahlian tertentu lebih lambat daripada anak lain seusianya dan sebaliknya, tetapi masih dalam batas kewajaran. Untuk menentukan apakah seorang anak mengalami kesulitan belajar tertentu atau tidak digunakan pedoman yang diambil dari Diagnostic & Statistical Manual of Mental Disorders IV (DSM-IV). Ada 2 kelompok besar kesulitan belajar, yaitu:

- a. Gangguan Perkembangan Wicara & Berbahasa Problem wicara & bahasa seringkali merupakan indikator awal adanya kesulitan belajar pada seorang anak. Gangguan berbahasa pada anak usia balita berupa keterlambatan komunikasi baik verbal ( berbicara ) maupun non-verbal. Secara umum dapat dikatakan bahwa bila anak berusia 2 tahun belum dapat mengatakan kalimat 2

---

<sup>28</sup><http://luarsekolah.blogspot.com>



kata yang berarti, maka anak mengalami keterlambatan perkembangan wicara-bahasa.

**b. Gangguan Kemampuan Akademik (Academic Skills Disorders)**

Ada 3 jenis Gangguan Kemampuan Akademik:

- 1) **Gangguan Membaca** Membaca merupakan dasar utama untuk memperoleh kemampuan belajar di bidang lainnya. Proses membaca ini merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan kedua belahan otak. Persentasi dari Gangguan Membaca ini dikatakan sebesar 2- 8 % dari anak usia sekolah. Anak yang mengalami Gangguan Membaca

menunjukkan adanya. Inakurasi dalam membaca, seperti:

- a). Membaca lambat, kata demi kata jika dibandingkan dengan anak seusianya, intonasi suara turun naik tidak teratur
  - b). Sering terbalik dalam mengenali huruf dan kata, misalnya antara kuda dengan daku, palu dengan lupa, huruf b dengan d, p dengan q, dll.
  - c). Kacau terhadap kata yang hanya sedikit perbedaannya, misalnya bau dengan buah, batu dengan buta, rusa dengan lusa, dll
  - d). Sering mengulangi dan menebak kata-kata atau frasa
- c. Gangguan Menulis Ekspresif** Kondis ini ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk membuat suatu komposisi tulisan dalam bentuk teks, dan keadaan ini

tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak seusianya. Gejala utamanya ialah adanya kesalahan dalam menjeja kata-kata, kesalahan tata bahasa, kesalahan tanda baca, paragraf dan tulisan tangan yang sangat buruk. Selain itu, mereka juga mengalami kemiskinan tema dalam karangannya.

d. **Gangguan Berhitung** Gangguan Berhitung merupakan suatu gangguan perkembangan kemampuan aritmetika atau keterampilan matematika yang jelas mempengaruhi pencapaian prestasi akademiknya atau mempengaruhi kehidupan sehari-hari anak. Gejala yang ditampilkan di antaranya ialah;

1). Kesulitan dalam mempelajari nama-nama angka

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). Kesulitan dalam mengikuti alur suatu hitungan

3). Kesulitan dengan pengertian konsep kombinasi dan separasi

## **6. Diagnosis Kesulitan Belajar**

Diagnosis merupakan istilah yang diadopsi dari bidang medis. Menurut Thorndike dan Hagen (Abin S.M., 2002 : 307), diagnosis dapat diartikan sebagai :

- a. Upaya atau proses menemukan kelemahan atau penyakit (*weakness, disease*) apa yang dialami seseorang dengan melalui pengujian dan studi yang seksama mengenai gejala-gejalanya (*symtoms*);
- b. Studi yang seksama terhadap fakta tentang suatu hal untuk menemukan karakteristik atau kesalahan-kesalahan dan sebagainya yang esensial;

- c. Keputusan yang dicapai setelah dilakukan suatu studi yang saksama atas gejala-gejala atau fakta-fakta tentang suatu hal.<sup>29</sup>

Dari ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa di dalam konsep diagnosis, secara implisit telah tercakup pula konsep prognosinya. Dengan demikian dalam proses diagnosis bukan hanya sekadar mengidentifikasi jenis dan karakteristiknya, serta latar belakang dari suatu kelemahan atau penyakit tertentu, melainkan juga mengimplikasikan suatu upaya untuk meramalkan kemungkinan dan menyarankan tindakan pemecahannya.

Bila kegiatan diagnosis diarahkan pada masalah yang terjadi pada belajar, maka disebut sebagai diagnosis kesulitan belajar. Melalui diagnosis kesulitan belajar gejala-gejala yang menunjukkan adanya kesulitan dalam belajar diidentifikasi, dicari faktor-faktor yang menyebabkannya, dan diupayakan jalan keluar untuk memecahkan masalah tersebut.

### 1. Prosedur Diagnosis Kesulitan Belajar

Diagnosis kesulitan belajar merupakan suatu prosedur dalam memecahkan kesulitan belajar. Sebagai prosedur maka diagnosis kesulitan belajar terdiri dari langkah-langkah yang tersusun secara sistematis. Menurut Rosss dan Stanley (Abin S.M., 2002 : 309), tahapan-tahapan diagnosis kesulitan

---

<sup>29</sup>Siti Mardiyati et al, *Layanan Bimbingan Belajar* ( Surakarta : Penerbit UNS, 1994 ), 82.

belajar adalah jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

- a. *Who are the pupils having trouble ?* (Siapa siswayang mengalami gangguan ?)
- b. *Where are the errors located ?* (Di manakah kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilokalisasikan ?)
- c. *Why are the errors occur ?* (Mengapa kelemahan-kelemahan itu terjadi ?)
- d. *What are remedies are suggested?* (Penyembuhan apa saja yang disarankan?)
- e. *How can errors be prevented ?* (Bagaimana kelemahan-kelemahan itu dapat dicegah ?)

Pendapat Roos dan Stanley tersebut dapat dioperasionalisasikan dalam memecahkan masalah atau kesulitan belajar mahasiswa dengan tahapan kegiatan sebagai berikut.

### *1. Mengidentifikasi mahasiswa yang diduga mengalami kesulitan belajar*

Identifikasi mahasiswa yang mengalami kesulitan belajar dilakukan dengan :

#### a) Menganalisis prestasi belajar

Dari segi prestasi belajar, individu dapat dinyatakan mengalami kesulitan bila : pertama, indeks prestasi (IP) yang bersangkutan lebih rendah dibanding IP rata-rata kelasnya; kedua, prestasi yang dicapai sekarang

lebih rendah dari sebelumnya; dan ketiga, prestasi yang dicapai berada di bawah kemampuan sebenarnya.

**b) Menganalisis perilaku yang berhubungan dengan proses belajar.**

Analisis perilaku terhadap mahasiswa yang diduga mengalami kesulitan belajar dilakukan dengan : pertama, membandingkan perilaku yang bersangkutan dengan perilaku mahasiswa lainnya yang berasal dari tingkat atau kelas yang sama; kedua, membandingkan perilaku yang bersangkutan dengan perilaku yang diharapkan oleh lembaga pendidikan.

**c) Menganalisis hubungan sosial**

digilib.uinsby.ac.id Intensitas interaksi sosial individu dengan kelompoknya dapat diketahui digilib.uinsby.ac.id

dengan sosiometri. Dengan sosiometri dapat diketahui individu-individu yang terisolasi dari kelompoknya. Gejala tersebut merupakan salah satu indikator kesulitan belajar.

**2. Melokalisasi letak kesulitan belajar**

Setelah mahasiswa-mahasiswa yang mengalami kesulitan belajar diidentifikasi, langkah berikutnya adalah menelaah :

- a) pada mata kuliah apa yang bersangkutan mengalami kesulitan;
- b) pada aspek tujuan pembelajaran yang mana kesulitan terjadi;
- c) pada bagian (ruang lingkup) materi yang mana kesulitan terjadi;

d) pada segi-segi proses pembelajaran yang mana kesulitan terjadi.

### *3. Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kesulitan belajar*

Pada tahap ini semua faktor yang diduga sebagai penyebab kesulitan belajar diusahakan untuk dapat diungkap. Tahap ini oleh para ahli dipandang sebagai tahap yang paling sulit, mengingat penyebab kesulitan belajar itu sangat kompleks, sehingga hal tidak dapat dipahami secara sempurna, meskipun oleh seorang ahli sekalipun (Koestoer dan A. Hadisuparto, 1998 : 21).

Teknik pengungkapan faktor penyebab kesulitan belajar dapat dilakukan dengan :

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) Observasi
- b) Wawancara
- c) Kuesioner
- d) Skala sikap
- e) Tes
- f) Pemeriksaan secara medis.<sup>30</sup>

### *4. Memperkirakan alternatif pertolongan*

---

<sup>30</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* ( Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001 ),168.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan secara matang pada tahap ini adalah sebagai berikut.

- a) Apakah mahasiswa yang mengalami kesulitan belajar tersebut masih mungkin untuk ditolong ?
- b) Teknik apa yang tepat untuk pertolongan tersebut ?
- c) Kapan dan di mana proses pemberian bantuan tersebut dilaksanakan ?
- d) Siapa saja yang terlibat dalam proses pemberian bantuan tersebut ?
- e) Berapa lama waktu yang diperlukan untuk kegiatan tersebut ?

#### *5. Menetapkan kemungkinan teknik mengatasi kesulitan 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

Tahap ini merupakan kegiatan penyusunan rencana yang meliputi :

- a) Teknik-teknik yang dipilih untuk mengatasi kesulitan belajar
- b) Teknik-teknik yang dipilih untuk mencegah agar kesulitan belajar tidak terjadi lagi.

#### *6. Pelaksanaan pemberian pertolongan*

Tahap keenam ini merupakan tahap terakhir dari diagnosis kesulitan belajar mahasiswa. Pada tahap apa saja yang telah ditetapkan pada tahap

kelima dilaksanakan.<sup>31</sup>

## 7. Cara Mengatasi Kesulitan Belajar

Anak yang memiliki keterlambatan kemampuan membaca, mengalami kesulitan dalam mengartikan atau mengenali struktur kata-kata (misalnya huruf atau suara yang seharusnya tidak diucapkan, sisipan, penggantian atau kebalikan) atau memahaminya (misalnya, memahami fakta-fakta dasar, gagasan, utama, urutan peristiwa, atau topik sebuah bacaan). Mereka juga mengalami kesulitan lain seperti cepat melupakan apa yang telah dibacanya. Sebagian ahli berargumen bahwa kesulitan mengenali bunti-bunyi bahasa (fonem) merupakan dasar bagi keterlambatan kemampuan membaca, dimana kemampuan ini penting sekali bagi pemahaman hubungan antara bunyi bahasa dan tulisan yang mewakilinya. Istilah lain yang sering dipergunakan untuk menyebutkan keterlambatan membaca adalah disleksia. Istilah ini sebenarnya merupakan nama bagi salah satu jenis keterlambatan membaca saja. Semasa awal kanak-kanak, seorang anak yang menderita disleksia mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa lisan. Selanjutnya ketika tiba masanya untuk sekolah, anak ini mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengeja kata-kata, sehingga pada akhirnya mereka mengalami masalah dalam memahami maknanya.

---

<sup>31</sup>*Ibid*, 85



Disleksia mempengaruhi 5 hingga 10 persen dari semua anak yang ada. Kondisi ini pertama kali diketahui pada abad ke sembilan belas, dimana ketika itu disebut dengan buta huruf (word blindness). Beberapa peneliti menemukan bahwa disleksia cenderung mempengaruhi anak laki-laki lebih besar dibanding anak perempuan. Tanda-tanda disleksia tidak sulit dikenali, bila seorang guru dan orangtua cermat mengamatinya. Sebagai contoh, bila anda menunjukkan sebuah buku yang asing pada seorang anak penderita disleksia, ia mungkin akan mengarang –ngarang cerita berdasarkan gambar yang ia lihat tanpa berdasarkan tulisan isi buku tersebut. Bila anda meminta anak tersebut untuk berfokus pada kata-kata dibuku itu, ia mungkin berusaha untuk mengalihkan permintaan tersebut.. Ketika anda menyuruh anak tersebut untuk memperhatikan kata-kata, maka kesulitan membaca pada anak tersebut akan terlihat jelas. beberapa kesulitan bagi anak-anak penderita disleksia adalah 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

- a. Membaca dengan sangat lambat dan dengan enggan
- b. Menyusuri teks pada halaman buku dengan menggunakan jari telunjuk.
- c. Mengabaikan suku kata, kata-kata, frase, atau bahkan baris teks.
- d. Menambahkan kata-kata atau frase yang tidak ada dalam teks.
- e. Membalik urutan huruf atau suku kata dalam sebuah kata
- f. Salah dalam melafalkan kata-kata, termasuk kata-kata yang sudah dikenal
- g. Mengganti satu kata dengan kata lain, meskipun kata yang digantikan tidak mempunyai arti dalam konteksnya.

- h. Menyusun kata-kata yang tidak mempunyai arti.
- i. Mengabaikan tanda baca.

### 1) Kiat Mengatasi Problem Dysleksia

Cara yang paling sederhana, paling efektif untuk membantu anak-anak penderita dysleksia belajar membaca dengan mengajar mereka membaca dengan metode phonic. Idealnya anak-anak akan mempelajari phonic di sekolah bersama guru, dan juga meluangkan waktu untuk berlatih phonic di rumah bersama orang tua mereka.

Metode phonic ini telah terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak dalam membaca (Gittelment & Feingold, 1983). Metode phonic ini merupakan metode yang digunakan untuk mengajarkan anak yang mengalami problem dysleksia agar dapat membaca melalui bunyi yang dihasilkan oleh mulut. Metode ini dapat sudah dikemas dalam bentuk yang beraneka ragam, baik buku, maupun software.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup><http://luarsekolah.blogspot.com>

### **C. PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM USAHA MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA**

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan **perpaduan** antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut **multimedia interaktif**. Jadi dalam penelitian ini Multimedia Interaktif sangat berperan dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pemuda.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk, berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada SMK Pemuda Krian. Pengembangan media mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas XI di SMK Pemuda Krian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen Angket berupa pertanyaan yang diajukan kepada siswa, Observasi langsung ke sekolah, Dokumentasi berupa gambar / foto, Interview ( Wawancara ) pada Kepala Sekolah, Guru, dan Staf lainnya.

#### B. Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian ini dibagi tiga tahap yaitu :

1. Penentuan masalah penelitian dalam tahap ini peneliti mengadakan study pendahuluan

2. Pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mulai dengan menentukan sumber data yaitu buku – buku yang relevan dengan permasalahan penelitian,
3. Analisis dan pengkajian data yaitu menganalisis data yang masuk dan akhirnya ditarik suatu kesimpulan

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Istilah populasi, sampel dan teknis sampling sering kali kita dengar, namun terkadang istilah-istilah ini ada yang tidak dipahami betul. Oleh karena itu, tulisan ini akan membahas mengenai populasi dan sampel.

#### 1. Populasi

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

**Populasi** merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>33</sup> Populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut.<sup>34</sup> Bahkan satu orangpun dapat digunakan sebagai

---

<sup>33</sup><http://asprosbinareka.com/info.php?act=artDet&id=128>

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2006 )130.

populasi, karena satu orang itu mempunyai berbagai karakteristik, misalnya gaya bicara, disiplin, pribadi, hobi, dan lain-lain. Oleh karena itu penelitian ini mengambil populasi di SMK Pemuda Krian.

## 2. Sampel

**Sampel** adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>35</sup> Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu sampel yang akan diambil dari populasi harus betul-betul representatif (dapat mewakili).

Dalam penelitian ini penulis dalam mengambil sampel menggunakan teknik non random yang jenisnya purposive sample artinya pemilihan dengan sengaja sekelompok subjek di Sekolah Menengah Kejuruan atau ciri – ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

---

<sup>35</sup><http://asprosbinareka.com/info.php?act=artDet&id=128>

Dengan teknik purposive sample , maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas XI, Mengapa kelas XI, Pertimbangan kelas XI Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah berbasis Multimedia Interaktif. Kelas XI tidak sedang melakukan UASBN jadi tidak mengganggu jalannya UASBN dan siswa kelas XI juga lebih lama berproses di SMK dibanding kelas X. Jadi sangat dimungkinkan siswa kelas XI telah mendapatkan pengalaman yang lebih sehingga memudahkan untuk diteliti.

#### **D. Jenis dan Sumber Data Penelitian**

##### **1. Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu jenis data primer dan jenis data sekunder. Yang dimaksud jenis data primer adalah jenis data tentang Peran Multimedia Interaktif Dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pemuda meliputi proses pembelajaran. Sedangkan data sekunder adalah data Sekolah Pendidikan Menengah Kejuruan Pemuda dari Segi geografis, Historis, Struktur Organisasi dan Kurikulum Depag ( Departemen Agama ).

Bahan pustaka bisa termasuk kategori primer juga bisa masuk kategori data sekunder. Data primer apabila bahan pustaka membahas tentang permasalahan Peran Multimedia Interaktif Dalam Usaha Mengatasi Kesulitan

Belajar Siswa beserta ruang lingkupnya dalam pembelajaran PAI. Sedangkan bahan pustaka digunakan sebagai penunjang / data pelengkap.

## 2. Sumber Data

Sumber untuk memperoleh data yang diperlukan adalah Kepala Sekolah SMK Pemuda untuk keabsahan data peneliti menggunakan data yang berbeda untuk mengumpulkan data sejenis. Sumber data yang dimaksud adalah Kepala Sekolah / yang mewakili ( Wakasek Kurikulum, Wakasek Kesiswaan ), Guru PAI dan Siswa. Sebagai sumber data penunjang adalah Kepala Tata Usaha dan Stafnya.

## E. Metode Pengumpulan Data Penelitian

### 1. Metode Angket ( Questioner )

Adalah Suatu pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan secara tertulis yang ditunjukkan kepada subjek dan responden penelitian. Dalam hal ini angket yang diberikan pada siswa yang menjadi sampel untuk mengetahui pemanfaatan Multimedia Interaktif dan Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pemuda. Questioner yang penulis gunakan adalah questioner langsung responden ( siswa ) untuk dijawab sebagaimana mestinya.

### 2. Metode Interview ( Wawancara )



Wawancara Guru PAI SMK Pemuda untuk mendapatkan data tentang strategis pemanfaatan Multimedia interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pendidikan Agama Islam serta tentang sejarah singkat berdirinya SMK Pemuda.

### 3. Metode Dokumentasi

Dengan metode Dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang struktur, keadaan, karyawan dan siswa SMK Pemuda.

### 4. Metode Observasi

Dalam metode Observasi ini penulis menggunakan metode 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 dimaksudkan untuk mengamati dan mencatat langsung tentang focus dan objek penelitian

- a. Letak geografis SMK Pemuda
- b. Sarana dan Prasarana yang dimiliki
- c. Kegiatan Siswa sehari – hari dilingkungan sekolah
- d. Proses pembelajaran PAI Siswa kelas XI SMK Pemuda

## **F. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan berbagai penggalan data diantaranya Metode Angket, Metode Interview ( Wawancara ), Metode Observasi, Metode Dokumentasi Instrumen terlampir.

## **G. Analisis Data Penelitian**

Untuk menganalisa data yang terkumpul, maka teknik analisa datanya menggunakan analisa data Kualitatif dan Kuantitatif.

### **1. Teknik Analisa Data Kualitatif**

Teknik analisa ini merupakan teknik analisa dengan menggunakan kata atau ungkapan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya dari objek yang diteliti. Teknik analisa ini dipakai untuk menanalisa data yang diperoleh dari hasil survey, observasi, wawancara yang termasuk didalamnya adalah sejarah, keadaan guru dan karyawan, keadaan sarana dan prasarana, pelaksanaan PAI.

### **2. Teknik Analisa Data Kuantitatif**

Teknik Analisa Kuantitatif merupakan Teknik Analisa yang berupa angka – angka. Dalam penelitian ini penulis menggunakan juga Analisa Statistik sederhana yaitu distribusi frekuensi relatif prosentase dengan rumus :

**P = Angka Prosentasi**

**F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasinya**

**N = Number Of Cases atau Banyaknya Individu<sup>36</sup>**

Selanjutnya untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan frekuensi relatif prosentase, maka kemudian penulis menggunakan kedua teknik diatas ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat Kualitatif dengan memakai ukuran sebagai berikut :

1. 76 % - 100 % = Baik

2. 56 % - 75 % = Cukup

3. 40 % - 55 % = Kurang Baik

4. Kurang baik – 40 % = Tidak Baik<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Prof. Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* ( Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003 )40.

<sup>37</sup> *Opcit.*

## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN**

##### **1. Selayang pandang SMK Pemuda Krian**

SMK ( Sekolah Menengah kejuruan ) Pemuda merupakan Lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Yayasan Muhammadiyah. Yayasan Muhammadiyah ini merupakan Pimpinan Cabang Muhammadiyah yang ada di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Lembaga Muhammadiyah sendiri terdiri dari Pendidikan PG ( Play Group ), SD ( Sekolah Dasar ) Muhammadiyah, SMP ( Sekolah Menengah Pertama ) Muhammadiyah 6, dan SMK ( Sekolah Menengah Kejuruan ) Pemuda. Letak SMK Pemuda sangat strategis, aman dan nyaman. Yang terletak di Jalan Raya Kemas Krian ( Belakang SPBU Krian ). SMK Pemuda merupakan tempat yang sesuai lokasinya mudah dijangkau oleh kendaraan umum, suasananya cukup nyaman dan asri. Saat ini SMK Pemuda telah membangun fasilitas gedung lagi yang awal mulanya kelas XI masuk siang tetapi mulai tahun ajaran sekarang Kelas X, XI, XII masuk pagi semua.

Di Sekolah Menengah Kejuruan Pemuda mempunyai tujuan tertentu dalam Program Keahlian, karena di SMK Pemuda mempunyai 3 program keahlian diantaranya Akuntansi, Pemasaran dan Multimedia. Diantara tujuan

**Program Keahlian Akuntansi pendidikan menengah bertujuan menyiapkan siswa / tamatan :**

- a. Memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian bisnis dan manajemen khususnya Akuntansi**
- b. Mampu memilih karier, mampu berkompetisi dan dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian bisnis dan manajemen khususnya akuntansi.**
- c. Menjadi tenaga tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan datang dalam lingkup keahlian bisnis dan manajemen khususnya akuntansi**
- d. Menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif**

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

**Diantara tujuan program keahlian Pemasaran pendidikan menengah bertujuan menyiapkan siswa / tamatan :**

- a. Memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup Keahlian Bisnis dan Manajemen khususnya Pemasaran**
- b. Mampu memilih karier, mampu berkompetisi dan dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup Keahlian Bisnis dan Manajemen khususnya Pemasaran.**

- c. Menjadi tenaga tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan datang dalam lingkup Keahlian Bisnis dan Manajemen khususnya Pemasaran.
- d. Menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif

Diantara tujuan Program Keahlian Multimedia pendidikan menengah bertujuan menyiapkan siswa / tamatan :

- a. Memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup Keahlian Bisnis dan Manajemen khususnya Multimedia
- b. Mampu memilih karier, mampu berkompetisi dan dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup lingkup Keahlian Bisnis dan Manajemen khususnya Multimedia
- c. Menjadi tenaga tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan datang dalam lingkup lingkup Keahlian Bisnis dan Manajemen khususnya Multimedia
- d. Menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif

Kompetensi tamatan Program keahlian baik Akuntansi, Pemasara dan Multimedia dapat menanmpilkan diri sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani dan

rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Saat kelas XI di SMK mengadakan kunjungan industri semacam observasi untuk siswanya diantaranya kunjungan industri di :

- 1) PT. Petrokimia Gresik di Gresik
- 2) PT. Semen Gresik Tbk di Gresik
- 3) PT. Semen Gresik Tbk di Tuban
- 4) PT. Coca Cola di Pandaan
- 5) PT. Industri Pengolahan Teh di Lawang
- 6) PT. Jawa Pos di Surabaya

Adapun Visi dan Misi SMK Pemuda Krian antara lain :

- a) Visi : Mempersiapkan siswa menyongsong era globalisasi pasar bebas pada :
  - (1). Tingkat Asean tahun 2003
  - (2) Tingkat Asia tahun 2010
  - (3) Tingkat Dunia tahun 2020
- b). Misi :(1). Menyiapkan tamatan yang siap kerja dan produktif, yang dilandasi iman dan taqwa, serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi

- (2).Melaksanakan pendidikan dan pelatihan kejuruan yang adaptif, fleksibel dan berwawasan global
- (3). Mengembangkan potensi sekolah yang bernuansa industri maupun bersaing ditingkat nasional dan internasional
- (4).Mengembangkan fungsi sekolah sebagai pusat pendidikan dan pelatihan kejuruan terpadu ( PPKT ) yang memberikan layanan prima pada masyarakat.

Demikianlah sekilas tentang selang pandang pendidikan yang ada di SMK Pemuda Krian

## **2. Profil SMK Pemuda Krian**

### **a. Status**

Status SMK Pemuda ialah Akreditasi A. Akreditasi A memiliki arti penting untuk menentukan eksistensi sebuah lembaga pendidikan. Perbedaan antara SMK Negeri dan Swasta saat ini hanya terletak pada statusnya. SMK Swasta yang berstatus Akreditasi A mempunyai kedudukan yang sama dengan SMK Negeri.

### **b. Fasilitas**

Saat ini SMK Pemuda Krian telah dilengkapi dengan fasilitas pendidikan yang memadai antara lain :



- 1) Ruang belajar dilengkapi dengan White Board dan Kipas Angin
  - 2) Laboratorium Komputer dan Bahasa
  - 3) Ruang Perpustakaan
  - 4) Ruang Praktek Mengetik
  - 5) Ruang Multimedia
  - 6) Ruang Bimbingan Konseling
  - 7) Lapangan Olahraga
  - 8) Sarana Ibadah ( Masjid )
- digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
- 9) Koperasi Siswa
  - 10) Kantin
  - 11) Area Parkir yang aman dan nyaman
  - 12) Bank Mini
  - 13) Asuransi Kecelakaan
  - 14) Balai Pengobatan Aisyiyah
  - 15) Radio SMEDAKA
  - 16) Wartel

17) Musik Studio

18) Ruang Kerja Khusus

**c. Ekstrakurikuler**

1) Qiro'atil Qur'an

2) Pandu Hizbul Wathan

3) English Convergence

4) Olahraga Prestasi

5) Pencak silat Tapak Suci PM

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) Kajian Keislaman

7) Jurnalistik / Radio

**3. Struktur Organisasi Kepemimpinan SMK Pemuda Krian**

SMK Pemuda merupakan sekolah yang menyesuaikan peraturan tata tertib sekolah. Adapun Susunan Organisasi di SMK Pemuda Krian

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JABATAN</b>
1.	Drs. Sarwo Edi, MM	Kepala Sekolah

2.	<b>Budi Sunariyanto, S.PdI</b>	<b>Wakil Kepala Sekolah</b>
3.	<b>Haryono, SE</b>	<b>Wakasek Kurikulum</b>
4.	<b>Drs. Mujib Harianto</b>	<b>Wakasek Kesiswaan</b>
5.	<b>Dra. Muzayanah</b>	<b>Wakasek Sarana Prasarana</b>
6.	<b>Dra. Hj.Eryani W</b>	<b>Kakomli Akuntansi</b>
7.	<b>Dra. Susi Herawati, S.Pd</b>	<b>Kakomli Pemasaran</b>
8.	<b>Kuswanto, S.Kom</b>	<b>Kakomli Multimedia</b>
9.	<b>Nur'Aini, S.Pd</b>	<b>BP / BK</b>
10.	<b>Solikhatul Jannah, S.Pd</b>	<b>BP / BK</b>
11.	<b>Djainuddin, S.Pd</b>	<b>Pembina Koperasi Siswa</b>
12.	<b>Hj. Ikbala Nur'aini, S.Pd</b>	<b>Pembina Lab. Bahasa</b>
13.	<b>Asriyah Hasan, SH</b>	<b>Pembina Kewirausahaan</b>
14.	<b>Masrul Anam, ST</b>	<b>Pembina Bank Mini</b>
15.	<b>Faridah, S.Pd</b>	<b>Pembina Perpustakaan</b>
16.	<b>Drs. Sugeng haryono</b>	<b>Pembina IPM</b>

17.	Haryono, SE	Ekstra Band
18.	Ida Zubaidah, S.PdI	Ekstra Kajian Islam
19.	Dyah Lestari A, SS	Ekstra Bahasa Inggris
20.	Emil Mukhtar Efendi	Ekstra Jurnalistik / Radio
21.	Achmadi Choiry	Ekstra Hiizbul Wathan ( HW )
22.	Miftahul Falah, S.Pd	Ekstra Olahraga Prestasi
23.	Mujayadi Anwar	Ekstra Baca Tulis Al – Qur'an
24.	Suheri	Ekstra Tapak Suci
25.	Salman Abdillah, S.PdI	Koordinator Sholat

Dalam rangka meningkatkan kualitas SMK Pemuda , maka dibentuk juga koordinator bidang yang bertanggung jawab yaitu Wali Kelas sebagai berikut :

No	Nama Guru	Kelas
1.	Hj. Ikbala Nur'aini, S.Pd	X AK 1
2.	Ida Zubaidah, S.PdI	X AK 2

3.	Dyah Lestari A, SS	X AK 3
4.	Suliyah, S.Pd	X AK 4
5.	Bambang Mulyono, S.Pd	X AK 5
6.	Suhartatik, S.Pd	X AK 6
7.	Masrul Anam, ST	X Mm 1
8.	Miftahul Falah, S.Pd	X Mm 2
9.	Eko Prasetyo Suhudi, S.Si	X Mm 3
10.	Sri Zulaikha, S.Pd	XI AK 1
11.	Djainuddin, S.Pd	XI AK 2
12.	Emil Mukhtar Efendi	XI AK 3
13.	Siti Sofiyah, S.PdI	XI AK 4
14.	Samsul Huda, BA	XI AK 5
15.	Mujiati, S.Pd	XI AK 6
16.	Argo Priambodo, S.Pd	XI Pm 1
17.	Asriyah Hasan, SH	XI Mm 1

18.	Salman Abdillah, S.PdI	XI Mm 2
19.	Triamik S, S.Pd	XII AK 1
20	Siti Khoiriyah, S.Ag	XII AK 2
21.	Drs. Mukti Santoso	XII AK 3
22.	Faridah, S.Pd	XII AK 4
23.	Drs. Sugeng haryono	XII AK 5
24.	Drs. Priyoko, M.Pd	XII AK 6
25.	Rusiati, S.Pd	XII AK 7
26.	M.Muad Sahlan, S.Pd	XII AK 8
27.	Lilik Mujianah, S.Pd	Pm 1
28.	Hj. Nurlaila Agustin, S.Pd	Pm 2

## B. DESKRIPSI RESPONDEN

Secara keseluruhan berdasarkan informasi yang diberikan oleh bagian Adminitrasi SMK Pemuda Krian pada tahun ajaran 2009 /2010 jumlah siswa yang aktif berjumlah 1129 siswa. Terdiri dari 351 kelas X, 353 kelas XI, dan 425 kelas XII. Dari ketiga kelas tersebut terdiri dari 43 laki – laki dan 1086

perempuan. Dalam penelitian ini para responden adalah para siswa di SMK Pemuda. Adapun daftar responden seperti yang terlampir pada tabel IV.1 berikut ini :

<b>No</b>	<b>No.Induk</b>	<b>Nama Siswa</b>
1.	10034 / 90.072	Inun afifah
2.	10038 / 94.072	Anis Safitri
3.	10049 / 105.072	Dita Rachma Firnanda
4.	10091 / 147.072	Niswatul Muhazanah
5.	10140 / 196.072	Windy Alfiati
6.	10033 / 89.072	Ageng Wahyu Hidayati
7.	10071 / 127.072	Ina Dwita Ratnasari
8.	10087 / 143.072	Miftakhul Khoiriyatun Nsa'
9.	10123 / 179.072	Selvin Pratmia Maharani
10.	10139 / 195.072	Winda Aristya Ningsih
11.	10047 / 103.072	Dyah Indah Sari
12.	10112 / 168.072	Rifatul Ilmu

13.	10121 / 177.072	Ruwaidah Aniqhotul Khuroisiyah
14.	10135 / 191.072	Virginia Anggraeni .A.
15	10145 / 201.072	Zahrofatul Jannah

Para responden dalam penelitian ini dipilih secara acak dengan tetap mengacu pada informasi yang diberikan oleh pihak sekolah. Mekanisme pengisian dan pembagian angket sendiri dibantu oleh pihak sekolah. Pihak sekolah melalui guru mata pelajaran Multimedia dan Pendidikan Agama Islam mendistribusikan angket penelitian kepada siswa. Setelah pengisian angket selesai digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id angket tersebut kemudian diserahkan kembali kepada pihak sekolah dan pihak sekolah yang kemudian yang memberikan angket tersebut kepada peneliti

Para responden seperti yang terlihat pada Tabel IV.1 dianggap oleh pihak sekolah representasi dari siswa SMK Pemuda. Untuk lebih jelasnya berikut ini peneliti akan menjelaskan pengkategorian responden berdasarkan Usia, Jenis Kelamin dan Kelasnya

### **1. Berdasarkan Usia**

Berdasarkan usia sample penelitian ini berusia antara 15 dan 16 dilihat dari usianya. Peneliti menganggap cukup representative untuk memberikan informasi tentang penggunaan media dan teknologi yang mereka gunakan



dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang terdapat di SMK Pemuda Krian. Berdasarkan usianya sample penelitian ini dapat dilihat pada tabel IV.2 berikut :

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Usia</b>
1.	Inun afifah	16 Tahun
2.	Anis Safitri	16 Tahun
3.	Dita Rachma Firnanda	17 Tahun
4.	Niswatul Muhazanah	17 Tahun
5.	Windy Alfiati	16 Tahun
6.	Ageng Wahyu Hidayati	17 Tahun
7.	Ina Dwita Ratnasari	17 Tahun
8.	Miftakhul Khoiriyatun Nsa'	17 Tahun
9.	Selvin Pratmia Maharani	16 Tahun
10.	Winda Aristya Ningsih	17 Tahun
11.	Dyah Indah Sari	16 Tahun
12.	Rifatul Ilmu	16 Tahun

13.	Ruwaitah Aniqhotul Khuroisiyah	17 Tahun
14.	Virginia Anggraeni .A.	17 Tahun
15	Zahrofatul Jannah	16 Tahun

## 2. Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan gender yang menjadi sample penelitian ini semuanya berjenis kelamin perempuan. Dari pengamatan penelitimayoritas yang menjadi siswa SMK Pemuda Krian adalah perempuan. Bukan berarti karena adanya perlakuan yang berbeda anatar laki – laki dan perempuan. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan disampaikan table IV.3 :

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Inun affifah	P
2.	Anis Safitri	P
3.	Dita Rachma Firnanda	P
4.	Niswatul Muhazanah	P
5.	Windy Alfiati	P

6.	Ageng Wahyu Hidayati	P
7.	Ina Dwita Ratnasari	P
8.	Miftakhul Khoiriyatun Nisa'	P
9.	Selvin Pratmia Maharani	P
10.	Winda Aristya Ningsih	P
11.	Dyah Indah Sari	P
12.	Rifatul Ilmu	P
13.	Ruwaitdah Aniqhotul Khuroisiyah	P
14.	Virginia Anggraeni .A.	P
15	Zahrofatul Jannah	P

### 3. Berdasarkan Kelas

Siswa yang menjadi sample penelitian di SMK semuanya duduk dikelas X MM1. SMK pada tahun ajaran 2009 / 2010 telah membuka 3 lokal / jurusan untuk kelas X, XI, XII. Walaupun semuanya sample penelitian ini kelas X dari lokal yang sama yakni Multimedia. Untuk mengisi beberapa pertanyaan penelitian yang ada pada angket berdasarkan pengamatan peneliti,

para siswa tidak melakukan kerja sama sama sekali. Menurut asumsi peneliti walaupun ada kemungkinan kecilnya. Jadi hasil jawaban yang mereka berikan hasil jawaban sendiri. Adapun daftar sample penelitian berdasarkan kelasnya dilihat pada tabel IV.4 :

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Kelas</b>
1.	Inun afifah	XI Mm
2.	Anis Safitri	XI Mm
3.	Dita Rachma Firnanda	XI Mm
4.	Niswatul Muhazanah	XI Mm
5.	Windy Alfiati	XI Mm
6.	Ageng Wahyu Hidayati	XI Mm
7.	Ina Dwita Ratnasari	XI Mm
8.	Miftakhul Khoiriyatun Nisa'	XI Mm
9.	Selvin Pratmia Maharani	XI Mm
10.	Winda Aristya Ningsih	XI Mm
11.	Dyah Indah Sari	XI Mm

12.	Rifatul Ilmu	XI Mm
13.	Ruwaidah Aniqhotul Khuroisiyah	XI Mm
14.	Virginia Anggraeni .A.	XI Mm
15	Zahrofatul Jannah	XI Mm

### C. ANALISIS DATA

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Pemuda tahu ajaran 2009 / 2010 yang berjumlah 1129 siswa 4 orang guru Mata pelajaran Al – Islam. Yang diampu oleh salah satu guru jenis penelitian ini adalah kelas X MM3 yang mengambil sample berujuan ( Purposive Sampling )yang dikhususkan kepada kelas XI Mm1 yang berjumlah 38 siswa. Agar penelitian ini tidak meluas penulis khususkan ( batasi ) hanya pada aspek fiqih saja materi jenazah.

Dalam penyajian data ini akan disajikan dua jenis data yaitu :

1. Data tentang penerapan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Keadaan Kesulitan Belajar siswa di SMK Pemuda Krian

Untuk data hasil Angket Penulis menggunakan standart pilihan sebagai berikut :

Alternatif jawaban A bernilai 5

Alternatif jawaban B bernilai 4

Alternatif jawaban C bernilai 3

Alternatif jawaban D bernilai 2

Berikut ini akan penulis sajikan data tersebut sebagai berikut :

**b. Data tentang penerapan Multimedia Interaktif prosedur penelitian.**

Adapun prosedur penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengobservasi penerapan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tabel untuk pertanyaan dari angket tentang penerapan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam data – data tersebut adalah :

**Tabel IV. 5**

**Data Hasil Angket  
Tentang Multimedia Interaktif**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor
1.	4	4	4	5	5	2	5	5	4	5	47
2.	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	47

<b>3.</b>	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	42
<b>4.</b>	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	46
<b>5.</b>	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	43
<b>6.</b>	3	4	5	2	3	5	2	5	4	4	37
<b>7.</b>	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	43
<b>8.</b>	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	43
<b>9.</b>	2	5	4	4	5	4	5	5	4	5	43
<b>10.</b>	3	5	4	4	4	4	5	5	5	4	43
<b>11.</b>	2	4	4	2	5	4	5	5	5	5	41
<b>12.</b>	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	44
<b>13.</b>	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	40
<b>14.</b>	2	4	4	3	4	5	2	5	3	5	37
<b>15</b>	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	43
	<b>Jumlah</b>										639

Adapun tabel data hasil angket tentang Kesulitan belajar siswa sebagai berikut :

**Tabel IV. 6**  
**Data Hasil Angket**  
**Kesulitan Belajar Siswa**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor
1.	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	44
2.	4	5	5	4	4	5	4	2	4	5	42
3.	4	4	4	3	5	4	4	3	5	4	40
4.	2	4	3	2	5	2	2	3	2	4	29
5.	2	2	4	4	4	4	3	2	5	4	33
6.	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	32
7.	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	38
8.	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45
9.	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	44
10.	3	4	2	5	4	4	2	5	5	2	36

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>11.</b>	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	44
<b>12.</b>	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	39
<b>13.</b>	3	4	3	4	5	3	2	4	4	4	36
<b>14.</b>	2	4	2	4	5	2	2	5	5	2	33
<b>15.</b>	2	2	2	4	5	2	2	2	4	2	22
	<b>Jumlah</b>										<b>557</b>

Dari data hasil Penerapan Multimedia Interaktif dan data hasil angket tentang Kesulitan belajar siswa diatas dapat kita ketahui prosentase dari data hasil angket tersebut sebagai berikut :

**Tabel IV. 7**

**Pertanyaan Dalam mengisi waktu kosong apakah anda bermain komputer ?**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan Peneliti</b>	<b>Prosentase jawaban</b>			
		<b>Selalu</b>	<b>Kadang - kadang</b>	<b>Jarang Sekali</b>	<b>Tidak Pernah</b>
1.	Dalam mengisi waktu kosong apakah anda bermain komputer ?	0 %	66,67 %	13,33 %	20 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 0 %, Kadang – kadang 66,67%, Jarang sekali 13,33 %, Tidak pernah 20 %.

Tabel IV. 8

**Pertanyaan Apakah anda berperan dalam proses pembelajaran dengan  
Multimedia Interaktif ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
2.	Apakah anda berperan dalam proses pembelajaran dengan Multimedia Interaktif ?	26,67 %	73,33 %	0 %	0 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban

Selalu 26,67 %, Kadang – kadang 73,33%, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 0 %.

Tabel IV. 9

**Pertanyaan Apakah anda mudah menangkap / merespon dengan cepat umpan  
balik dalam Multimedia Interaktif ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
3.	Apakah anda mudah menangkap / merespon dengan cepat umpan balik dalam Multimedia Interaktif ?	13,33 %	86,67%	0 %	0 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 13,33%, Kadang – kadang 86,67 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 0 %.

**Tabel IV. 10**

**Pertanyaan Apakah anda menggunakan Multimedia Interaktif secara mandiri tanpa bantuan Guru ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
4.	Apakah anda menggunakan Multimedia Interaktif secara mandiri tanpa bantuan Guru ?	6,67 %	66,67 %	13,33 %	13,33 %

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 data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 6,67 %, Kadang – kadang 66,67 %, Jarang sekali 13,33 %, Tidak pernah 13,33 %.

**Tabel IV. 11**

**Pertanyaan Koreksi dalam soal yang diberikan Multimedia Interaktif. Apakah membantu anda mengukur kemampuan anda secara mandiri ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
5.	Koreksi dalam soal yang diberikan Multimedia	46,67 %	46,67 %	6,67 %	6,67 %

	Interaktif. Apakah membantu anda mengukur kemampuan anda secara mandiri ?				
--	---	--	--	--	--

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 46,67 %, Kadang – kadang 46,67 %, Jarang sekali 6,67 %, Tidak pernah 6,67%.

**Tabel.IV. 12**

**Pertanyaan Apakah anda mampu menyimpulkan pesan melalui simulasi yang diberikan Multimedia Interaktif ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
6.	Apakah anda mampu menyimpulkan pesan melalui simulasi yang diberikan Multimedia Interaktif ?	20 %	73,33 %	0 %	6,67 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 20 %, Kadang – kadang 73,33 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 6,67 %.

**Tabel IV.13**

**Pertanyaan Apakah guru memberikan CD atau copyan file Multimedia Interaktif untuk dipelajari dirumah ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
7.	Apakah guru memberikan CD atau copyan file Multimedia Interaktif untuk dipelajari dirumah ?	73,33 %	13,33 %	0 %	0 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban

Selalu 73,33 %, Kadang – kadang 13,33 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 0%.

**Tabel IV. 14**

**Pertanyaan Apakah anda merasa senang belajar dengan menggunakan Multimedia Interaktif ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
8.	Apakah anda merasa senang belajar dengan menggunakan Multimedia Interaktif ?	86,67 %	13,33 %	0 %	0 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban

Selalu 86,67 %, Kadang – kadang 13,33 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 0 %.

**Tabel IV. 15**

**Pertanyaan Macam – macam gaya belajar ada yang audio, visual dan motorik. Apakah belajar dengan Multimedia Interaktif sudah mewakili gaya belajar anda ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
9.	Macam – macam gaya belajar ada yang audio, visual dan motorik. Apakah belajar dengan Multimedia Interaktif sudah mewakili gaya belajar anda ?	40 %	53,33 %	6,67 %	0 %

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 data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban

Selalu 40 %, Kadang – kadang 53,33 %, Jarang sekali 6,67 %, Tidak pernah 0 %.

**Tabel IV. 16**

**Pertanyaan Apakah belajar Al – Islam dengan Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi belajar anda ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
10.	Apakah belajar Al – Islam dengan Multimedia Interaktif meningkatkan motivasi belajar anda ?	60 %	40 %	0 %	0 %

--	--	--	--	--	--

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 60 %, Kadang – kadang 40 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 0 %.

Adapun data tabel prosentase untuk pertanyaan dari angket tentang Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut :

**Tabel IV. 17**

**Pertanyaan Apakah anda merasa malas dalam mengikuti pelajaran AI – Islam ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
1.	Apakah anda merasa malas dalam mengikuti pelajaran AI – Islam ?	13,33 %	40 %	20 %	26,67 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 13,33 %, Kadang – kadang 40 %, Jarang sekali 20 %, Tidak pernah 26,67%.

**Tabel IV. 18**

**Pertanyaan Apakah anda mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami pelajaran Al – Islam ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
2.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami pelajaran Al – Islam ?	26,67 %	53,33%	6,67 %	13,33 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban

Selalu 26,67 %, Kadang – kadang 53,33 %, Jarang sekali 6,67 %, Tidak pernah

13,33 %.

**Tabel IV. 19**

**Pertanyaan Apakah anda diam saja, jika guru kurang jelas dalam menyampaikan materi Al – Islam ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
3.	Apakah anda diam saja, jika guru kurang jelas dalam menyampaikan materi Al – Islam ?	13,33 %	33,33 %	33,33 %	20 %



Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 13,33 %, Kadang – kadang 13,33 %, Jarang sekali 33,33 %, Tidak pernah 20 %.

**Tabel IV. 20**

**Pertanyaan Apakah anda kurang termotivasi jika pembelajaran Al – Islam tidak menggunakan sarana atau media yang tepat ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
4.	Apakah anda kurang termotivasi jika pembelajaran Al – Islam tidak menggunakan sarana atau media yang tepat ?	20 %	60 %	13,33 %	6,67 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 20 %, Kadang – kadang 60 %, Jarang sekali 13,33 %, Tidak pernah 6,67%.

**Tabel IV. 21**

**Pertanyaan Apakah anada selalu mcngulang – ulang mempelajari materi Al – Islam untuk memperoleh suatu pemahaman ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
5.	Apakah anada selalu	46,67	40 %	0 %	0 %

	mengulang – ulang mempelajari materi Al – Islam untuk memperoleh suatu pemahaman ?	%			
--	--	---	--	--	--

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 46,67 %, Kadang – kadang 40 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 0 %.

**Tabel IV. 22**

**Pertanyaan Apakah anda malas belajar Al – Islam dirumah ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
6.	Apakah anda malas belajar Al – Islam dirumah ?	13,33 %	60 %	6,67 %	20 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 13,33 %, Kadang – kadang 60 %, Jarang sekali 6,67 %, Tidak pernah 20%.

**Tabel IV. 23**

**Pertanyaan Apakah guru anda membosankan dalam menyampaikan materi Al – Islam ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
7.	Apakah guru anda membosankan dalam	0 %	53,33 %	13,33 %	33,33 %

	menyampaikan materi Al – Islam ?				
--	-------------------------------------	--	--	--	--

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 0 %, Kadang – kadang 53,33 %, Jarang sekali 13,33 %, Tidak pernah 13,33 %.

**Tabel IV. 23**

**Pertanyaan Apakah orang tua anda mengontrol belajar anda saat dirumah ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
8.	Apakah orng tua anda mengontrol belajar anda saat dirumah ?	40 %	6,67 %	0 %	6,67 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 40 %, Kadang – kadang 6,67 %, Jarang sekali %, Tidak pernah %.

**Tabel IV. 24**

**Pertanyaan Apakah anada merasa kesulitan belajar jika dirumah tidak tersedia sarana belajar yang memadai ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
9.	Apakah anada merasa kesulitan belajar jika	26,67	66,67 %	0 %	6,67 %

	dirumah tidak tersedia sarana belajar yang memadai ?	%				
--	--	---	--	--	--	--

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu %, Kadang – kadang %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 6,67 %.

**Tabel IV. 25**

**Pertanyaan Apakah anda memilih ikut kegiatan diluar daripada mengikuti pelajaran Al – Islam ?**

No.	Pertanyaan Peneliti	Prosentase jawaban			
		Selalu	Kadang - kadang	Jarang Sekali	Tidak Pernah
10.	Apakah anda memilih ikut kegiatan diluar daripada mengikuti pelajaran Al – Islam ?	13,33 %	53,33 %	0 %	33,33 %

Dari data tabel diatas menunjukkan bahwa prosentase jawaban Selalu 13,33 %, Kadang – kadang 53,33 %, Jarang sekali 0 %, Tidak pernah 33,33 %.

## D. ANALISA DATA

Untuk menganalisa data – data yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti menganalisis data tersebut dengan menggunakan teknik analisa data yaitu teknik kualitatif prosentasi. Adapun analisisnya sebagai berikut :

### 1. Analisa data mengenai rumusan masalah pertama yaitu tentang Penerapan Multimedia Interaktif

Dalam data diatas Untuk menganalisis data kualitatif Tentang Penerapan Multimedia Interaktif tersebut penulis menggunakan rumus prosentase 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

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Setelah menjadi prosentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang kualitatif yakni :

$$56 \% - 75 \% = \text{Cukup}$$

Dari data diatas diperoleh :

$$\begin{aligned} P &= \frac{639}{10} \times 100 \% \\ &= 63,9 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria suharsimi, maka nilai 63,9 %% itu berada diantara 56 % - 75 %, Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penerapan Multimedia di SMK Pemuda adalah Cukup

## 2. Analisa data mengenai rumusan masalah kedua yaitu tentang Kesulitan Belajar Siswa

Dalam data diatas Untuk menganalisis data kualitatif Tentang Kesulitan Belajar Siswa tersebut penulis menggunakan rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

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

Setelah menjadi prosentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang kualitatif yakni :

40 % - 55 % = Kurang Baik

Dari data diatas diperoleh :

$$\begin{aligned} P &= \frac{557}{10} \times 100 \% \\ &= 55,7 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria suharsimi, maka nilai 55,7 % itu berada diantara 40 % - 55 %, Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kesulitan Belajar Siswa di SMK Pemuda adalah Kurang Baik

### 3. Analisa data mengenai rumusan masalah yang ketiga yaitu Peran Multimedia Interaktif Dalam Usaha Mengatasi Belajar Siswa

Untuk menganalisis rumusan masalah ini penulis menggunakan analisa data kualitatif. Dari hasil analisa rumusan pertama tentang penerapan Multimedia Interaktif dengan menggunakan rumus prosentase dapat diketahui bahwa penerapan Multimedia Interaktif di SMK Pemuda tergolong Cukup.

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

Sedangkan hasil analisa rumusan yang kedua yaitu tentang Kesulitan Belajar siswa SMK Pemuda tergolong Kurang Baik

Dari kedua uraian diatas dapat diketahui bahwa adanya Penerapan Multimedia Interaktif dengan Cukup, maka kesulitan belajar akan berkurang, sehingga penulis bisa simpulkan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian mulai bab I sampai bab III, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Bahwa penerapan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ( Al – Islam ) di SMK Pemuda Krian tergolong Cukup, hal ini terbukti dari data yang sudah dianalisis dan hasilnya 63,9 %. Jika angka tersebut dikonsultasikan dengan standard yang diberikan Suharsimi Arikunto berada diantara 56 % - 75 %. menunjukkan bawa Multimedia Interaktif sangat berperan Dalam Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar pada siswa
2. Kesulitan Belajar Siswa di SMK Pemuda Krian pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam menghasilkan 55,7 % yang letaknya diantara 40 % - 55 % yang berarti Kurang Baik. Dengan demikian keadaan kesulitan belajar di SMK Pemuda Krian tergolong Kurang Baik. Jadi untuk mengurangi Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Pemuda perlu diterapkan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran.
3. Ada hubungan yang berlawanan antara multimedia Interaktif dengan Kesulitan belajar siswa di SMK Pemuda Krian. Ini berdasarkan prosentase



**diatas Bahwa penerapan Multimedia Interaktif harus ditingkatkan lagi agar Kesulitan Belajar siswa bisa berkurang**

## **B. Saran - Saran**

Setelah mengetahui hasil penelitian maka sebagai rasa ungkapan kepedulian kami terhadap masalah ini, ada beberapa saran yang perlu kami sampaikan sebagai bahan pertimbangan

- 1) Bagi setiap guru khususnya PAI agar senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi demi kemajuan pendidikan Bangsa Indonesia. Senantiasa berinovasi dan kreatif dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik dengan berbagai macam metode dan media yang bisa memanfaatkan Multimedia Interaktif
- 2) Bagi setiap siswa atau peserta didik selalu senantiasa meningkatkan belajar. Baik itu disekolah maupun dirumah. Dengan mengikuti prinsip belajar yang baik. Dengan senantiasa meningkatkan belajar dan melakukan cara – cara yang baik. Insya Allah kesulitan belajar akan berkurang

## DAFTAR PUSTAKA

Purwanto Ngalim, *Ilmu Teoritis dan Praktis* ( Bandung : Remaja Rosdakarya Press)2005

Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* ( Bandung : Alfabeta ) 2008

Pribadi Sikun .Prof, *Mutiara – Mutiara Pendidikan* ( Jakarta : Erlangga ) 1987.

Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* ( Jakarta : Rineka Cipta ) 2006.

Hartono .Drs, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia* ( Jakarta : Rineka Cipta )1992.

Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran* ( Jakarta : Gaung Persada ) 2008.

Pius.A.Parto & M.Dahlan Al – Bariri, *Kamus Ilmiah* ( Surabaya : Arkola ).

Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke – 3* ( Jakarta : Balai Pustaka )2003.

Slamet.Drs, *Belajar dan Faktor – faktor yang mempengaruhinya* ( Jakarta : PT.Rineka Cipta )1995.

Arsyad. Prof. Dr.Azhar MA. *Media Pengajaran* ( Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada ) 2006.

Danim Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan* ( Jakarta : Bumi Aksara ) 1994.

Fathurrahman, *Teknologi dan Media Pembelajaran* ( Surabaya : Dakwah Digital Press )2008.

Marlonleong & Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran* ( Yogyakarta : Universitas Atma Jaya ) 2009.

Syamsuddin Abin, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya ) 2003.

Partowisastro Koestoer dan A. Hadisuparto, *Diagnosis dan Pemecahan Kesulitan Belajar : Jilid 1* ( Jakarta : Erlangga )1998.

Bahri Djamarah Saiful , *Psikologi Belajar*,( Jakarta : Rineka Cipta ) 2002.

Ahmadi Abu & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*( Jakarta : Rineka Cipta ) 2000.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id  
Mardiyati et al, *Layanan Bimbingan Belajar* ( Surakarta : Penerbit UNS ) 1994.

Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar*( Jakarta : Logos Wacana Ilmu )2001.

<http://asprosbinareka.com/info.php?act=artDet&id=128>

Sudjono Prof. Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan* ( Jakarta : Raja Grafindo Persada ) 2003.

<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>

<http://luarsekolah.blogspot.com>

<http://asprosbinareka.com/info.php?act=artDet&id=128>