

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA LEARNING TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH
DI MADRASAH ALIAH UNGGULAN STEP-2 IDB DARUL
'ULUM DESA REJOSO KECAMATAN PETERONGAN
KABUPATEN JOMBANG**

S K R I P S I



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

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS T-2010 296 PA1	No. REG : T-2010/PA/296 ASAL BUKU : TANGGAL :

Oleh :

**IFFATUN NAJIHAH
NIM: DO1206157**

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

2010

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **IFFATUN NAJIHAH**

NIM : **D01206157**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA LEARNING
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN FIQIH DI MA UNGGULAN STEP-2 IDB
DARUL ‘ULUM PETERONGAN JOMBANG**

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

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 22 Juli 2010

Pembimbing,



Dr. H. Ach. Muhibbin Zuhri, M.Ag
NIP : 197207111996031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Iffatun Najihah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 31 Agustus 2010

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M. Ag.

NIP. 196203121991031002

Ketua,

Dr. H. Ach. Muhibbin Zuhri, M. Ag.

NIP : 197207111996031001

Sekretaris,

Sulthon Mas'ud, M. Pd. I

NIP. 197309102007011017

Penguji I

Drs. H. Sholehan, M. Ag.

NIP. 195911041991031002

Penguji II

Dr. H. Abd. Chayyi Farany, M. Si.

NIP. 194612061966051001

ABSTRAK

Skripsi oleh Iffatun Najihah, 2010, Judul: *Pengaruh Penggunaan Multimedia Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Fiqih Di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang*. Pembimbing: Dr. H. Ach. Muhibbin Zuhri, M. Ag.

Penggunaan *multimedia learning*, merupakan langkah yang cukup progresif untuk mempersiapkan para siswa mampu bersaing, berperan aktif, efektif dan cerdas dalam menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Multimedia Learning merupakan penyampaian materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar kepada siswa sebagai proses perubahan tingkah laku dari ketidaktahuannya agar dia lebih mengetahui tentang materi atau informasi tersebut. Yang dimaksud dengan kata disini ialah materinya disajikan dalam *verbal form* (bentu verbal) misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* (bentuk gambar). Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (seperti animasi dan video).

Penelitian dalam skripsi ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan multimedia learning terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *multimedia learning* di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang, bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang, dan adakah pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang .

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dan pengumpulan datanya dilakukan dengan metode angket, observasi, interview dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan rumus statistik, yaitu: rumus prosentase dan rumus *product moment*.

Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang dalam proses pelaksanaannya tergolong cukup baik. Karena hasil prosentase menunjukkan antara 56%-75%. Dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang juga terbilang cukup baik. Karena hasil prosentase menunjukkan antara 56%-75%.

Sedangkan dalam penggunaan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Jombang mempunyai pengaruh yang positif tinggi atau kuat terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Hal ini, berdasarkan dari hasil penghitungan *product moment*, hasil yang di peroleh adalah 0,797 dan pada tabel interpretasi barada pada nilai $r = 0,70 - 0,90$ menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Kegunaan Penelitian.....	11
F. Hipotesis Penelitian.....	12
G. Definisi Operasional.....	13
H. Sistematika Pembahasan	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
A. Tinjauan Tentang Multimedia Learning	17
1. Pengertian Multimedia Learning.....	17

2.	Landasan Penggunaan Multimedia Learning.....	21
3.	Karakteristik Multimedia Learning.....	24
4.	Teori Kognitif Tentang Multimedia Learning	30
5.	Prinsip Kerja.....	31
6.	Kelebihan Multimedia Learning.....	39
B.	Tinjauan Tentang Motivasi Belajar.....	40
1.	Pengertian Motivasi Belajar.....	40
2.	Jenis-jenis Motivasi Belajar	46
3.	Pentingnya Motivasi Belajar	49
4.	Ciri-Ciri Motivasi Belajar	50
5.	Fungsi Motivasi Belajar	52
6.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	53
C.	Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Fiqih.....	59
1.	Pengertian Mata Pelajaran Fiqih.....	59
2.	Tujuan Mata Pelajaran Fiqih.....	60
3.	Fungsi Mata Pelajaran Fiqih	62
4.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih	63
D.	Pengaruh Penggunaan Multimedia Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih	63
BAB III	METODE PENELITIAN	69
1.	Jenis Penelitian	69
2.	Rancangan Penelitian.....	70

3. Identifikasi Variabel.....	70
4. Indikator Variabel	71
5. Populasi dan Sampel	72
6. Sumber Data	73
7. Jenis Data	74
8. Instrumen Penelitian.....	75
9. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	76
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	82
1. Gambaran Umum Obyek Penelitian	82
2. Penyajian Data	91
3. Analisis Data	106
BAB IV PENUTUP	
1. Keimpulan	130
2. Saran-saran	132
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini pembelajaran terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Maka terus berkembang pula segala komponen pembelajaran yang banyak digunakan.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang dalam pendidikan.

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha sadar manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaannya. Pada hakekatnya pendidikan adalah upaya manusia untuk memanusiakan manusia. DR. H. Nana Sudjana mengatakan:

“Pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia pada dasarnya adalah mengembangkan kemampuan atau potensi individu sehingga bisa hidup optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral dan sosial sebagai pedoman hidupnya.”¹

Namun dengan perkembangan teknologi pendidikan, maka pendidikan juga bisa diartikan sebagai sebuah proses transfer informasi. Dimana informasi dapat diartikan benda abstrak yang dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan positif maupun negatif. Mempercepat atau memperlambat keputusan. Dengan demikian

¹ Nana Sudjana, *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 1998), h. 2.

informasi memiliki kekuatan, baik membangun maupun merusak, menjadi simbol dan kebutuhan masyarakat modern (masyarakat informasi)²

Informasi dapat bersumber dari manusia yang bisa berupa ide dan peristiwa (*event*). Untuk dapat menjadi informasi, ide harus dinyatakan baik dalam bentuk isyarat (simbol verbal). Informasi dapat dicari, dikumpulkan dan diolah menjadi informasi tercetak, informasi audio, dan informasi audio visual statis maupun gerak³.

Sebagaimana realita yang ada bahwa teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang pesat. Jika sebelumnya teknologi informasi yang merupakan sebutan lain dari teknologi komputer, penggunaan baru pada sebatas alat bantu hitung dan tugas-tugas administrasi ringan, tetapi sekarang penggunaan teknologi informasi sangat luas cakupannya. Teknologi informasi telah berkembang menjadi sebuah sarana pengolahan data untuk diubah menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Teknologi informasi ini terus mengalami perkembangan baik dari segi bentuk, ukuran, kecepatan maupun kemampuan untuk mengakses multimedia dan jaringan komputer⁴

Maka dari itu dapat dipahami bahwa proses komunikasi dan tranferisasi informasi dalam pendidikan telah didukung oleh kemajuan teknologi elektronika,

² Zalkarimein Nasution, *Teknologi Komunikasi Dalam Perspektif* (Jakarta: Fakultas Ekonomi UI, 1989),h. 90.

³ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara,1992), h. 2

⁴ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *E education Konsep Teknologi Dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: Andi, 1997), h. 29

komputer, informasi, dan telekomunikasi yang sering disebut sebagai teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perkembangan teknologi informasi yang begitu mendesak telah mentransformasikan konsep pendidikan berbasis teknologi informasi komunikasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, berbagai perubahan dalam masyarakat yang semakin terbuka dan memiliki kompetisi yang sangat tinggi, menuntut adanya kualitas pendidikan. Kenyataan ini memerlukan kesiapan sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam masyarakat global. Dengan demikian, pengembangan program pendidikan dengan mutu bertaraf global menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa terelakkan.

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 situlah kehadiran multimedia sebagai salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan disambut gembira, karena peranannya dalam membantu mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan bertujuan mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna baik fisik, intelektual, maupun emosionalnya. Namun hanya sebagian kecil saja dari potensi tersebut yang telah dikembangkan. Metode dan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan tersebut sangatlah diperlukan.

Teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK. Usaha yang maksimal untuk menjadikan produk TIK ini menjadi media yang dapat mengoptimalkan manusia. Kiranya perlu terus diupayakan dan

dikembangkan.⁵ Salah satu dari hasil upaya tersebut adalah hadirnya pembelajaran yang berbasis multimedia yakni yang disebut dengan *multimedia learning*.

Multimedia learning adalah penyampaian materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar. Yang dimaksud dengan kata disini ialah materinya disajikan dalam *verbal form* (bentu verbal) misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* (bentuk gambar). Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (seperti animasi dan video).⁶

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

Adanya *multimedia learning* ini didasarkan pada ide bahwa pesan-pesan instruksional harus dirancang sejalan dengan bagaimana otak manusia bekerja. Jadi anggap saja manusia mempunyai dua sistem pemrosesan informasi. Satu untuk materi verbal dan satu untuk materi visual. Dan sudah banyak ditahui bahwa format utama untuk mempresentasikan materi instruksional adalah verbal. Penalaran bagi presentasi multimedia yakni menyajikan materi dalam kata-kata dan gambar-gambar adalah presentasi cara itu bisa dimanfaatkan kapasitas manusia sepenuhnya untuk memproses informasi.⁷

⁵ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 231

⁶ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 3

⁷ *Ibid.*, h. 5

Dengan penerapan *multimedia learning* diharapkan dapat menghilangkan sifat bosan siswa dalam belajar menjadi lebih rajin dan tekun, serta dapat memotivasi siswa agar lebih mudah dalam proses penerimaan materi pelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan ghirroh belajarnya.

Agar belajar mereka lebih giat, maka sangat perlu adanya motivasi ekstrinsik maupun intrinsik.

Menurut Dr. Dimiyathi, dan Drs, Mudjiono, mengatakan:

”Motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktifitas seseorang, motivasi dapat merupakan salah satu tujuan mengajar.”Sedangkan implikasi prinsip motivasi bagi siswa adalah disadarinya bahwa motivasi belajar yang ada pada diri mereka harus dibangkitkan dan dikembangkan secara terus menerus.⁸

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

Dalam pembelajaran motivasi itu sebagai penggerak atau pendorong siswa untuk belajar dan menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya. Tanpa motivasi siswa tidak akan tertarik dan serius dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya dengan adanya motivasi yang tinggi, siswa akan tertarik dan terlibat aktif bahkan berinisiatif dalam proses pembelajaran.⁹

Dengan motivasi itu diharapkan para siswa benar-benar sadar betapa pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana

⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Rieneka Cipta, 1999), h. 42

⁹ Abdur Rahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), h. 86

disebutkan dalam maqolah As Syafi'i dalam kitab "Bulughul 'Arob Bitaqribi Kitabis Syu'bi¹:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ هُمَا فَعَلَيْهِ
بِالْعِلْمِ

Artinya : "Barang siapa menginginkan kebahagiaan di dunia maka haruslah berilmu dan barang siapa yang menginginkan kebahagiaan di akhirat maka wajiblah ia berilmu dan apabila menginginkan keduanya maka haruslah dengan ilmu".

Ayat dan hadits tersebut dapat diketahui bahwa dalam menjalankan kehidupan yang penuh dengan permasalahan yang beraneka ragam ini orang membutuhkan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang dimiliki dapat dijadikan sebagai kunci bagi permasalahan-permasalahan yang dihadapi selain sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan di dunia ilmu pengetahuan juga dapat mengantarkan seseorang untuk mencapai kebahagiaan hidup di akhirat. Dan ilmu pengetahuan itu dapat diperoleh dengan melalui proses belajar.

Namun masalah pelik yang sering dihadapi oleh guru adalah adanya murid yang mengalami masalah belajar. Ditinjau dari latar belakangnya siswa mengalami kesulitan belajar. Ada yang rendah, sedang, dan akut. Tidak hanya dari faktor intelegensi siswa yang menyebabkan kesulitan belajar terjadi. Akan tetapi kondisi siswa baik secara mental maupun fisik juga menjadi penyebab terjadinya kesulitan belajar. Dari segi mental misalnya siswa kehilangan motivasi belajar atau tidak ada minat belajar. Yang mana motivasi belajar yang rendah,

¹ Muhammad Khalaf Salamah, *Bulughul 'Arob Bitaqribi Kitabi Syu'bi (Tahdzibil Kitabi Syu'bil Imam Bil Baihaqi)*, (Madinah Al Munawwaroh: Al Maktabah Asysyamilah, 1993), h.154

salah satunya bisa disebabkan karena pembelajaran yang monoton. Dan dari segi fisik misalnya adanya gangguan kesehatan dalam menyerap informasi.

Selain itu pendidik tidak bisa memukul rata dalam melaksanakan pembelajaran, karena adanya keheterogenan siswa dalam kelas baik dalam kemampuan menyerap pelajaran atau adanya motivasi dan tidanya dalam diri siswa. Siswa yang lambat dalam menerima pelajaran tidak bisa disamakan dengan siswa yang lebih memiliki kemampuan. Perbedaan apersepsi siswa dalam memahami pesan yang diberikan oleh guru juga menjadikan siswa mengalami kebingungan dalam memahami materi yang sesuai dengan harapan guru. Ini merupakan fungsi media pembelajaran mempermudah siswa untuk memahami pelajaran dan memiliki persepsi sama dengan apa yang dimaksudkan oleh guru agar tidak terjadi miss komunikasi. Karena kerja sebuah media pembelajaran memberikan keterangan menggunakan simbol-simbol yang mudah dicerna siswa.

Perbedaan cara dan kemampuan dalam menerima pelajaran baik dari segi waktu, ketahanan belajar, atau cepat lambatnya menyerap pelajaran, menyebabkan dibutuhkannya suatu media yang sifatnya mampu memberikan motivasi pada siswa sehingga mudah untuk menerima pelajaran dengan baik.

Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat, memberikan peluang untuk memanfaatkan kemajuan teknologi informasi tersebut. Dengan munculnya media pembelajaran berbasis multimedia yang menghubungkan beberapa macam bentuk media baik audiovisual maupun melibatkan psikomotorik, maka tidak

menutup kemungkinan pembelajaran berbasis multimedia tersebut berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Begitu besarnya pengaruh media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan secara pemahaman kasar, mampu membuat siswa belajar secara mandiri. MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang memiliki orientasi mencetak generasi yang mampu bersaing dalam bidang IMTAQ dan IPTEK, sehingga dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap, MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang memanfaatkan hasil teknologi yang ada pada saat ini untuk meningkatkan motivasi siswa-siswanya sebagai batu pijakan menuju mutu yang lebih 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

Penulis mengadakan penelitian ini di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang didasarkan atas beberapa alasan. Diantaranya karena penelitian tentang hal tersebut belum pernah diteliti oleh mahasiswa IAIN Sunan Ampel khususnya di Fakultas Tarbiyah. Selain itu menurut hasil penelitian sementara, penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejauh ini telah diterapkan pada beberapa mata pelajaran di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang.

Yang menjadi pertanyaan adalah apakah siswa-siswa MAU STEP-2 IDB memiliki motivasi belajar yang kuat dengan adanya *multimedia learning* yang diterapkan. Dalam hasil penelitian inilah yang akan menjawabnya.

Berdasarkan dari latar belakang diatas penulis termotivasi untuk melakukan penelitian, untuk mengetahui apakah dengan penggunaan *multimedia learning* akan berdampak terhadap motivasi belajar siswa MAU STEP-2 IDB?.

Oleh karena itu, penulis ingin mengadakan penelitian dan dalam hal ini penulis mengangkat judul : ” **Pengaruh Penggunaan Multimedia Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang.**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pemikiran penulis uraikan agar dalam pembahasan skripsi terarah maka terdapat permasalahan yang perlu dikaji dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana penggunaan *multimedia learning* di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang?
3. Adakah pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang?

C. Batasan Masalah

Agar memperoleh gambaran yang jelas dan tepat serta terhindar dari adanya interpretasi dan meluasnya masalah dalam memahami isi skripsi, maka penulis memberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membicarakan tentang penggunaan *multimedia learning* yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang

2. Penelitian ini difokuskan pada *multimedia learning* sebagai penyampai informasi dengan mode presentasi dalam proses pembelajaran pada siswa kelas X2 dan XI IAI MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang

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

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebenarnya adalah harapan yang ingin dicapai atau diketahui dari penelitian yang dinyatakan dalam pernyataan bukan dalam pertanyaan. Hal ini dimaksudkan agar dapat memberi arah pelaksanaan penelitian.

Adapun tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *multimedia learning* di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang

3. Untuk mengetahui pengaruh *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang

E. Kegunaan Penelitian.

Adapun kegunaan penelitian dari skripsi ini dibagi menjadi 2 jenis kegunaanyakni kegunaan teoritis dan keunaan praktis. Dari 2 jenis kegunaan penelitian tersebut diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Kegunaan Teoritis yang meliputi:

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. Untuk memperjelas dan mempertajam ruang lingkup atau konstruk variabel yang akan diteliti.
- b. Sebagai prediksi dan pemandu untuk menemukan fakta
- c. Untuk membahas hasil penelitian sehingga selanjutnya digunakan untuk memberikan saran dalam upaya pemecahan masalah.¹¹

2. Kegunaan Praktis yang meliputi:

- a. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel Surabaya berguna sebagai bahan masukan dan kajian keilmuan untuk pengembangan kegiatan pembelajaran dengan *multimedia learning*

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 57-58

- b. Bagi perpustakaan berguna sebagai input yang sangat penting untuk penemuan ilmiah dan dapat dijadikan referensi dan perbandingan.
- c. Bagi MAU STEP-2 IDB berguna sebagai bahan masukan tentang sangat pentingnya *multimedia learning* dalam memotivasi siswanya.
- d. Bagi penulis berguna sebagai bahan masukan tentang sangat pentingnya kemajuan teknologi dalam meningkatkan pendidikan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Tujuan dari hipotesis ini adalah selain untuk memberi arahan penelitian, juga untuk membatasi variabel yang digunakan.¹²

Dengan demikian, penulis merumuskan dan akan membuktikan hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sebagai berikut:

1. Hipotesis Nihil (H_0): Tidak ada pengaruh penggunaan *multimedia learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Jombang.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh penggunaan *multimedia learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Jombang.

¹² Cholid Narbuko dan H. Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h. 141

Jika (H_0) terbukti setelah diuji maka (H_0) diterima dan (H_a) ditolak..
Namun sebaliknya jika (H_a) terbukti setelah diuji maka (H_a) diterima dan (H_0) ditolak.

G. Definisi operasional

Definisi operasional adalah hasil dari operasionalisasi, menurut Black dan Champion (1999) untuk membuat definisi operasional adalah dengan memberi makna pada suatu konstruk atau variabel dengan menetapkan “operasi” atau kegiatan yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel.¹³

Jadi definisi operasional menurut peneliti, yaitu memberi batasan atau arti suatu variabel dengan merinci hal yang harus dikerjakan oleh peneliti untuk mengukur variabel tersebut.

Untuk lebih jelas serta mempermudah pemahaman lebih lanjut dan menghindari kesalahpahaman dari maksud penulis, maka penulis menegaskan definisi operasional variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Definisi variabel X

Definisi operasional pada variabel X adalah pengaruh penggunaan *multimedia learning* didefinisikan sebagai berikut:

¹³ James A. black dan Dean J. Champion, *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*, terj. E.Koeswara, dkk (Bandung : Refika Aditama, 1999), h. 161

- a. Pengaruh: Daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda, dan sebagainya). Yang berkuasa atau yang berkekuatan. Missal: (pengaruh) orang tua terhadap anaknya.¹⁴
- b. Penggunaan : Berasal dari kata dasar guna yang berarti faedah atau manfaat. Mendapat tambahan pe-an yang berarti pemanfaatan.¹⁵
- c. *Multimedial learning* : *Multimedia learning* adalah penyampaian materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar.

2. Definisi Variabel Y

Definisi operasional dalam variabel Y adalah Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Daarul Ulum Jombang, yang mana didefinisikan sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar: Faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.¹⁶
- b. Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui

¹⁴ W. J. S. Poerwadarminta dan Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), h. 865

¹⁵ Ibid, h. 332

¹⁶ Sardiman, A. M. , *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), h. 75

kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.¹⁷

J. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan skripsi ini penulis membagi atas beberapa bab yang masing-masing akan diuraikan secara berurutan:

Bab I: Pendahuluan yang meliputi tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Teori meliputi tentang: A. Tinjauan tentang *multimedia learning*, yang terdiri dari: pengertian *multimedia learning*, landasan penggunaan *multimedia learning*, karakteristik *multimedia learning*, teori kognitif tentang *multimedia learning*, prinsip kerja, kelebihan *multimedia learning*, B. Tinjauan tentang motivasi belajar, yang terdiri dari: pengertian motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar, pentingnya motivasi belajar, ciri-ciri motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, C. Tinjauan tentang pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Jombang.

¹⁷ Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2004), h. 48

Bab III: Metode Penelitian: Metode Penelitian meliputi: pendekatan penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, identifikasi variabel, indikator variabel, populasi dan sampel, instrumen penelitian

Bab IV: laporan hasil penelitian yang meliputi: gambaran umum obyek penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V: Penutup, sebagai bab terakhir bab ini berisi tentang kesimpulan dari skripsi dan saran-saran dari penulis untuk perbaikan-perbaikan yang mungkin dapat dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang *Multimedia Learning*

1. Pengertian *Multimedia Learning*

Multimedia Learning terdiri dari dua kata : *Multimedia* dan *Learning*.

Menurut Richard E. Mayer, multimedia didefinisikan sebagai “alat yang digunakan untuk menyajikan materi secara verbal dan visual.”¹⁸ Sedangkan dalam pengertian secara global, multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat ber navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.¹⁹

Berbeda dengan Richard, Haffost mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, tes dan data yang dikendalikan dengan program komputer.²⁰

Dari definisi-definisi tersebut tampak adanya kesamaan bahwa teknologi multimedia merangkumi berbagai media dalam software

¹⁸ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 4

¹⁹ www.zeniusmultimedia.com/site/.../SD_zeniusmultimedia.php

²⁰ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 234

pembelajaran yang interaktif. Sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif.

Sedangkan arti kata *Learning*: adalah “*the acquisition and development of memories and behaviors, including skills, knowledge, understanding, values, and wisdom. It is the goal of education, and the product of experience.*” *Learning* berarti proses perubahan tingkah laku yang harus dapat diukur, proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah keadaannya dari tidak tahu menjadi tahu, termasuk ibadah. Bisa juga diartikan proses sepanjang hidup dan baru benar-benar berhenti ketika kita masuk liang kubur, suatu proses yang terjadi secara bertahap, bertanya tentang apa yang tidak dia ketahui dan bukannya bertanya tentang apa yang ia ketahui, proses membangun usaha menemukan yang ingin diketahui dan diperlukan untuk hidup, proses membangun pengetahuan melalui transformasi pengalaman.²¹

Definisi *multimedia learning* adalah penyampaian materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar kepada siswa sebagai proses perubahan tingkah laku dari ketidaktahuannya agar dia lebih mengetahui tentang materi atau informasi tersebut. Yang dimaksud dengan kata disini ialah materinya disajikan dalam *verbal form* (bentu verbal) misalnya menggunakan

²¹ [www. En.wikipedia.org/wiki/learning](http://www.En.wikipedia.org/wiki/learning)

teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* (bentuk gambar). Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (seperti animasi dan video).²²

Teknologi Multimedia merupakan perpaduan dari teknologi komputer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik, perkembangan serta pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan animasi) dengan menggabungkan *link* dan tool yang memungkinkan. pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.²³

Multimedia learning merupakan bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, merupakan transformasi proses belajar-mengajar konvensional menjadi bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi informasi.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video. Beberapa definisi multimedia mampu melakukan sharing sistem dengan sumber daya yang sama dimana komputer yang satu dapat melayani kebutuhan data multimedia dari komputer lain yang

²² Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 3

²³ www.starwrite.biz/.../multimedia:+Perkembangan+sistem+multimedia+Animasi

terhubung dalam jaringan sehingga dapat dijalankan aplikasi multimedia terdistribusi antara multimedia dan online.

Multimedia learning ini dilakukan dengan cara pemanfaatan kombinasi beragam media (teks, audio, video, grafis, diagram, gambar, *chart*, animasi, dll.) secara harmonis dengan bantuan teknologi komputer sehingga menghasilkan sesuatu sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat dan juga relevan sangat menentukan. Belajar dari beberapa produk multimedia pembelajaran yang telah ada, karena keterbatasan waktu, atau mungkin keterampilan dan pengetahuan yang terbatas, masih ditemui adanya ketidakrelevanan atau ketidakharmonisan pemilihan media.

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi telah memungkinkan untuk pertukaran informasi yang cepat dan akurat. Pertukaran informasi. dapat dilakukan baik berupa teks, suara, gambar, video dan animasi. Tombol animatif untuk sistem peredaran darah. Tombol animatif untuk sistem pernafasan. Tombol animatif untuk rangka dan otot. Teks dengan latar belakang animasi untuk penjelasan tiap bagian menu.²⁴

Multimedia learning memiliki keunikan yang berbeda dengan papan tulis, buku, *slide projector*, maupun transparansi sebagai media konvensional dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas. *Multimedia learning* secara sekaligus dapat menjanjikan elemen desain yang berupa visual (gambar dan

²⁴ Ibid., h. 10

proses belajar mengajar, multimedia menitikberatkan pada kemampuan siswa secara individual dimana materi disusun berdasarkan tingkat kesiapan sehingga siswa menunjukkan perilaku tertentu yang diharapkan.

b. Landasan Sosiologis

Landasan teknologi pendidikan khususnya multimedia ada pada komunikasi insani karena model dari *multimedia learning* memberikan jangkauan yang luas untuk berinteraksi dan saling mengenal antara manusia sedunia komunikasi, dipandang sebagai proses, yaitu suatu proses pengoperan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna.²⁵

Sebagaimana yang dinyatakan oleh seorang ahli komunikasi amerika Floyde Brooker. Dengan demikian proses belajar mengajar dilihat dari sudut pandang komunikasi tidak lain adalah proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep, dan data yang sengaja dirancang sehingga dapat diterima oleh penerima pesan atau komunikan.

c. Landasan Psikologis

Membahas tentang landasan psikologis tidak lepas dari psikologi belajar. Teori belajar dan pengajaran yang paling terkenal dan sebagai dasar munculnya teori-teori yang lain adalah teori/aliran behavioristik dan aliran kognitif atau teori komprehensif.

²⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung, : Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 27

Dalam teori belajar behavioristik ada 3 teori yang terkenal yakni teori koneksionisme dari Thondike, teori *conditioning* dari Pavlov, dan teori *operan conditioning* dari Thondike. Dalam teori koneksi menyatakan bahwa sifat belajar adalah seleksi dan koneksi dan *trial and error*. Dalam teori ini Thondike mengemukakan 3 hukum belajar yakni hukum kesiapan, hukum pengulangan, hukum penguatan. Sedangkan teori *classical conditioning* mengatakan bahwa tingkah laku dibentuk melalui pengaturan dan manipulasi stimulus dalam lingkungan.

Demikian pula *operan conditioning* membedakan antara responden respon dan operan yakni operan respon yakni respon yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh stimulus tertentu yang memperkuat terjadinya respon. Dalam *multimedia learning* memperhatikan kondisi psikologis siswa. Di dalam *multimedia learning* disajikan dengan memberikan sub-sub materi yang disertai gambar grafis dan statis serta animasi, sehingga siswa dapat menyerap pesan yang disampaikan dengan mudah. *Multimedia learning* memberikan stimulus melalui *software* yang akan direspon oleh siswa. *Multimedia learning* juga bisa dipelajari secara berulang-ulang.

3. Karakteristik *Multimedia Learning*

Format sajian multimedia learning dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut²⁶:

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. 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 Praktis

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan untuk memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal

²⁶ www.ariasdimultimedia.wordpress.com/.../panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran

atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna 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, dimana 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-



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.

Secara umum program yang sering dipakai dan dikombinasikan guru dalam pembelajaran adalah *microsoft powerpoint*, *editing gambar* dan *editing film* dengan perangkat tambahan atau pendukungnya berupa *speaker*, *microphone*, LCD Proyektor dan *screen projector* ataupun jaringan LAN.

f. Program Presentasi.

Program ini merupakan program aplikasi yang sering penulis terapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Program presentasi termasuk salah satu11 paket dalam *software microsoft office*, yaitu *microsoft power point*. Dengan menggunakan program ini guru dapat membuat perencanaan pembelajaran dengan kombinasi tampilan yang menarik dan penuh warna. Jika guru mampu dan trampil dalam menampilkan materi untuk pembelajaran juga dapat disisipi atau dipadukan dengan gambar-gambar animasi, suara atau *link-link* yang menghubungkan satu program aplikasi

dengan program aplikasi lainnya. Secara singkat dapat diuraikan bahwa program aplikasi *microsoft power point* ini dapat dimanfaatkan guru untuk mendesign suatu model pembelajaran.

g. Program Editing Gambar.

Program ini sangat berguna untuk mengatur gambar yang akan ditampilkan dalam program presentasi. Adakalanya kita hanya membutuhkan suatu bagian dalam sebuah gambar yang dibutuhkan saja, sehingga gambar yang tidak diperlukan ditiadakan. Dengan program editing inilah kita gunakan untuk tujuan tersebut di atas. Gambar yang telah kita buat juga dapat disesuaikan dengan keinginan kita, misalnya merubah ukuran gambar, menambah atau mengurangi kecerahan gambar, dan lain-lain. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk mampu berkreasi dan mempunyai jiwa seni yang 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

h. Program Editing Film.

Di dalam program *microsoft power point*, guru dapat membuat hubungan atau *link* yang berfungsi menjalankan sebuah program aplikasi film. Terkadang sebuah film dirasa terlalu panjang durasinya, padahal seorang guru hanya membutuhkan pada bagian tertentu saja. Program editing film memberikan fasilitas untuk memotong bagian film yang diperlukan saja. Sekaligus dapat digunakan untuk mengatur suara¹² dengan beberapa tipe atau bahkan dapat digunakan untuk memadukan gambar dengan suara kita sendiri.

Kemampuan multimedia dalam mengembangkan proses interaktif sudah teruji karena multimedia memiliki unsure interaktif. Dalam hal ini Romiszowski (1993) melihat proses interaktif sebagai hubungan dua jalur antara pengajar dengan peserta didik. Lebih lanjut Jacobs mengemukakan bahwa hubungan dua jalur akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pelajar. Hubungan dialog ini akan dapat dibina melalui penggunaan komputer. Karena komputer mempunyai kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar menjadi interaktif.

Proses interaktif dan umpan balik yang telah diterapkan dalam *multimedia learning* adalah dengan melalui karakteristik 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

- 1) Permodelan, bermakna bahwa multimedia diibaratkan sebagai seorang pakar yang dengan kepakarannya mampu menunjukkan penguasaan materi pelajaran dengan lebih baik dan efektif kepada peserta didik. Materi dikemas dengan memodifikasi unsur-unsur yang ada dalam multimedia. Diantaranya menjadi teks berklip, memasukkan intonasi suara yang serasi menjadi gambar bersesuaian dengan animasi yang menarik, dan sebagainya
- 2) Latihan, latihan ini memerlukan *software* yang memungkinkan peserta didik untuk terus menerus berinteraksi terhadap soal-soal yang diberikan, hingga peserta didik menemukan jawabannya yang benar dan tepat. Metode latihan ini lebih cenderung ditujukan untuk perbaikan dalam rangka meningkatkan tingkat kemampuan dan kreatifitas peserta didik

dalam memecahkan masalah. Faktor yang tidak kalah pentingnya adalah bahwa program multimedia membawa peserta didik untuk memilih dan mengikuti pelajaran, apakah dilakukan sendiri atau berkelompok dengan pertimbangan faktor kemudahan.

3) Dukungan, adalah basis data yang berisikan kata-kata yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai faktor kemudahan yang akan diperoleh peserta didik. Dimana faktor kemudahan itu merupakan nilai tambahan untuk memberikan dukungan kepada peserta didik.

4) Artikulasi, bertujuan untuk merangsang peserta didik yang sukar dalam memahami arahan dalam bentuk teks. Karena artikulasi ini diberikan secara audio agar dapat membantu.

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

5) Refleksi, merupakan tambahan dari program multimedia yang akan memperjelas suatu masalah dengan menggunakan kemampuan animasi atau video, karena penjelasan yang terperinci dapat dijelaskan melalui animasi dan video. Penjelasan itu sangat penting untuk membuat masalah yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah difahami. Disini tampak bahwa program multimedia memberikan banyak pilihan kepada peserta didik sesuai yang sukainya.²⁷

²⁷ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 236

4. Teori Kognitif Tentang *Multimedia Learning*

Dalam pembahasan yang keempat ini, akan dijelaskan tiga asumsi yang mendasari teori kognitif tentang *multimedia learning* yakni:

- a. Saluran ganda (*dual channel*) yang didiskripsikan bahwa manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual (informasi yang disajikan untuk indra mata) dan informasi auditori (informasi yang disajikan pada telinga)
- b. Kapasitas terbatas (*limited capacity*) yang didiskripsikan bahwa manusia punya keterbatasan dalam jumlah informasi yang bisa mereka proses dalam masing-masing saluran pada waktu yang sama.
- c. Pemrosesan aktif (*active processing*) yang didiskripsikan bahwa manusia melakukan pembelajaran aktif dengan memilih informasi masuk yang relevan, mengorganisasikan informasi-informasi itu ke dalam representasi mental dan koheren, dan memadukan representasi mental itu dengan pengetahuan 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

Berdasarkan tiga asumsi yang sudah dijelaskan diatas, yang mana telah menghadirkan teori kognitif tentang *multimedia learning*. Lingkungan *multimedia learning* didefinisikan sebagai lingkungan yang materinya disajikan dalam lebih satu format, misalnya dalam kata-kata dan gambar-gambar. Agar pembelajaran penuh makna (*meaningfull learning*) terjadi

dalam lingkungan multimedia, orang yang belajar harus melibatkan diri ke dalam lima proses kognitif antara lain²⁸:

- a. Memilih kata-kata yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja verbal
- b. Memilih gambar-gambar yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja visual
- c. Memilih kata-kata yang terpilih ke dalam model mental verbal
- d. Menata gambar-gambar yang terpilih ke dalam model mental visual
- e. Memadukan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

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

5. Prinsip Kerja

Dalam menginterpretasikan presentasi verbal dan visual, E. Mayer membagi prinsip desain multimedia menjadi tujuh prinsip. Antara lain:²⁹

a. Prinsip Multimedia

Prinsip multimedia adalah murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada kata-kata saja

Alasan teoritis adanya prinsip multimedia ini adalah saat kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara bersamaan, murid punya kesempatan untuk menginstruksi model-model mental *verbal* dan *pictorial* dan

²⁸Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 65

²⁹Ibid., h. 116

membangun hubungan antara keduanya. Saat kata-kata saja yang disajikan, murid punya kesempatan untuk membangun mental *verbal* namun lebih kecil kemungkinan membangun model mental *pictorial* dan lebih kecil kemungkinan membuat hubungan diantara model-model mental *verbal* dan *pictorial* itu.

Sedangkan alasan empiris adanya prinsip multimedia, didasarkan alasan bahwasannya dalam enam dalam sembilan tes, murid yang menerima teks dan ilustrasi atau narasi dan animasi terbukti berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada murid yang menerima teks saja atau narasi saja. Dalam sembilan dari sembilan tes, murid yang menerima teks dan ilustrasi atau narasi dan animasi berkinerja lebih baik dalam tes transfer daripada murid yang menerima teks saja atau narasi saja.

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 alasan teoritis dan empiris tersebut menunjukkan bahwa multimedia bisa bekerja dan member hasil. Setidaknya dalam kasus penjelasan ilmiah, bahwa dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi maka itu bisa membantu murid lebih memahami materi atau penjelasan yang disajikan. Hasil itu biasa disebut sebagai *multimedia effect*.

b. Prinsip Keterdekatan Ruang (*spatial contiguity principles*)

Prinsip keterdekatan ruang (*spatial contiguity principles*) adalah murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar

terkait disajikan saling berdekatan daripada disajikan saling berjauhan dalam halaman atau layar.

Alasan teoritis adanya prinsip ini yaitu saat kata-kata dan gambar-gambar terkait saling berdekatan di halaman (dalam buku) atau layar (dalam komputer), maka murid tidak harus menggunakan sumber-sumber kognitif untuk secara visual mencari mereka di halaman atau layar. Murid akan lebih bisa menangkap dan menyimpan mereka secara bersamaan di dalam memori kerja pada waktu yang sama. Jika kata-kata dan gambar-gambar terkait itu disajikan secara berjauhan, maka murid yang sedang belajar itu harus lebih dahulu menggunakan sumber-sumber kognitif untuk secara visual mencari mereka di halaman atau di layar. Jadi murid berkemungkinan kecil bisa menangkap dan menyimpan mereka dalam memori kerja pada waktu bersamaan.

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

Alasan empiris juga mengikuti adanya prinsip keterdekatan ruang ini, yakni dalam dua dari dua tes, murid-murid berkinerja lebih baik untuk tes retensi saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan berdekatan dalam halaman buku (saat *text on screen* dan segmen animasi terkait disajikan berdekatan dalam layar komputer) daripada saat mereka disajikan saling berjauhan.

Spatial contiguity effect menjelaskan bahwa salah satu kondisi pada saat intruksi multimedia itu bisa membantu orang menjadi lebih memahami penjelasan ilmiah. Salah satu syarat itu adalah: kata-kata tercetak dan

gambar-gambar (animasi) terkait harus diletakkan berdekatan satu sama lain di halaman buku atau layar komputer. Karena hal itu bisa menghasilkan pembelajaran lebih baik daripada menampilkan mereka berjauhan.

c. Prinsip Keterdekatan waktu (*temporal contiguity principles*)

Prinsip keterdekatan waktu (*temporal contiguity principles*) adalah murid bisa belajar lebih baik jika kata-kata dan gambar-gambar yang berhubungan disajikan secara simultan (berbarengan) daripada secara suksesif.

Alasan teoritis yang mendasarinya adalah saat narasi dan bagian animasi terkait disajikan dalam waktu bersamaan, murid lebih mungkin bisa membentuk representasi mental atas keduanya dalam memori kerja pada waktu bersamaan. Hal ini membuat murid-murid lebih mungkin bisa membangun hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual. Begitu juga sebaliknya.

Prinsip ini juga didasarkan atas alasan empiris, yakni dalam tiga dari lima tes, murid-murid berkinerja lebih baik dalam tes retensi saat bagian animasi dan bagian narasi terkait disajikan secara simultan daripada saat animasi dan narasi disajikan secara berbeda waktu.

Menurut teori kognitif *multimedia learning*, presentasi-presentasi simultan sangat cocok terhadap cara manusia memproses materi informasi yang masuk, yakni presentasi simultan bisa memanfaatkan:

- 1) Kapabilitas saluran ganda manusia dengan memberikan narasi lewat telinga dan animasi lewat mata
- 2) Kapasitas terbatas dari masing-masing saluran, dengan cara tidak memaksa murid menampung terlalu banyak materi dalam salah satu saluran.
- 3) Perlunya pemrosesan kognitif aktif dengan cara mendorong murid membuat hubungan antara representasi verbal dan representasi visual saling terkait.

d. Prinsip Koherensi

Prinsip koherensi adalah murid-murid bisa belajar lebih baik jika materi ekstra disisihkan daripada dimasukkan. Prinsip koherensi bisa dibagi

menjadi tiga versi yang saling melengkapi:

- 1) Pembelajaran murid terganggu jika kata-kata dan gambar-gambar menarik, namun tidak relevan, ditambahkan ke dalam presentasi multimedia
- 2) Pembelajaran murid terganggu jika suara dan musik menarik, namun tidak relevan ditambahkan ke dalam presentasi multimedia
- 3) Pembelajaran murid menjadi meningkat jika kata-kata yang tidak diperlukan, disingkirkan dari presentasi multimedia

Dari definisi prinsip koherensi tersebut didasari atas alasan teoritis yaitu materi ekstra selalu bersaing memperebutkan sumber-sumber kognitif dalam memori kerja sehingga bisa mengalihkan perhatian murid dari materi

yang penting, bisa mengganggu proses penataan materi, dan bisa menggiring murid untuk menata materi diatas landasan tema yang tidak sesuai.

Alasan empirisnya juga dijelaskan bahwasannya dalam semua tes dari sebelas tes, murid-murid yang menerima presentasi multimedia singkat/padat bisa berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada yang dilakukan murid-murid yang menerima pesan-pesan multimedia berisi materi ekstra.

e. Prinsip Modalitas

Prinsip modalitas adalah murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan *text on screen*, yakni murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dalam pesan multimedia disajikan sebagai teks yang terucapkan daripada teks tercetak saja.

Alasan teoritis yang mendasari prinsip ini yaitu jika gambar-gambar dan kata-kata sama-sama disajikan secara visual (yakni sebagai animasi dan teks), maka saluran *visual* atau *pictorial* menderita kelebihan beban tapi saluran auditori atau verbal tak termanfaatkan. Jika kata-kata disajikan secara auditori, mereka bisa diproses dalam saluran auditori atau verbal, sehingga saluran *visual* atau *pictorial* jadi bisa memproses hanya gambar-gambar

Sedangkan alasan empiris yang mendasarinya dinyatakan dalam empat dari empat tes, murid-murid yang menerima animasi dan narasi

berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada murid-murid yang menerima animasi dan *text on screen*.

Untuk lebih memahami *modality effect*, kita perlu melangkah jauh daripada sekedar teori pengiriman informasi. Kita perlu memperhitungkan teori kognitif tentang bagaimana orang memproses materi multimedia. Maka saat suatu animasi bernarasi disajikan, gambar (animasi) diproses dalam saluran visual dan auditori (narasi) diproses dalam saluran auditori. Akan tetapi jika menyajikan kata-kata sebagai *text on screen*, maka kata-kata dan gambar-gambar sama-sama harus diproses.

f. Prinsip Redundansi

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

Prinsip redundansi adalah murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi, dan teks

Alasan yang mendasarinya adalah bahwasannya saat kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara visual (yakni animasi dan teks), saluran visual bisa menjadi kelebihan beban

Adapun alasan empirisnya dinyatakan bahwa dalam dua dari dua tes, murid-murid yang menerima animasi dan narasi dan narasi berkinerja lebih baik dalam tes retensi daripada murid-murid yang menerima animasi, narasi dan teks.

Redundansi *effect* ini memberi dukungan penting bagi teori kognitif multimedia learning dan hipotesis kapasitas terbatas. Lebih khusus prinsip ini lebih konsisten dengan *capacity limitation hypothesis*. Memori visual

menjadi kelebihan beban saat animasi *text on screen* disajikan secara bersamaan.

g. Prinsip Perbedaan Individual

Prinsip perbedaan individual adalah pengaruh desain lebih kuat bagi murid-murid berpengetahuan rendah daripada murid-murid berpengetahuan tinggi, dan bagi murid-murid dengan kemampuan *spatial* tinggi daripada *spatial* rendah.

Alasan teoritis yang mendasarinya yaitu bagi murid-murid yang berpengetahuan tinggi bisa menggunakan pengetahuan mereka sebelumnya untuk mengompensasi atas kurangnya panduan dalam presentasi. Misalnya dengan membentuk citra mental yang memadai dari presentasi hanya kata-kata. Murid yang berpengetahuan rendah kurang bisa melakukan pemrosesan kognitif yang berguna saat presentasinya kurang panduan.

Sedangkan alasan empiris yang mendasarinya dinyatakan bahwa dalam dua dari tiga tes, murid-murid berpengetahuan rendah mencapai perolehan lebih tinggi dalam tes retensi dari penerapan prinsip-prinsip desain multimedia daripada yang dicapai murid-murid berpengetahuan tinggi.

6. Kelebihan *Multimedia Learning*

Multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu antara lain:³⁰

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik
- b. Multimedia memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan topik proses pembelajaran
- c. Multimedia memberikan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Yudhi Munadi menambahkan kelebihan dari *multimedia learning* ini sebagai berikut³¹:

- a. Mampu menampilkan objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imaginary*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imaginary* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- b. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti: teks, video, animasi, *image*, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.

³⁰ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 235

³¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), h. 150

- c. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik, atau yang lainnya.
- d. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.
- e. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun termotivasi untuk terus belajar.

B. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi 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

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang dalam bahasa inggris berarti *to move* artinya adalah kata kerja yang artinya menggerakkan. Motivasi itu sendiri dalam bahasa Inggris adalah *motivation* yaitu sebuah kata benda yang artinya penggerak. Secara psikologi Mitchell mendefinisikan bahwa motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela yang diarahkan ke arah tujuan tertentu.³²

³² Abdur Rahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), h. 86

Menurut Woodworth dan Marques motif adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk aktivitas-aktivitas tertentu dan untuk tujuan terhadap situasi disekitarnya.³³

Sedangkan menurut Creto yang dikutip oleh Imam Bafaadol, menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu bagian dalam pribadi seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan pekerjaan atau tindakan tertentu dengan cara tertentu dengan dua unsur, yaitu unsur kebutuhan secara hakiki dan unsur dorongan. Dimana kebutuhan menurut Creto suatu hal yang biologis dimiliki manusia yang cenderung nafsu.

Sedangkan dorongan adalah sesuatu dari akal yang berfungsi sebagai petunjuk untuk mencapai tujuan atau kebutuhan-kebutuhan di inginkan, baik kebutuhan psikis maupun fisik.³⁴

Sedangkan J.P Chaplin memberikan pengertian motivasi adalah: mendorong untuk berbuat sesuatu atau bereaksi, menjalankan tugas sebagai intensif atau sebagai tujuan, satu keadaan ketegangan di dalam individu, yang membangkitkan, memelihara dan mengarahkan tingkah laku menuju pada satu tujuan atau sasaran, alasan yang disadari, yang diberikan individu bagi tingkah lakunya.³⁵

³³ Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Renika Cipta, 2001), h. 72

³⁴ Ibrahim Bafaadol, *Supervisi Pengajaran: Teori dan Aplikasi Dalam Membina Profesional Guru*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 1992), h. 62

³⁵ J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), h. 310

Sedangkan Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik dalam bukunya “Psikologi Belajar dan Mengajar”, mengatakan bahwa:

“Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.” Perumusan ini mempunyai tiga unsur yang saling berkaitan sebagai berikut³⁶:

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neurofisiologi dalam organisme manusia, misalnya adanya perubahan dalam sistem pencernaan akan menimbulkan motif lapar. Akan tetapi ada perubahan energi yang tidak diketahui.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*). Mula-mula merupakan ketegangan psikologi, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan perilaku yang bermotif.
- c. Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respon-respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Oleh karena manusia selalu berusaha mencapai tujuan dapat disimpulkan bahwa telah terjadi perubahan energi dalam diri yang

³⁶ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), h. 173-

bersangkutan yang memberikan kekuatan (daya) untuk bertindak laku (berbuat sesuatu) guna mencapai tujuan yang dimaksud.³⁷

Dengan ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan dan kebutuhan.

Setelah memperhatikan beberapa pendapat tentang pengertian motivasi di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang dapat menggerakkan seseorang untuk bertindak atau bertindak laku guna memenuhi kebutuhan atau tujuan yang dikehendaki. Motivasi sebagai psikologis amat penting dalam pengembangan dan pembinaan individu, karena setiap individu mempunyai potensi motivasi. Potensi inilah yang menjadi kekuatan seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai yang diinginkan.

Menurut Whitterington yang dikutip oleh M. Ngalim Purwanto dalam bukunya "Psikologi Pendidikan" menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang mengatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.³⁸

³⁷ Samuel Soeitoe, *Psikologi Pendidikan Merngutamakan Segi-Segi Perkembangan*, Jilid dua, (Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1982), h. 52

³⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 84

Menurut Morgan yang dikutip oleh M. Ngalim Purwanto dalam bukunya “Psikologi Pendidikan” mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman.³⁹

Menurut Dewa Ketut Sukardi dalam bukunya bimbingan dan penyuluhan di sekolah mengemukakan:

”Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui latihan.”⁴⁰

Menurut Drs. Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴¹

Menurut Drs. Abu Ahmadi, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴²

Berapa para ahli mendefinisikan belajar sebagai berikut:⁴³

a. Hilgard dan Bower, dalam buku “*Theories of Learning*” mengemukakan :

³⁹ Ibid., h. 84

⁴⁰ Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah* (Surabaya, Usaha Nasional, 1999), h. 17

⁴¹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta, Rineka Cipta, 1991), h.2

⁴² Abu Ahmadi & Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka cipta, 1991), h.121

⁴³ M.Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remadja Karya, 1985), h. 80-81

“Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat).”

- b. Gagne, dalam bukunya “*The Conditions of Learning*” menyatakan bahwa:

“Belajar terjadi apabila sesuatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performance-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.”

- c. Morgan, dalam buku “*Intruducition to Psychology*” mengemukakan:

“Belajar adalah setiap perubahan yang reatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.”

- d. Witherington, dalam buku “*Educational Psyschology*” mengemukakan

“Belajar adalah siatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebaagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”

Setelah memperhatikan uraian tentang pengertian motivasi dan belajar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau pendorong yang dapat menggerakkan atau menimbulkan seseorang untuk lebih giat lagi di dalam belajarnya, supaya dapat mencapai sesuatu yang dituju atau diinginkannya. Baik bekerjanya pendorong itu datangnya dari luar atau dalam dirinya sendiri untuk memperoleh perubahan tingkah laku seseorang untuk bersifat positif

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah.

Lemahnya motivasi atau tidaknya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat pada tempatnya.

Dalam hal ini, seorang guru sudah semestinya dapat mengatur sedemikian rupa agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa termotivasi untuk lebih giat dalam belajar.

2. Jenis-jenis Motivasi belajar

Ditinjau dari sumber datangnya motivasi, terdapat dua jenis motivasi antara lain:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Motivasi intrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor-faktor yang muncul dari pribadi siswa itu sendiri terutama kesadaran akan manfaat materi pelajaran bagi siswa itu sendiri. Manfaat tersebut bisa berupa:

- 1) Keterpakaian kompetensi dalam bidang yang sedang dipelajari dalam pekerjaan atau kehidupannya kelak.
- 2) Keterpakaian pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dalam memperluas wawasannya sehingga memberikan kemampuan dalam mempelajari materi lain.

- 3) Diperolehnya rasa puas karena keberhasilan mengetahui tentang sesuatu selama ini menjadi obsesi atau dambaan.
- 4) Diperolehnya kebanggaan karena adanya pengakuan oleh lingkungan sosial terhadap kompetensi prestasinya dalam belajar.

Motivasi intrinsik ini mempunyai sifat-sifat yang antara lain:

- 1) Walaupun motivasi intrinsik sangat diharapkan namun justru tidak selalu timbul dalam diri siswa.
- 2) Karena munculnya atas kesadaran diri sendiri, maka motivasi intrinsik akan bertahan lebih lama dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik.

Perlu ditegaskan bahwa siswa yang mempunyai motivasi intrinsik, digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id cenderung akan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Gemar belajar adalah aktivitas yang tidak pernah sepi dari kegiatan anak didik yang memiliki motivasi intrinsik. Dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan, yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial.

Adapun dalam diri siswa terdapat tanda-tanda adanya motivasi intrinsik, antara lain⁴⁴:

⁴⁴ Abdur Rahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), h. 90

- 1) Adanya bukti yang jelas tentang keterlibatan, kreativitas, dan rasa menikmati pelajaran dalam diri siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Adanya suasana hati yang positif seperti keseriusan dan keceriaan.
- 3) Munculnya pertanyaan dan pengamatan dari siswa yang mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata.
- 4) Terdapat diskusi personal lanjutan setelah selesainya jam pelajaran
- 5) Menyerahkan tugas atau kerja proyek tanpa diingatkan oleh guru
- 6) Berusaha keras dan tidak cepat menyerah dalam mengatasi kesulitan belajar atau komunikasi serta penyelesaian tugas
- 7) Mengusulkan atau menetapkan tugas yang relevan untuk dirinya sendiri
- 8) Mengupayakan penguasaan materi secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai strategi dan sumber 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

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi untuk belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Motivasi ekstrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh-oleh faktor-faktor yang muncul dari luar pribadi siswa itu sendiri termasuk dari guru. Faktor-faktor tersebut bisa positif atau negatif

semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.⁴⁷

Banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seorang siswa mendapatkan motivasi yang tepat, maka lepaslah tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil yang semula tidak terduga.⁴⁸

Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar.⁴⁹

digilib.uinsby.ac.id Dalam diri yang bersangkutan yang memberikan kekuatan (daya) digilib.uinsby.ac.id

untuk bertingkah laku (berbuat sesuatu) guna mencapai tujuan yang dimaksud.⁵⁰

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Motivasi yang dimiliki oleh setiap individu itu terdapat ciri-ciri yang menandainya yaitu sebagai berikut:

⁴⁷ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali, 1986), cet. ke-1, h. 73-75

⁴⁸ Ngilim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Karya, 1988), Cet. ke-4, h. 70

⁴⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 156

⁵⁰ Samuel Soeito, *Psikologi Pendidikan Merngutamakan Segi-Segi Perkembangan*, Jilid dua, (Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1982), h. 52

- a. Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin terhadap sesuatu).
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- g. Senang mencari dan memecahkan masalah.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri diatas, berarti orang itu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi yang seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, bahkan lebih lanjut siswa harus lebih peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Hal itu semua harus dipahami benar oleh guru agar berinteraksi dengan siswa sehingga dapat memberikan motivasi yang tepat dan optimal.

5. Fungsi Motivasi Belajar

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi sangat penting karena suatu kelompok yang mempunyai motivasi akan lebih berhasil daripada kelompok yang tidak punya motivasi (belajarnya kurang atau tidak berhasil). Dengan demikian, motivasi harus dikembangkan berdasarkan pertimbangan individual. Secara umum semua manusia membutuhkan motivasi untuk dapat giat belajar kecuali (mungkin) orang sudah tua atau orang yang sedang sakit.⁵¹

Motivasi para remaja ditandai oleh harapan untuk sukses dalam memecahkan masalah tingkah laku, tinjauan masa depan yang optimistis dan prestasi akademis, dorongan sosial, dorongan aktivitas, dorongan untuk merasa aman, dorongan untuk materi, dorongan untuk dihargai dan dorongan untuk dimiliki.⁵²

Penggerakkan motivasi belajar didasarkan atas prinsip-prinsip memberikan pujian lebih efektif dibandingkan dengan hukuman, pemuasan

⁵¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, op.cit, h. 179

⁵² Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992) h. 187

kebutuhan-kebutuhan psikologis, motivasi yang timbul dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar, penguatan atas jawaban atau perbuatan yang sesuai dengan keinginan, motivasi mudah menular kepada orang lain, pemahaman tentang tujuan belajar akan merangsang motivasi.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah umur, kondisi fisik, dan kekuatan intelegensi yang juga harus dipertimbangkan dalam hal ini.

Tujuan utama dari pemberian motivasi belajar bagi seseorang adalah

untuk membangkitkan dan menggairahkan pencapaian puncak kreatifitas dan prestasi belajarnya seoptimal mungkin. Sebagai individu historis, keberadaan sikap mental pelajar dan pola pikirnya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor budaya, peradapan, etnik, pola pikir dan lain sebagainya.

Berdasarkan hal ini ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu⁵³:

- a. Faktor internal, berupa kondisi jasmani dan rohani siswa yang bisa berupa kesehatan fisik, kepribadian, watak, tingkah laku, cita-cita dan lain-lain

⁵³Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 99

- b. Faktor eksternal, berupa kondisi tradisi sekitar siswa yang bisa berupa keadaan alam, tradisi tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakat
- c. Pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Pendapat lain ada yang menyatakan bahwasanya faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar,⁵⁴ adalah:

- a. Kemasakan, untuk dapat mengerti motivasi individu harus diperhatikan kemasakannya baik secara fisik, psikis maupun sosial. Karena bila tidak diperhatikan akan menimbulkan frustrasi yang akhirnya akan bisa mengurangi kapasitas belajar.
- b. Usaha yang bertujuan dan ideal. Motif mempunyai tujuan atau *goal*. Makin terang tujuannya makin kuat itu didorong. Tiap usaha untuk membuat yang lebih kuat itu adalah suatu langkah menuju motivasi yang efektif.
- c. Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi. Apabila tujuan sudah terencana dan individu selalu diberitakan tentang kemajuannya, maka dorongan untuk usaha akan semakin besar. Kemajuan perlu

⁵⁴Muhibbin Syah, *Psikologi pendidikan suatu pendekatan baru*, (Bandung: Rosda Karya, 1995), h. 130-135

diberitahuakan karena dengan mendapatkan kemajuan ini individu tersebut akan merasa puas. Sesuai dengan *low of effect* dari Throndike, kepuasan ini akan membawa kepada usaha yang lebih besar.

d. Penghargaan dan hukuman. Penghargaan dapat berupa material seperti uang, hadiah ataupun yang lain seperti kedudukan, promosi atau yang berupa spritual seperti pujian dan doa. Hukuman merupakan motivasi negatif, karena didasarkan atas rasa takut. Sehingga kemungkinan dapat menghilangkan inisiatif. Hukuman ini dapat pula menghilangkan moral dan aspek pribadi.

e. Partisipasi. Salah satu dari dinamika individu adalah keinginan berstatus, keinginan untuk ambil bagian dalam aktifitas-aktifitas untuk berpartisipasi. Partisipasi ini dapat menimbulkan kreatifitas, originalitas, inisiatif dan memberi kesempatan kepadanya untuk berpartisipasi pada segala keinginan.

f. Perhatian. Insentif adalah rangsang terhadap perhatian sebelum menjadi motif. Ini dapat di timbulkan dengan beberapa cara antara lain dengan alat peraga seperti televisi, radio, VCD, gambar hidup, laboratorium dan lain-lain. Motivasi belajar yang terbaik adalah apabila seluruh kepribadian orang yang bersangkutan dapat ditimbulkan.

Menurut Drs. M. Ngali Purwanto, MP. Dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Pendidikan” menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan. Yaitu:⁵⁵

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut dengan faktor individual

Adapun yang termasuk ke dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Adapun penjelasannya dibawah ini:

1) Kematangan atau pertumbuhan

Kita tidak dapat mengajar ilmu pasti kepada anak kelas tiga sekolah dasar, atau mengajar ilmu filsafat kepada anak-anak yang baru duduk dibangku sekolah menengah pertama. Semua ini disebabkan pertumbuhan mentalnya belum matang untuk menerima pelajaran itu. Mengajar sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya, potensi-potensi jasmani atau rohani telah matang untuk itu

2) Kecerdasan atau intelegensi

Dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan berhasil baik ditentukan atau dipengaruhi pula oleh taraf kecerdasannya. Jelas

⁵⁵ Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan, loc. cit.*, h. 102-105

kiranya bahwa dalam belajar kecuali kematangan, intelegensi pun turut memegang peranan.

3) Latihan dan ulangan

Karena terlatih, karena sering kali mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasai dan makin mendalam. Sebaliknya, tanpa latihan pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang. Karena latihan, karena sering kali mengalami sesuatu, seseorang dapat timbul minatnya kepada sesuatu itu. Makin besar pula perhatiannya sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya.

4) Motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motiv intrinsik dapat mendorong seseorang sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu.

5) Sifat-sifat pribadi seseorang

Faktor pribadi seseorang turut pula memegang peranan dalam belajar. Tiap-tiap orang mempunyai sifat-sifat kepribadiannya masing-masing yang berbeda antara seseorang dengan orang lain. Sifat-sifat kepribadian yang ada pada seseorang itu sedikit banyaknya turut pula mempengaruhi sampai dimanakah hasil belajarnya dapat dicapai.

- b. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk ke dalam faktor

Adapun yang termasuk faktor sosial antara lain: faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar-mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. Adapaun penjelasan faktor-faktor tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1) Keadaan keluarga

Suasana dan keadaan keluarga yang bervariasi mau tidak mau turut menentukan bagaimana dan sampai mana belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak. Termasuk dalam keluarga, ada tidaknya fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar turut memegang peranan penting pula.

2) Guru dan cara mengajar

Faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting pula. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai siswa.

3) Alat-alat pelajaran

Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari

guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

4) Motivasi sosial

Karena belajar itu adalah suatu proses yang timbul dari dalam, maka faktor motivasi memegang peranan pula, motivasi sosial dapat pula timbul pada anak dari orang-orang lain sekitarnya. Pada umumnya motivasi semacam ini diterima anak tidak dengan sengaja dan mungkin pula tidak dengan sadar.

5) Lingkungan dan kesempatan

Seseorang yang berasal dari keluarga yang baik, memiliki digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id inteligensi yang baik, sekolah di suatu sekolah yang keadaan guru-gurunya dan alat-alatnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik.

Masih ada faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya

C. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Fiqih

1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Dalam pengertiannya pelajaran fiqih berasal dari dua pengertian mata pelajaran fiqih. Mata pelajaran dalam Indonesia diartikan dengan pelajaran yang harus diajarkan, dipelajari untuk sekolah dasar atau lanjutan.⁵⁶ Kata yang kedua adalah fiqih. Pengertian secara etimologi berarti paham yang

⁵⁶ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), cet II, h. 722

mendalam. Sedangkan secara terminologi fiqh adalah hukum syar'i yang bersifat praktis (amaliyah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci⁵⁷.

Sedangkan menurut Muslim Ibrahim yang dikutip oleh M. Azhar mendefinisikan fiqh sebagai sesuatu ilmu yang berupa tuntutan seperti wajib, haram, sunnah, makruh, mubah, ataupun ketetapan dimana semua itu digali dari dalil-dalil ayat yaitu al-quran dan assunnah serta melalui dalil-dalil yang terinci seperti ijma', qiyas, dan lain-lain⁵⁸.

Adapun menurut kurikulum madrasah aliyah, mata pelajaran fiqh adalah mata pelajaran pendidikan agama islam yang menjadi cirri khas islam yang dikembangkan melalui usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam baik berupa ajaran ibadah maupun muamalah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan latihan sebagai bekal dalam melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

2. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Tujuan pembelajaran fiqh adalah untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Dalam mempelajari fiqh, bukan sekedar teori yang berarti tentang ilmu yang jelas pembelajaran

⁵⁷ Ainur Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 5

⁵⁸ M. Azhar, *Fiqh Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*, (Yogyakarta: Lesiska, 1996), h. 4

yang bersifat amaliah, harus mengandung unsur teori dan praktek. Belajar fiqh untuk diamalkan, bila berisi suruhan atau perintah, harus dapat dilaksanakan, bila berisi larangan, harus dapat ditinggalkan atau dijauhi. Oleh karena itu, fiqh bukan saja untuk diketahui, akan tetapi diamalkan dan sekaligus menjadi pedoman atau pegangan hidup. Untuk itu, tentu saja materi yang praktis diamalkan sehari –hari didahulukan dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Keberhasilan pendidikan fiqh dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, baik itu dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Contohnya, dalam keluarga kecenderungan anak untuk melakukan shalat sendiri secara rutin. Sedangkan dalam sekolah misalnya intensitas anak dalam menjalankan ibadah seperti shalat dan puasa dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kehidupan disekolah. Untuk itu evaluasi pembelajaran fiqh tidak hanya berbentuk ujian tertulis tetapi juga praktek. Banyak peserta didik yang mendapatkan nilai bagus dalam teori ilmu fiqh, Tetapi, dalam kenyataannya banyak peserta didik yang belum mampu melaksanakan teori itu secara praktek seperti shalat dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik tentang fiqh masih kurang. Demonstrasi merupakan salah satu wahana untuk memberikan pengalaman belajar agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila seorang guru dapat membimbing anak-anak untuk memasuki situasi yang memberikan pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan

kegiatan belajar peserta didik.⁵⁹ Sehingga mencapai pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa sesuai tujuan pembelajaran.

3. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah berfungsi untuk:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah Swt. sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan masyarakat
- c. Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat
- d. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga
- e. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Fiqih Islam
- f. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari
- g. Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami fiqih/hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁶⁰

⁵⁹ www.canboyz.co.cc/.../tujuan-dan-fungsi-mata-pelajaran-fiqih.html

⁶⁰ www.canboyz.co.cc/.../tujuan-dan-fungsi-mata-pelajaran-fiqih.html

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

- a. Hubungan manusia dengan Allah. Materinya: Thaharah, shalat, puasa, zakat, haji, umrah, qurban, aqiqah, infaq/shadaqah, hadiah, wakaf
- b. Hubungan manusia dengan manusia materinya: muamalah, munakahat, penyelenggaraan jenazah, takziah, warisan, jinayat, hubbul waton, serta kependudukan.
- c. Hubungan manusia dengan lingkungan. Materinya: kelestarian alam dan lingkungan, dampak kerusakan alam terhadap kehidupan, makan dan minum yang diharamkan, serta binatang sembelihan.⁶¹

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

D. Pengaruh Multimedia Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih

Setelah dijelaskan tentang bagaimana *multimedia learning* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, selanjutnya akan dibahas tentang bagaimana pengaruh *multimedia learning* terhadap motivasi belajar pada bidang studi fiqih.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru termasuk salah satu orang yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Seorang guru perlu

⁶¹ Peraturan Menteri Agama, RI. No. 2 tahun tentang Standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama Islam dan B.Arab di Madrasah, (MA. Pemda Kanwil Depag. Prop. Jawa Timur Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2008), 76-77

mengupayakan agar peserta didik dapat memiliki motivasi belajar sehingga dapat bersemangat untuk belajar dan menyerap pengetahuan dengan tuntas.

Secara fundamental, menurut Dollar dan Miller dalam kutipan Abin Syamsudin Makmun menegaskan bahwa keaktifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh 4 hal⁶²:

1. Adanya motivasi (*drives*) siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*)
2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*)
3. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*)
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*), siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*).

Keempat faktor diatas bisa didapatkan melalui media pembelajaran yang berbentuk multimedia. Telah dijelaskan diatas fungsi dari multimedia adalah meningkatkan motivasi. Karena siswa dihadapkan pada sesuatu yang baru dengan tampilan dan navigasi yang menarik perhatian. Hal ini dapat digunakan untuk siswa yang membutuhkan motivasi belajar.

Multimedia learning memberikan stimulus-stimulus yang berupa petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh *software* yang bisa direspon dengan mudah oleh

⁶² Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Kependidikan; Perangkat Suatu Pengajaran Modul*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), h. 164

siswa. Inilah salah satu keistimewaan dari multimedia learning. Komponen-komponen yang terkandung di dalamnya salah satunya antara lain memberikan simulasi yang bisa diuji cobakan.

Dalam pembelajaran guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam pembelajaran yang antara lain:

1. *Student centered* (pembelajaran yang berpusat pada siswa) karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Secara umum belajar siswa dapat dikategorikan ke dalam 4 hal: cara yang baik untuk belajar *somatic*, auditif, visual, dan intelektual. Maka dari itu *multimedia learning* ini dirancang untuk mengatasi cara belajar siswa yang bermacam-macam tersebut.
2. Belajar dengan melakukan, melakukan aktifitas adalah bentuk pernyataan diri siswa. Pada hakikatnya siswa belajar sambil melakukan aktifitas, karena itu siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan dirinya terutama untuk mencari dan menentukan sendiri.

Belajar dengan melakukan perlu ditekankan karena siswa hanya belajar 10 % dari yang dibaca, 20 % dari yang didengar, 30 % dari yang dilihat, 50 % dari yang dilihat dan didengar, 70 % dari yang dikatakan, dan 90 % dari yang dilakukan dan dikatakan. *Multimedia learning* disajikan dan diprogram dengan menggunakan pengalaman berbuat dan menemukan sendiri sehingga pembelajaran lebih optimal.

3. Mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah

Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang menempati frekuensi penggunaan paling tinggi disbanding dengan metode lainnya. Dalam hal ini metode presentasi didukung oleh multimedia yang biasa disebut multimedia presentasi. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam presentasi ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar

Pengaruh tersebut adalah pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menuntut ilmu sebagai bekal untuk perubahan dan kemajuan hidupnya menjadi lebih baik. Namun perubahan itu haruslah memiliki dasar yang kuat yang tidak boleh dabaikan. Yang mana Allah telah sebutkan dalam gambaran Undang-undang-NYA dan sunnah dari Rasulnya yakni tidak akan berubah suatu perubahan tanpa adanya usaha dari diri seseorang itu sendiri sesuai dengan QS. Ar Ra'd: 11

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.

Pertumbuhan pada diri manusia merupakan perkembangan yang bersifat positif, maka dari itu mereka selalu ingin bergerak, bertindak, berbuat untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari sesuai dengan tinjauan agama islam agar tidak akan merusak nilai-nilai agama Islam itu sendiri. Maka sejak itu timbul untuk

melakukan pengalihan, pelestarian, serta pengembangan kebudayaan yang melalui pendidikan formal, informal, maupun non formal.

Belajar atau menuntut ilmu dalam pandangan Islam adalah suatu hal yang dipandang baik ada banyak Al-qur'an dan Hadis Nabi Muhammad S.A.W yang mengungkapkan mengenai belajar serta memotivasi manusia untuk selalu belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

عَنْ أَبِي دَرْدَاءَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رَوَاهُ الْإِسْرَافِيُّ)

Artinya: " Dari Abi Darda' r.a saya mendengar Rasulullah S.A.W bersabda: Barangsiapa yang berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkannya jalannya ke surga" (H.R. Turmudzi).

Ayat dan hadis diatas adalah sebuah tuntutan, anjuran bahkan perintah guna meningkatkan kualitas hidup dan beribadah terutama dalam menuntut ilmu atau belajar.

Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar dengan semangat. Khususnya pada mata pelajaran fiqih. Karena mata pelajaran fiqih sangat membutuhkan pemahaman yang tidak mudah. Terutama dalam mengatasi gaya belajar siswa yang beragam. Maka dengan adanya simulasi-simulasi dalam *multimedia learning*, akan sangat mempengaruhi daya serap siswa dalam menerima pelajaran.

Selain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, juga menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Diantaranya tuntutan terhadap

⁶³ Sidqi Muhammad jamil Al Aththar, *Sunan At Turmudzi juz 2*, (Lebanon: Beirut, 2005), h. 189

peningkatan kemampuan dan ketrampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

Maka dari itu sebagai guru di zaman kemajuan teknologi, perlu untuk memperhatikan hal tersebut. Apalagi motivasi belajar siswa termasuk unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terutama dalam mata pelajaran fiqh sebagai pedoman ilmu bagi siswa dalam beribadah, bermuamalah, dan melakukan amaliyah sehari-hari. Yang tidak lain untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

Multimedia learning dianggap sebagai metode dan media yang sangat menyenangkan dalam menghidupkan proses pembelajaran. Oleh karena itu berhasil tidaknya pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya fiqh sangat dipengaruhi oleh motivasi siswa dalam belajar. Yang mana nantinya motivasi itu sendiri sangat dipengaruhi oleh metode atau media yang digunakan yang dapat membangun semangat serta mengakomodasi berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa dalam proses belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

Sebelum kita menguraikan pengertian metode penelitian, baiknya kita mengetahui tentang arti metode dan penelitian secara terpisah. Dalam bahasanya Drs. Mardalis, metode adalah suatu cara atau teknis yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan penelitian itu sendiri diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran.

Jadi dapat dipahami bahwa metode penelitian adalah suatu cara dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran

Maka dari itu, metodologi penelitian sangat penting untuk memudahkan proses penelitian, sehingga penulis menguraikan metode penelitian ini sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan yang akan diangkat yaitu pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang. Maka penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian kuantitatif karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang

memerlukan analisis statistik (data berupa angka) untuk memperoleh kebenaran mengenai apa yang ingin diketahui.

B. Rancangan Penelitian

Dalam rancangan penelitian ini penulis menentukan beberapa langkah, diantaranya sebagai berikut:

Tahap pertama: menentukan populasi dan sampel. Dalam menentukan populasi dan sampel penelitian ini, penulis melakukan studi pendahuluan ke sekolah Madrasah Aliyah Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang.

Tahap kedua: pengumpulan data. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dengan metode angket, dokumentasi, interview, dan observasi.

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 ketiga: analisa dan penyajian data. Dalam menganalisa data, penulis menggunakan rumus *product moment*, yang kemudian disajikan dalam bentuk penelitian skripsi ini.

C. Identifikasi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Hagul, Manning, dan Singarimbun (1989), inti penelitian ilmiah adalah mencari hubungan antar variabel. Maka variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *multimedia learning*. Variabel ini merupakan variabel yang

mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Jombang, dan merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variable bebas.

D. Indikator Variabel

1. Penggunaan Multimedia Learning, meliputi :

- a. Menciptakan komunikasi yang baik antara siswa dan guru
- b. Menciptakan proses umpan balik dengan baik
- c. Menumbuhkan semangat belajar siswa
- d. Memadukan kata-kata dan gambar secara keterkaitan
- e. Memadukan kata-kata dan gambar secara simultan
- f. Mengakomodasi siswa sesuai dengan gaya belajarnya

2. Motivasi belajar siswa yang meliputi:

- a. Mempunyai semangat belajar yang tinggi
- b. Menunjukkan keuletannya dalam menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan belajar
- d. Mempunyai minat terhadap bermacam-macam masalah
- e. Menunjukkan kreatifitasnya dalam belajar dan mengerjakan tugas

f. Menunjukkan kemandirian dalam belajar dan mengerjakan tugas

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁴

Sedangkan menurut Drs. Mardalis, populasi adalah sekumpulan kasus yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian, kasus-kasus tersebut dapat berupa orang, barang, binatang, hal atau peristiwa.⁶⁵

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

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X2 dan kelas XI IAI MA Unggulan Darul Ulum Jombang yang berjumlah 70 orang.

2. Sampel

Yang dimaksud sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶⁶ Sedangkan dalam teknik pengambilan sample Prof. Dr. Suharsini

Arikunto menyatakan:

“Untuk sekedar perkiraan maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih”.⁶⁷

⁶⁴ Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), h. 80

⁶⁵ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), cet III, h. 53

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, 117

⁶⁷ Ibid, h. 134

Dengan populasi yang telah disebutkan, menjadikan penulis sengaja memakai jumlah populasi yang kurang dari 100 tersebut sebagai sampel yang akan menjadi fokus penelitian. Untuk mempermudah penelitian, maka penulis menggunakan sampel random atau sampel acak dengan cara ordinal (tingkatan sama).

F. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek dari mana data itu diperoleh.⁶⁸ Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga sumber data yaitu:

- a. **Kepustakaan, yaitu sumber data yang berupa buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan pembahasan.**
- b. **Lapangan, yaitu sumber data yang diperoleh dari penelitian baik secara langsung atau tidak langsung, dalam hal ini terdiri dari manusia dan non manusia.**
- c. **Sumber data manusia, sumber data manusia adalah siswa yang berada di tempat penelitian. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X2 dan XI IAI MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Jombang**

⁶⁸ Maradalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet III, h. 107

G. Jenis Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian itu digolongkan menjadi dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk non-angka atau non-numerik atau biasa juga disebut atribut.⁶⁹ Data tersebut meliputi:

- a. Sejarah berdirinya MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- b. Letak geografis MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- c. Struktur organisasi MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- d. Pemaparan tentang penggunaan *multimedia learning*

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka/ numerik atau biasa juga disebut atribut.⁷⁰ Data tersebut meliputi:

- a. Jumlah guru di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- b. Jumlah siswa MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007),

h. 60

⁷⁰ Ibid., h. 61

c. Hasil angket Siswa

H. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam akhir lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁷¹ Variasi bentuk instrument ini adalah angket, ceklis (*check-list*), pedoman wawancara, pedoman pengamatan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen metode angket yang berfungsi sebagai berikut:

- a. Untuk menggali data yang berhubungan dengan penggunaan *multimedia learning* pada siswa X2 dan XI IAI MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Jombang
- b. Untuk mengetahui sikap dan kepedulian tiap elemen sekolah terhadap pentingnya *multimedia learning* di MAU STEP-2 IDB Darul' 'Ulum Jombang
- c. Untuk mengetahui data yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa X2 dan XI IAI MAU STEP-2 IDB Darul' 'Ulum Jombang

Adapun alasan memilih metode angket sebagai instrumen dalam penelitian ini karena metode angket praktis digunakan, dan responden dapat menjawab secara langsung tanpa dipengaruhi orang lain.

⁷¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 136

Angket yang disusun oleh penulis didasarkan pada hasil penjabaran variabel penelitian. Pada variabel bebas dan terikat terdiri dari 15 item pertanyaan yang mana tiap item tersebut disediakan alternatif jawaban, yaitu: (a dengan skor 3, b. dengan skor 2, c dengan skor 1)

I. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Yang dimaksud teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan penulis untuk mendapatkan data atau informasi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

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. Teknik observasi (pengamatan)

Teknik observasi atau pengamatan adalah metode pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra.

Cholid Narbuko dan H. Abu Ahmadi mendefinisikan metode observasi:

“Alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.”⁷²

Dalam hal ini penulis mengamati obyek untuk mendapatkan data tentang situasi dan kondisi secara universal dari obyek penelitian, yakni

⁷² Cholid Narbuko Dan H. Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h. 70

letak geografis atau lokasi sekolah, kondisi sarana, struktur organisasi, dan bagaimana penggunaan *multimedia learning* di MAU STEP-2 IDB.

b. Teknik Interview

Teknik interview adalah suatu metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan tujuan penyelidikan. Penyelidikan pada umumnya dua orang atau lebih hadir secara fisik dalam proses tanya jawab itu sendiri dan masing-masing pihak dapat menggunakan saluran-saluran komunikasi secara wajar dan lancar.⁷³

Oleh karena itu metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan *multimedia learning* dan motivasi belajar siswa dengan menginterview tim pelaksana *multimedia learning*: guru-guru, atau siswa di MAU STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Jombang.

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. Teknik kuesioner (angket)

Teknik angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Jika metode angket dibagi menurut jawaban yang diinginkan dapat dibagi menjadi dua yaitu: angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup adalah suatu pertanyaan dengan jumlah jawaban tertentu sebagai pilihan yang harus dipilih oleh responden, dimana jawaban sudah

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h.

ditentukan oleh peneliti. Artinya responden tidak diberi kebebasan dan mengekspresikan jawaban mereka, namun hanya memilih jawaban yang telah ditentukan oleh peneliti. Sedangkan angket terbuka memberikan memberikan kesempatan penuh, memberi jawaban menurut apa yang dirasa perlu oleh responden. Peneliti hanya memberi sejumlah pertanyaan yang berkenaan dengan masalah penelitian dan meminta responden menguraikan pendapatnya secara bebas.

Adapun angket yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Dengan menggunakan pedoman angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi data tentang pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X2 dan XI IAI MAU STEP-2 IDB Darul 'Ulum Jombang.

d. Teknik dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa, catatan atau transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.⁷⁴

Metode ini digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang jumlah guru, jumlah siswa dan jumlah karyawan serta hal-hal lain yang berhubungan dengan obyek penelitian yang ada dalam dokumen.

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktiss*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 236

2. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak dirumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.⁷⁵ Dalam penelitian ini, teknik analisis yang penulis gunakan adalah perhitungan dengan teknik analisis statistik, yaitu:

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. Teknik prosentase

Rumus ini digunakan untuk mengetahui tingkat pelaksanaan *multimedia learning* serta motivasi belajar siswa. Adapun rumus tersebut adalah:

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

Keterangan:

P : Prosentase

F : Frekuensi dari jawaban responden

N : Jumlah banyak sampel

⁷⁵ Ibid, h. 147

Setelah diketahui hasilnya kemudian dikategorikan dengan standar pengukuran sebagai berikut:⁷⁶

76%-100%	: tergolong baik
56% - 75%	: tergolong cukup
40% - 55%	: tergolong kurang baik
Kurang dari 40%	: tergolong tidak baik.

- b. Teknik *product moment*. *Product of moment correlation* adalah salah satu teknik untuk mencari hubungan dua variabel yang sering kali digunakan.⁷⁷

Yakni untuk mengetahui tentang ada tidaknya pengaruh *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun rumus tersebut adalah

sebagai berikut :

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

Keterangan : XY = Korelasi antara X dan Y

X = Variabel independen

Y = Variabel dependen

N = Jumlah responden

Σ = Simbol yang bermakna jumlah

⁷⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar dan Teknik Penelitian* (Jakarta: Bina Aksara, 1983), h. 131

⁷⁷ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2000), h. 177-178.

Kemudian untuk mengukur besarnya pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa, maka dicocokkan dengan tabel interpretasi sebagai berikut⁷⁸:

Tabel 1
Interpretasi Nilai "r" *Product Moment*

Besarnya "r" Product Moment (r _{XY})	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variable X dan Y memang terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat lemah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan Y)
0,20 – 0,40	Antara variabel Y dan X terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

⁷⁸ Ibid, h.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Perkembangan MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang

Untuk menghasilkan siswa yang memiliki bekal kemampuan dasar ilmu-ilmu agama dan bahasa arab yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke IAIN atau untuk bekerja di masyarakat dalam bidang pelayanan keagamaan, maka sesuai keputusan Menteri Agama No. 73 tahun 1987 digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id diselenggarakan Madrasah Aliyah Program Khusus (MAPK). Untuk membantu program pemerintah itu, maka Yayasan Darul Ulum mendirikan Unit pendidikan madrasah aliyah swasta yang mengkhususkan pada penguasaan agama dan bahasa. Lebih khusus Madrasah Aliyah Darul Ulum ini didirikan dalam rangka memenuhi tuntutan pelaksanaan pendidikan agama dan bahasa arab di Pondok Pesantren Darul Ulum Jombang.

Sesuai dengan izin pendirian madrasah dari Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Timur, madrasah ini bernama Madrasah Aliyah Darul Ulum dengan menerapkan program Madrasah Aliyah Progran Khusus (MAPK). Namun dalam rangka menyesuaikan dengan UU. No. 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, berdasarkan keputusan No. 37 tahun 1993 tentang Madrasah Aliyah Keagamaan dan keputusan Menteri

Agama No. 374 tahun 1993 tentang kurikulum MAK yang dijabarkan dengan Dirjen BINBAGA Islam No.E.W./PP.00/A2/445/1994 tentang penataan Madrasah Aliyah, maka Madrasah Aliyah Darul Ulum yang sejak awal mengikuti program MAPK berubah menjadi MAK. Hal itu sesuai dengan surat Kakanwil Depag Propinsi Jawa Timur No. Wm.06.04/PP.006/7962/1994 tanggal 2 juni 1994 tentang nama-nama madrasah yang diusulkan menjadi MAK, yang diantaranya adalah MAK Darul Ulum yang didirikan pada tanggal 13 September 1991.

Madrasah Aliyah yang dulunya bernama MAPK/MAK ini, kini berubah menjadi MA Unggulan STEP-2 IDB (*Science and Technology Equity Program Phase 2*) atau program penguatan sains dan teknologi Madrasah Aliyah tahap 2 yang merupakan kelanjutan dari STEP-1 IDB yang di mulai sejak tahun 1995. Program STEP-1 IDB melahirkan MAN Insan Cendekia di Serpong dan Gorontalo. Program ini dibiayai oleh *Islamic Development Bank* (IDB). Berdasarkan hasil *review* dari IDB mengenai keberhasilan program STEP-1 IDB ini, pihak IDB selanjutnya menyetujui pembiayaan program STEP-2 IDB.

Pada sekitar bulan April 1999 diadakan pertemuan antara Departemen Agama, Reset dan Teknologi, Kehutanan, dan Bappenas yang mengeluarkan rekomendasi agar STEP-2 IDB tidak hanya berisi pembangunan unit sekolah baru saja, akan tetapi juga mengadakan program penguatan terhadap lembaga madrasah yang ada. Setelah melalui proses panjang, Mei 2003 pemerintah

menandatangani dua kesepakatan dengan pihak IDB untuk membangun dua *magnet school* di Aceh Timur dan Batam, dan program penguatan sains dan teknologi pada 30 madrasah aliyah yang ada di lingkungan pesantren (termasuk MAU Darul Ulum Jombang). Dengan harapan dari ke-30 madrasah STEP-2 IDB ini mampu bersaing dan menjadi *magnet school* yang dapat diandalkan.

2. Visi, Misi dan Tujuan MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang.

Visi:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
“ Beriman tangguh, handal dalam Sains-Tek, dan berbudi luhur “

Misi:

- a. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama, sehingga dapat mengimplementasikannya dalam segala tindak kehidupan.
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang efektif, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- c. Mewujudkan prestasi setiap siswa dalam bidang sains dan teknologi, sehingga mampu menghadapi kehidupan di era globalisasi.
- d. Mengembangkan sistem manajemen yang profesional dan berkualitas dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Tujuan

Meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi siswa-siswi Madrasah Aliyah (khusus yang berada di lingkungan pondok pesantren) agar mereka memiliki wawasan IPTEK dan akses yang lebih besar terhadap pendidikan tinggi umum.

3. Letak Geografis MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang

Secara geografis MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang berada di Pondok Pesantren Darul Ulum Jalan Rejoso No.19 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang, Adapun secara rinci letak geografis MA

Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang adalah sebagai berikut:

Sebelah utara : Jalan Perkampungan

Sebelah selatan : Lintasan Kereta Api

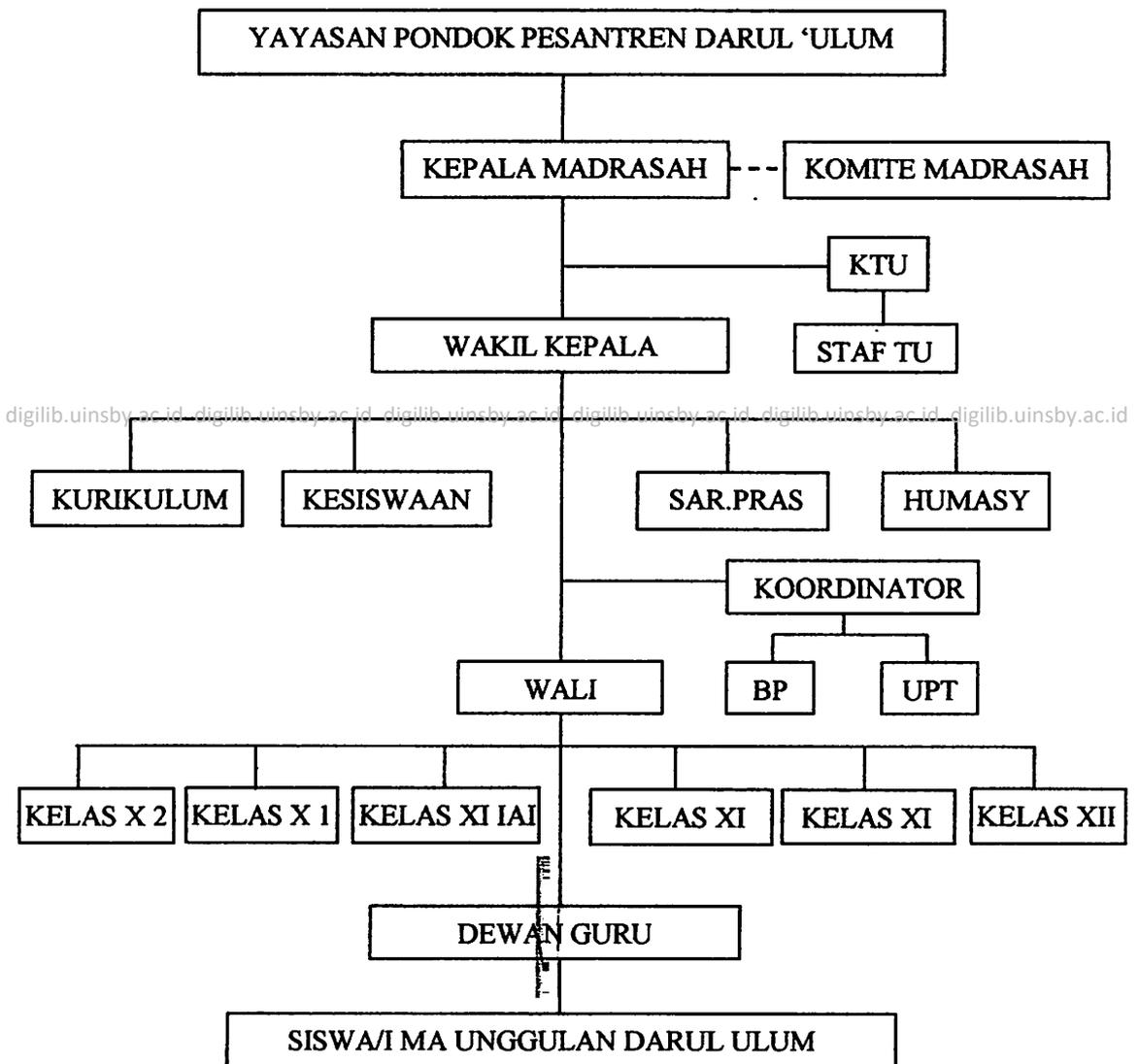
Sebelah barat : Desa Dukuan

Sebelah Timur : Asrama VIII (Robi'atul Adawiyah) Darul 'Ulum

4. Struktur Organisasi MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang

Tabel 2

Struktur Organisasi MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang



Sumber data: Dokumen MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang

5. Keadaan Guru dan Karyawan

Tabel 3

Keadaan Guru dan Karyawan MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum

NO	NAMA	MATA PELAJARAN
1	Sholihan, S.Ag	B. Arab
2	Suhaeri Zuhri. S. Ag. M. Pdi	Qur'an Hadits
3	Khoiruddinul Qayum, SS.	B. Inggris
4	H. Nawawi Ir.	Matematika
5	Achmad Salahuddin, SP.	Biologi
6.	Rinto Kisbandiyah NP, SE	Ekonomi
7.	Abd. Ro'uf, S.Ag. M. Ag	Aqidah/Tasawuf
8.	Abdul Basit MF, S.HI, M.HI	Bahtsul Kutub
9.	Dr. Afifuddin Dimiyathi, Lc. M.Ag	Insya'
10.	M. Hadi Nuriza, H. Lc. M.Pdi	Ilmu tafsir
11.	Drs. Muhtadi, H. M.HI	Aqidah Akhlak
12.	Bambang Agus Salim, SS.	B. Inggris
13.	Bambang Eko Wahyuno, ST.	Keterampilan
14	Elia Dwi Lisnawati, S. Pd	Kimia
15	Eka Izizingtias, S. Pd	Geografi
16	Fahim Tharabah, M. Pdi	Mantiq
17	Fathurrozi, S. Pd	Bhs. Indonesia

18	Drs. Fathurrahman,	Ilmu Falak
19	Habib Ghafir, S. Ip	Sosiologi
20	Drs. Khamim, M. Ag	Usul Fiqih
21	Khairatun Hisan, S.Pd	SKI
22	Mahdum halimy Z. S. Kom	Ekstrakurikuler
23	Mastikhah, S. Pd	Sejarah
24	Meika dwi NM,ST	PPKN
25	Mujazin, S. Pd. M. Pdi	Kimia
26	Drs. H. Nahduddin	Tajwid/Tilawah
27	Nur Cholilah, S. Sos.I	BP
28	Catur Cahyanto, S. Pd	Fisika
29	Robikan, SE	Ekonomi
30	Ramelan, HM. Bchk	Penjaskes
31	Sri Wahyuni. S. Pd	Matematika
32	Sunarto, S. Pd	B. Indonesia
33	Dra. Ulfah Masruhah	Nahwu/shorof
34	Dra. Hj. Umi Sa'adah	Aqidah Akhlak
35	Uswatun Khasanah, M. Pd	Matematika
36	Tofan Puji F, S. Pd	Pembina KIR
37	H. Muhammad Wahib, Lc	Fiqih
38	Ahmad Farid, S. Pd	Guru Piket

39	Achmad Sodiq	Kesenian
40	Peni Kendarti, S. Pd	PORKES
41	Halimi Mahdum, S. Kom	TIK
42	Ulfah Faiqotul Himmah, Lc	Ilmu Tafsir

Sumber data : Dokumen MA Unggulan Darul Ulum Peterongan Jombang

6. Keadaan Siswa

Siswa MA Unggulan Darul Ulum Jombang kelas XI seluruhnya berjumlah 74 yang terdiri dari 2 jenis kelamin, yang terinci sebagai berikut :

Tabel 4 .

Keadaan Siswa Tahun Pelajaran 2010/20

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

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X 1 (umum)	11	29	40
X 2(agama)	18	17	35
XI (umum)	25	16	41
XI IAI	23	12	35
XII IPA	20	19	39
XII IAI	19	16	35
XII IPS	20	18	38
JUMLAH	136	127	263

Sumber data : Dokumen MA Unggulan Darul Ulum Peterongan Jombang

7. Sarana Dan Prasarana

Program pengelolaan sarana bertujuan agar dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang. Karena sarana dan prasarana merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar dan sebagai penunjang terbentuknya suasana yang langsung memberikan dorongan kepada anak dalam kegiatan belajar. Maka keadaan sarana dan prasarana hendaknya diusahakan seoptimal mungkin untuk memberikan dan menciptakan situasi belajar yang inspiratif, sehingga dapat memberikan rangsangan pada anak agar bergairah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

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

Adapun di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang dengan segala daya dan upaya berusaha mengadakan fasilitas-fasilitas diantaranya, yaitu :

a. **Laboratorium fisika**

Laboratorium ini untuk mempermudah siswa dalam mempelajari ilmu dengan cara peraga serata menggunakan CD.

b. **Laboratorium bahasa**

c. **Laboratorium biologi**

d. **Laboratorium kimia**

e. **Laboratorium komputer**

f. **Laboratorim ketrampilan**

g. **Multimedia dan audio visual.**

Tujuannya untuk lebih mendukung keaktifan kegiatan belajar mengajar MA Unggulan Darul ‘Ulum, sehingga dapat mengetahui secara langsung materi yang diajarkan melalui audio visual.

- h. Stasiun radio
- i. Koperasi
- j. Media informasi
- k. Lapangan olahraga
- l. Mushalla

B. Penyajian Data

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

Dalam sub bahasan ini penulis sajikan hasil observasi yang dilakukan di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang, hasil interview yang dilakukan kepada guru mata pelajaran fiqih dan siswa, dan hasil angket yang telah penulis sebarakan pada 70 responden yaitu tentang pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang.

1. Penyajian data observasi

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang tentang penggunaan *multimedia learning* pada saat pembelajaran. Diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam mengelola *multimedia learning*

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menjelaskan secara singkat pembelajaran <i>multimedia learning</i> yang akan dilakukan		√		
2	Guru menjelaskan secara singkat tentang materi yang akan dipelajari			√	
3	Guru menyajikan presentasi materi dengan multimedia kepada siswa				√
4	Guru mempresentasikan materi dengan multimedia disertai dengan gambar-gambar yang relevan				√
5	Guru memadukan gambar dan teks materi pada satu layar dalam presentasi multimedia			√	
6	Guru memberikan arahan dan bimbingan jika siswa mengalami kesulitan			√	

7	Guru memberikan selingan permainan dalam session tanya jawab setelah presentasi multimedia dilakukan		√		
8	Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari			√	
Jumlah rata-rata		3,00			

Keterangan:

Nilai 1: Jika guru melaksanakan multimedia learning kurang sesuai dengan rpp yang telah dibuat dan kurang sesuai dengan prinsip multimedia learning

Nilai 2: Jika guru melaksanakan multimedia learning kurang sesuai dengan rpp yang telah dibuat dan cukup sesuai dengan prinsip multimedia learning

Nilai 3: Jika guru melaksanakan multimedia learning sesuai dengan rpp yang telah dibuat dan cukup sesuai dengan prinsip multimedia learning

Nilai 4: Jika guru melaksanakan multimedia learning sesuai dengan rpp yang telah dibuat dan melaksanakan multimedia learning dengan sempurna

Pedoman kategori:

- a. $3,25 \leq 4,00$: sangat baik
- b. $2,50 \leq 3,25$: baik
- c. $1,75 \leq 2,50$: kurang baik

d. $1,00 \leq 1,75$: tidak baik

Dengan demikian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam *multimedia learning* termasuk baik. Hal ini dibuktikan pada jumlah rata-rata skor 3,00 diatas. Dan berdasarkan pedoman kategori yang telah ditetapkan skor 3,00 berada diantara $2,50 \leq 3,25$ yang menunjukkan baik.

Tabel 6

Hasil observasi kegiatan siswa

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mendengarkan penjelasan singkat dari guru tentang materi			√	
2	Siswa memperhatikan presentasi multimedia dengan seksama				√
3	Siswa menanyakan kesulitan yang ditemukan dan yang belum dipahami			√	
4	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru			√	
5	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari			√	
Jumlah rata-rata		3,2			

Keterangan:

Nilai 1: Jika siswa yang memperhatikan pelajaran berada pada 10%-30 dari jumlah siswa dalam satu kelas

Nilai 2: Jika siswa yang memperhatikan pelajaran berada pada 31%-50% dari jumlah siswa dalam satu kelas

Nilai 3: Jika siswa yang memperhatikan pelajaran berada pada 51%-70% dari jumlah siswa dalam satu kelas

Nilai 4: Jika siswa yang memperhatikan pelajaran berada pada 71%-100% dari jumlah siswa dalam satu kelas.

Pedoman kategori:

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. $3,25 \leq 4,00$: sangat baik
- b. $2,50 \leq 3,25$: baik
- c. $1,75 \leq 2,50$: kurang baik
- d. $1,00 \leq 1,75$: tidak baik

Dengan demikian menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam *multimedia learning* termasuk baik. Hal ini dibuktikan pada jumlah rata-rata skor 3,2 diatas. Dan berdasarkan pedoman kategori yang telah ditetapkan skor 3,2 berada diantara $2,50 \leq 3,25$ yang menunjukkan baik.

2. Penyajian data interview

Dari hasil wawancara yang penulis dapatkan, dari pihak guru mata pelajaran fiqh tidak merasa kesulitan dalam memberikan pelajaran kepada siswa dengan menggunakan *multimedia learning*. Sehingga guru tidak jarang

menggunakan *multimedia learning* dalam proses pembelajaran. Menurutnya pembelajaran dengan multimedia sangat memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena bisa dibedakan dengan pembelajaran pada tempo dahulu. Bahwasannya dalam lembaga formal yang ada di bawah naungan pondok pesantren, kebanyakan siswa tidur pada saat proses pembelajaran. Akan tetapi setelah diterapkan pembelajaran dengan multimedia, siswa lebih memperhatikan pelajaran. Karena mereka lebih bersemangat. Namun penggunaan *multimedia learning* masih belum maksimal pada semua mata pelajaran. Dikarenakan masih ada beberapa guru yang belum bisa mempraktekkan *multimedia learning*.

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 pengalaman demi pengalaman dalam menggunakan *multimedia learning*, guru sepantasnya mempunyai cara sendiri untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran terlebih terhadap motivasi belajar siswa yang dianggap sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa. Sekalipun sudah dilakukan melalui penggunaan *multimedia learning*, guru tetap memadukan dengan metode pembelajaran lain yang dianggap cocok dengan penggunaan *multimedia learning* itu sendiri. Meskipun kerap kali masih ditemukan siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan sepenuh hati, setidaknya dengan usaha yang telah tersebut, sudah meminimalisir terjadinya permasalahan di dalam proses pembelajaran.

Adapun dari hasil wawancara penulis kepada siswa. Menyatakan bahwa siswa merasa senang dengan guru yang menggunakan *multimedia*

learning. Dan penggunaan *multimedia learning* pada mata pelajaran fiqih dianggap sudah baik. dengan begitu mereka lebih mudah menyerap materi fiqih. Karena selain teori yang diajarkan, siswa juga diberi contoh-contoh gambar serta simulasi yang terkait dengan materi. Selain itu iringan suara yang mengiringi juga dicocokkan dengan gambar dan materi.

Siswa tersebut menyatakan bahwa *multimedia learning* tidak digunakan pada semua mata pelajaran dan pada setiap materi pelajaran. Namun dengan begitulah yang siswa anggap bagus yang membuat siswa agar tidak merasa bosan. Karena kalau materi disajikan dengan multimedia terus menerus juga akan mengakibatkan mata menjadi panas. Karena terlalu sering melihat layar LCD. Maka dari itu *multimedia learning* tidak digunakan terus menerus.

3. Penyajian data angket

Untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang, penulis menggunakan teknik angket. Angket tersebut terdiri dari 20 pertanyaan. 10 pertanyaan tentang “pengaruh penggunaan *multimedia learning*” dan 10 pertanyaan tentang “motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih”. Dan pertanyaan-tersebut disebarkan kepada 70 responden. Adapun responden itu adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Data Tentang Responden Kelas X2 dan XI IAI

No	Nama Siswa Kelas X2		Nama Siswa Kelas XI IAI
1	Akhmad Imam Ghozali	1	M. Asief Fachruddin Ali Achmad
2	Akhmad Rizal Elfarobi	2	Ridwan
3	Akhmad Akhsanu Taqwim	3	Sufyan Musthafa
4	Aprilia Ainur Cahaya	4	Aftun Asykurullah
5	Alfian Hatta Istiqlal	5	M. Shiroot
6	Dewi Alwiyatul Muzaiyanah	6	M. Fatih
7	Dwi Prastika	7	Mirzausi Lintang M
8	Erika Nur Afifah	8	Elfa Aulia Rahma MZ
9	Fahdy Akbar Naser	9	M. Kris Ardiansyah
10	Hakim Irfaul Fadhli	10	Elly Mastho'ah A
11	Hikmatud Diniyah	11	Ni'matul Mubarakah
12	Indi Hanim Amaliyah	12	Faridatul Mukaromah
13	M. Misbakhul Munir	13	Ella Nurmawati
14	Kholidia Yusuf	14	M. Dimas Arofin
15	Kholilur Rosyid	15	M. Syauqil Mubarak
16	Linda Taufiqullisani	16	Siti Nur Hasanah
17	Marisatus Su'udiyah	17	Sochibul Fadhillah
18	Miftachul Bahri	18	Apriani Nita Lutfiah

19	M. Almalikul Rasyid	19	N. F. Fajrin
20	Nadiatul Mutmainnah	20	Burhanatut Dyana
21	Ni'matul Fadlilah	21	Lutfiana Nizar Khabibah
22	Rista Arivida	22	Agus Fahmi Naufal
23	Robby Reza Zulfikri	23	Achmad Nasirudin
24	Siti Nadjatul Jannah	24	Ghozian Habibullah
25	Thoyyibatunnisa'	25	Miftakhul Khoir
26	Umul Karima	26	Agung Prasetyo
27	Willian Canggih Permana	27	Ahmad Nasiruddin
28	Zulkifli Syauqi Thontowi	28	M. Arif Akhyar
29	Agus Lutfiadin	29	M. Lubabun Nasir
30	M. Isomuddin Ghozali	30	Musthafa Hamdani
31	M. Vitra Abdillah	31	Neyif Mendofa
32	Robby Rahmanda	32	Rusdan Dewantara
33	Evi Ratna Wijayanti	33	Ulfiana
34	M. Fawwas	34	Siti Habibah
35	Wahyuni	35	Akhmad Stifa' Amirullah
Jumlah Responden: 70 orang siswa			

Dari setiap pertanyaan yang disebarkan kepada 70 responden tersebut, memiliki tiga pilihan jawaban, masing-masing jawaban pertanyaan dalam angket tersebut di sediakan alternatif jawaban pilihan dengan standar penilaian sebagai berikut:

- a. Alternatif jawaban (a) dengan nilai (3)
- b. Alternatif jawaban (b) dengan nilai (2)
- c. Alternatif jawaban (c) dengan nilai (1)

Untuk lebih jelasnya maka penulis sajikan data hasil angket yang telah penulis sebarakan kepada siswa dari masing-masing responden dengan memberikan skor (nilai) berdasarkan kreteria yang telah di tentukan diatas.

Adapun data tentang pengaruh penggunaan *multimedia learning* dapat dilihat dari tabel berikut:

TABEL 8
DATA HASIL ANGKET TENTANG PENGARUH PENGGUNAAN
MULTIMEDIA LEARNING
DI MA UNGGULAN STEP-2 IDB DARUL'ULUM PETERONGAN
JOMBANG

No	SKOR BERDASARKAN ITEM PERTANYAAN										Jumlah Skor X
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	26
2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	26
3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	27
4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	25
5	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	27
6	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	27
7	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	26

8	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23
9	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	25
10	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	25
11	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	25
12	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	27
13	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27
14	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	25
15	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	25
16	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	24
17	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	26
18	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	26
19	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26
20	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	25
21	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	25
22	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	26
23	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	26
24	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	26
25	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	26
26	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	27
27	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	26
28	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	25
29	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	27
30	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	26
31	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	27
32	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	26
33	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	25
34	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	26
35	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27
36	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	25
37	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	26
38	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	26
39	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	26
40	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	25

41	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	26
42	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	26
43	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	26
44	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	26
45	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	26
46	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	25
47	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	26
48	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	25
49	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	25
50	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
51	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	27
52	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	27
53	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	27
54	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	27
55	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	26
56	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	26
57	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	27
58	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	27
59	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	27
60	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	27
61	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27
62	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	26
63	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	24
64	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	26
65	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	27
66	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	26
67	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	26
68	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	26
69	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	27
70	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	26
Total Responden = 70 Total skor Pengaruh penggunaan <i>multimedia learning</i> = 1819 Skor pengaruh penggunaan <i>multimedia learning</i> = 26											1819

TABEL 9
DATA HASIL ANGKET TENTANG MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN FIQIH DI MA UNGGULAN DARUL ‘ULUM
PETERONGAN JOMBANG

No	SKOR BERDASARKAN ITEM PERTANYAAN										Jumlah Skor Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	27
2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	27
4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
5	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	26
6	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28
7	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27
8	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	27
9	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
10	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27
11	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	27
12	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	27
13	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28
14	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
15	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	26
16	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	27
17	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
18	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
19	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28
20	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
21	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
22	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28

23	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28
24	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
25	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	27
26	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	27
27	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	28
28	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	27
29	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	27
30	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	28
31	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28
32	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27
33	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	27
34	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	27
35	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	27
36	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
37	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
38	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
39	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	27
40	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28
41	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
42	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28
43	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	27
44	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
45	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27
46	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	27
47	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27
48	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	27
49	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	26

50	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	28
51	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	27
52	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
53	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	27
54	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	27
55	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	27
56	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
57	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	27
58	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28
59	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	27
60	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	27
61	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	27
62	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	26
63	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27
64	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28
65	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
66	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27
67	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	27
68	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
69	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	27
70	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	27
	Total Responden = 70 Total skor motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih = 1915 Skor motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih = 27										

C. Analisis Data

Setelah semua data tersebut di sajikan dan agar terdapat kecocokan di dalam menyimpulkan, maka sebagai langkah berikutnya adalah analisa data.

1. Analisis Data Tentang Pengaruh Penggunaan Multimedia Learning

Analisis data ini, digunakan tidak lain adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang. Dalam hal ini, penulis menganalisis hasil angket peritem pertanyaan yang sudah disebarakan kepada responden atas pendapatnya tentang pengaruh penggunaan *multimedia learning* dengan 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

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

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase tersebut, penulis menetapkan standar sebagai berikut:

1. 76%-100% : tergolong baik
2. 56% - 75% : tergolong cukup
3. 40% - 55% : tergolong kurang baik
4. kurang dari 40% : tergolong tidak baik.⁷⁹

Setelah itu penulis mengambil atau memilih frekuensi jawaban alternatif yang ideal sebagai kesimpulannya.

⁷⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar dan Teknik Penelitian* (Jakarta: Bina Aksara, 1983), 131

Tabel 10
Komunikasi antara guru dan murid dalam *multimedia learning* di MA
Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
1	a. Sangat baik	70	42	60
	b. Cukup		28	40
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa komunikasi antara guru dan murid dalam *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 42 (60%), cukup baik 28 (40%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi antara guru dan murid dalam *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang tergolong cukup, karena berada antara 56-75%.

Tabel 11
Kecepatan dalam memahami mata pelajaran dengan *multimedia learning* di
MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
2	a. Ya	70	45	64,3
	b. Biasa saja		25	35,7
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa kecepatan dalam memahami mata pelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang, siswa menyatakan ya sebanyak 45 (64,3%), biasa saja 25(35,7%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kecepatan dalam memahami mata pelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang, tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%..

Tabel 12
Keaktifan bertanya dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
3	a. Ya	70	40	57,1
	b. Kadang-kadang		29	41,4
	c. Tidak		1	1,4
Jumlah		70	70	100

Dari tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa keaktifan bertanya dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang, siswa menyatakan ya sebanyak 40 (57,1%), kadang-kadang 29(41,1%), dan tidak aktif sebanyak 1(1,4%).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keaktifan bertanya dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2

Darul 'Ulum Peterongan Jombang dinyatakan cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 13
Kemampuan siswa menyimpulkan materi pelajaran dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
4	a. Ya	70	30	42,9
	b. Kadang-kadang		40	57,1
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari tabel diatas dapat menunjukkan bahwa kemampuan siswa menyimpulkan materi pelajaran dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang, siswa menyatakan ya sebanyak 30 (42,9%), Kadang-kadang 40 (57,1%), dan tidak tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa menyimpulkan materi pelajaran dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang tergolong cukup, karena berada antara 56% - 75%.

Tabel 14
Semangat siswa dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
5	a. Ya	70	60	85,7
	b. Biasa saja		10	14,2
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang, siswa menyatakan ya sebanyak 60 (85,7%), biasa saja sebanyak 10 (14,2%), dan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang tergolong baik, karena berada antara 76% - 100%.

Tabel 15
Materi pelajaran yang di sajikan dengan *multimedia learning*, diselingi dengan permainan

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
6	a. Ya	70	31	44,2
	b. Kadang-kadang		39	27,1
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari tabel diatas dapat menunjukkan bahwa materi pelajaran yang di sajikan dengan *multimedia learning*, yang diselingi dengan permainan, siswa menyatakan ya sebanyak sebanyak 31 (44,2%), kadang-kadang 39 (27,1%), dan yang menyatakan tidak, tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi pelajaran yang di sajikan dengan *multimedia learning*, yang diselingi dengan permainan dinyatakan kurang baik, karena berada antara 40%-55%.

Tabel 16
Kesesuaian antara teori dengan gambar dan animasi yang disajikan dalam *multimedia learning*

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
7	a. Sangat baik	70	53	75,7
	b. Cukup		17	24,2
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa kesesuaian antara teori dengan gambar dan animasi yang disajikan dalam *multimedia learning*, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 53 (75,7%), yang menyatakan baik 17 (24,2%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kesesuaian antara teori dengan gambar dan animasi yang disajikan dalam *multimedia learning* tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 17
Antara teks materi, gambar atau animasi berada pada satu layar

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
8	a. Ya	70	42	60
	b. Kadang-kadang		28	40
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa antara teks materi, gambar atau animasi berada pada satu layar, siswa menyatakan ya sebanyak 42 (60%), menyatakan kadang-kadang sebanyak 28 (40%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Antara teks materi, gambar atau animasi berada pada satu layar tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 18
Konsentrasi siswa jika penyampaian materi dengan *multimedia learning* diiringi musik

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
9	a. Ya	70	40	57,1
	b. Kadang-kadang		26	37,1
	c. Terganggu		4	5,7
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa konsentrasi siswa tidak terganggu jika penyampaian materi dengan *multimedia learning* diiringi

musik, siswa menyatakan ya sebanyak 40 (57,1%), kadang-kadang sebanyak 26 (37,1%), dan siswa yang menyatakan terganggu sebanyak 4 (5,7%). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa konsentrasi siswa tidak terganggu jika penyampaian materi dengan *multimedia learning* diiringi musik tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%..

Tabel 19
Multimedia learning mewakili gaya belajar siswa baik dari visual, audio, dan kinestetik

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
10	a. Ya	70	47	67,1
	b. Kadang-kadang		23	32,8
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa *multimedia learning* mewakili gaya belajar siswa baik dari visual, audio, dan kinestetik, siswa menyatakan ya sebanyak 47 (67,1%), menyatakan cukup 23 (32,8%), sedangkan yang menyatakan tidak, tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *multimedia learning* mewakili gaya belajar siswa baik dari visual, audio, dan kinestetik tergolong cukup, karena berada antara 56% - 75%

Dari beberapa dari hasil angket tersebut dapat rekap dari masing-masing item pertanyaan sebagai berikut:

- a. Komunikasi antara guru dan murid dalam *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

- b. Kecepatan dalam memahami mata pelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- c. Keaktifan bertanya dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- d. Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- e. Siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dengan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang
- f. Materi pelajaran yang disajikan dengan *multimedia learning*, diselingi dengan permainan
- g. Kesesuaian antara teori dengan gambar dan animasi yang disajikan dalam *multimedia learning*
- h. Antara teks materi, gambar atau animasi berada pada satu layar
- i. Konsentrasi siswa jika penyampaian materi dengan *multimedia learning* diiringi musik
- j. *Multimedia learning* mewakili gaya belajar siswa baik dari visual, audio, dan kinestetik

Sedangkan untuk mengetahui data tentang penggunaan *multimedia learning*, penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F \text{ (Jumlah Prosentase Frekuensi Nilai Skor a(3))}}{N \text{ (Jumlah item Prosentase)}} \\
 &= \frac{60 + 64,3 + 57,1 + 42,9 + 85,7 + 44,2 + 75,7 + 60 + 57,1 + 67,1}{10} \\
 &= 61,4 \%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan dan penjabaran di atas, maka diperoleh data tentang penggunaan *multimedia learning* dengan alternatif jawaban A sebesar 61,4%. Dari hasil perhitungan prosentase sebesar 61,4%, maka penggunaan *multimedia learning* yang diberlakukan di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang dinyatakan cukup berhasil. Karena berada antara 56%-75%.

Selain dari hasil prosentase diatas, penulis juga membuktikan melalui observasi dan wawancara kepada siswa dan guru. Hal ini ditunjukkan oleh kesesuaian antara teks materi dan gambar yang disajikan dalam penggunaan *multimedia learning*.

2. Analisis Data Tentang Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

Analisis data ini, digunakan tidak lain adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang. Dalam hal ini, penulis juga menganalisis hasil angket peritem pertanyaan yang sudah disebarakan kepada responden atas pendapatnya tentang peningkatan motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran fiqih dengan menggunakan rumus prosentase dan standar sebagaimana diatas sebagai berikut berikut:

Tabel 20
Faktor yang menjadi dorongan dalam belajar

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
1	a. Kemauan	70	54	77,1
	b. Kewajiban		16	22,9
	c. Keterpaksaan		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa faktor yang menjadi dorongan dalam belajar siswa, siswa mengatakan kemauan sebanyak 54 (77,1%), kewajiban 16 (22,9%), dan yang mengatakan keterpaksaan, tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang menjadi dorongan dalam belajar siswa adalah kemauan dan hal itu tergolong baik karena berada antara 76%-100%.

Tabel 21
Menuntaskan tugas fiqih sampai selesai

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
2	a. ya	70	49	70
	b. Kadang-kadang		21	30
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa menuntaskan tugas fiqih sampai selesai, siswa menyatakan ya 49 (70%), kadang-kadang 21 (30%), dan yang mengatakan tidak, kosong. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa menuntaskan tugas fiqih sampai selesai tergolong cukup , karena berada antara 56% - 75%.

Tabel 22
Selalu aktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqih

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
3	a. Ya	70	47	67,1
	b. Kadang-kadang		23	32,9
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran bidang study fiqih, siswa mengatakan ya sebanyak 47 (67,1%), kadang-kadang 23 (32,9%), sedangkan yang tidak aktif tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran bidang study fiqih tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 23
Tidak menyerah ketika menjawab soal fiqih yang sulit

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
4	A. Ya	70	50	71,4
	b. Kadang-kadang		20	28,6

	c. Menyerah		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang tidak menyerah ketika menjawab soal fiqih yang sulit, siswa mengatakan ya sebanyak 50 (71,4%), kadang-kadang 20 (28,6%) dan sedangkan yang mengatakan tidak, tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang tidak menyerah ketika menjawab soal fiqih yang sulit tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 24
Berusaha meningkatkan belajar ketika nilai kurang bagus

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
5	a. Ya	70	56	80
	b. Biasa-biasa saja		14	20
	c. Tidak berusaha		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa berusaha meningkatkan belajar ketika nilai kurang bagus, siswa menyatakan ya 56 (80%), biasa-biasa saja 14 (20%) dan yang mengatakan tidak, nol.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa berusaha meningkatkan belajar ketika nilai kurang bagus tergolong baik, karena berada diantara 75%-100%.

Tabel 25
Tertarik untuk membahas permasalahan yang lagi marak

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
6	A. Ya	70	55	78,6
	b. Biasa-biasa saja		13	18,6
	c. Tidak tertarik		2	2,9
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bawah siswa tertarik untuk membahas permasalahan yang lagi marak, siswa mengatakan ya sebanyak 55 (78,6%), kadang-kadang 13 (88,6%), sedangkan yang mengatakan tidak ada 2 (2,9%).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang tertarik untuk membahas permasalahan yang lagi marak, tergolong baik, karena berada diantara 76%-100%.

Tabel 26
Berusaha mencari solusi ketika kesulitan dalam menjawab soal

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
7	a. Ya	70	55	78,6
	b. Kadang-kadang		15	21,4
	c. Tidak pernah		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa berusaha mencari solusi ketika kesulitan dalam menjawab soal, siswa menyatakan ya

sebanyak 55 (78,6%), kadang-kadang 15 (21,4%), dan sedangkan yang mengatakan tidak, kosong.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berusaha mencari solusi ketika kesulitan dalam menjawab soal ini, tergolong baik, karena berada diantara 75%-100%.

Tabel 27
Lebih senang mengerjakan tugas rumah sendiri

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
8	a. Ya	70	55	78,6
	b. Kadang-kadang		15	21,4
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa lebih senang mengerjakan tugas rumah sendiri, mengatakan ya sebanyak 55 (78,6%), kadang-kadang 15 (21,4%) dan sedangkan yang mengatakan tidak, tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang mengerjakan tugas rumah sendiri tergolong cukup, karena berada diantara 75%-100%.

Tabel 28
Mempertahankan pendapat jika telah yakin pendapat itu benar

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
9	a. Ya	70	49	70
	b. Kadang-kadang		19	27,1

	c. Tidak pernah		2	2,9
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa mempertahankan pendapat jika telah yakin pendapat itu benar, siswa mengatakan ya 49 (70%), kadang-kadang 19 (27,1%), dan sedangkan yang mengatakan tidak, ada 2 (2,9%).

Dengan demikian siswa mempertahankan pendapat jika telah yakin pendapat itu benar, tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 29
Akan tetap belajar meskipun tidak diberi tugas

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

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
10	A. Ya	70	58	82,9
	b. Kadang-kadang		12	17,1
	c. Tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa akan tetap belajar meskipun tidak diberi tugas, siswa mengatakan ya sebanyak 58 (82,9%), kadang-kadang 12 (17,1%) dan sedangkan yang mengatakan tidak, kosong.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa Akan tetap belajar meskipun tidak diberi tugas dapat tergolong baik, karena berada diantara 75%-100%.

Dari beberapa dari hasil angket tersebut dapat rekap dari masing-masing item pertanyaan sebagai berikut:

- a. Faktor yang menjadi dorongan dalam belajar
- b. Menuntaskan tugas fiqh sampai selesai
- c. Selalu aktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqh
- d. Tidak menyerah ketika menjawab soal fiqh yang sulit
- e. Berusaha meningkatkan belajar ketika nilai kurang bagus
- f. Tertarik untuk membahas permasalahan yang lagi marak
- g. Berusaha mencari solusi ketika kesulitan dalam menjawab soal
- h. Lebih senang mengerjakan tugas rumah sendiri
- i. Mempertahankan pendapat jika telah yakin pendapat itu benar
- j. Akan tetap belajar meskipun tidak diberi tugas

Sedangkan untuk mengetahui data tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh, penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F(\text{Jumlah Prosentase Frekuensi Nilai Skor } a(3))}{N(\text{Jumlah item Prosentase})} \\
 &= \frac{77,1 + 70 + 67,1 + 71,4 + 80 + 78,6 + 78,6 + 78,6 + 70 + 82,9}{10} \\
 &= 75,4 \%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas, maka dapat diperoleh data tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh dengan alternatif jawaban A sebesar 75,4%. Maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh di MA

Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang cukup baik. Karena berada antara 56%-75%

Selain dari hasil prosentase diatas, penulis juga membuktikan melalui observasi dan wawancara kepada siswa dan guru. Hal ini ditunjukkan oleh keaktifan dan semangat siswa dalam proses belajar mengajar diantaranya: keseriusan dalam memperhatikan pelajaran, keaktifan bertanya jika merasa kurang paham.

3. Analisis Data Tentang Pengaruh Penggunaan Multimedia Learning

Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih

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

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul 'Ulum Peterongan Jombang, penulis menggunakan rumus *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{XY} = koefisien antara variabel X dan Y yang dicari korelasinya

N = jumlah responden

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah skor Y

$\sum X^2$ = jumlah hasil pengkalian skor X dengan X

$\sum Y^2$ = jumlah hasil pengkalian skor Y dengan skor Y

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam mencari korelasi antara variabel X (penggunaan *multimedia learning*) dan variabel Y (motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih) adalah sebagai berikut:

1) Mencari nilai tabel korelasi *product moment*

Tabel 30
Korelasi Product Moment

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	26	27	676	729	702
2	26	28	676	784	728
3	27	27	729	729	729
4	25	28	625	784	700
5	27	26	729	676	702
6	27	28	729	784	756
7	26	27	676	729	702
8	23	27	529	729	621
9	25	28	625	784	700
10	25	27	625	729	675
11	25	27	625	729	675
12	27	27	729	729	729
13	27	28	729	784	756
14	24	28	576	784	672
15	25	26	625	676	650
16	25	27	625	729	675
17	26	28	676	784	728
18	26	28	676	784	728
19	26	28	676	784	728
20	25	28	625	784	700

21	25	28	625	784	700
22	26	28	676	784	728
23	26	28	676	784	728
24	26	28	676	784	728
25	26	27	676	729	702
26	27	27	729	729	729
27	26	28	676	784	728
28	25	27	625	729	675
29	27	27	729	729	729
30	26	28	676	784	728
31	27	28	729	784	756
32	26	27	676	729	702
33	25	27	625	729	675
34	26	27	676	729	702
35	27	27	729	729	729
36	25	28	625	784	700
37	26	28	676	784	728
38	26	28	676	784	728
39	26	27	676	729	702
40	25	28	625	784	700
41	26	28	676	784	728
42	26	28	676	784	728
43	27	27	729	729	729
44	26	28	676	784	728
45	26	27	676	729	702
46	25	27	625	729	675
47	26	27	676	729	702
48	24	27	676	729	648
49	25	26	625	676	650
50	27	28	729	784	756
51	27	27	729	729	729
52	27	28	729	784	756
53	26	27	676	729	729

54	27	27	729	729	729
55	26	27	676	729	702
56	26	28	676	784	728
57	27	27	729	729	729
58	27	28	729	784	756
59	27	27	729	729	729
60	27	27	729	729	729
61	27	27	729	729	729
62	26	26	676	676	676
63	26	27	676	729	702
64	26	28	676	784	728
65	27	26	729	676	702
66	26	27	676	729	702
67	26	27	676	729	702
68	26	28	676	784	728
69	27	27	729	729	729
70	25	27	625	729	700
Jumlah	1819	1915	47421	52415	49813

Dari tabel korelasi *product moment* diatas dapat diketahui sebagai berikut:

- a. Jumlah N = 70
- b. Jumlah X = 1819
- c. Jumlah Y = 1915
- d. Jumlah X² = 47421
- e. Jumlah Y² = 52415
- f. Jumlah XY = 49813

2) Memasukkan ke rumus *product moment*

Setelah diketahui hasil dari tabel korelasi *product moment* diatas, maka langkah selanjutnya memasukkan ke dalam rumus *product moment* sebagai berikut:

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

$$r_{XY} = \frac{70 \times 49813 - (1819)(1915)}{\sqrt{\{70 \times 47421 - (1819)^2\} \{70 \times 52415 - (1915)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{3486910 - 3483385}{\sqrt{\{3319470 - 3308761\} \{3669050 - 3667225\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{3525}{\sqrt{10709 \times 1825}}$$

$$r_{XY} = \frac{3525}{\sqrt{19543925}}$$

$$r_{XY} = \frac{3525}{4420,851162}$$

$$r_{XY} = 0,7973577646$$

3) Menguji Hipotesis

Setelah nilai r_{XY} diketahui yaitu 0,797 maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Apakah H_a (hipotesis kerja) diterima sedangkan hipotesis H_o (nihil ditolak), dan begitu juga sebaliknya apakah H_o (hipotesis nihil) diterima sedangkan hipotesis H_a (kerja ditolak).

Untuk mengetahui itu, maka harus dikonsultasikan pada tabel nilai “r” *product moment*. Apabila hasil perhitungan dari r_{XY} lebih besar daripada harga yang tertera dalam tabel nilai “r”, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis kerja diterima sedangkan hipotesis nihil ditolak dan begitu juga sebaliknya.

Dari tabel nilai “r” *product moment* dengan $n = 70$, diketahui bahwa pada taraf signifikan 5% adalah 0,235, sedangkan pada taraf signifikan 1% adalah 0,306.

Dari hasil konsultasi tersebut diketahui bahwasanya $r_{XY} = 0,797$ lebih besar daripada nilai tabel “r” *product moment* baik pada taraf signifikan 5% = 0,235 maupun 1% = 0,306.

Jadi kesimpulannya yang dapat penulis tarik adalah hipotesis kerja (H_a) dapat diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Sehingga yang berlaku adalah ada pengaruh yang signifikan adanya penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

4) Sejauh Mana Pengaruhnya.

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih dapat diinterpretasikan pada tabel “r” *product moment* di bawah ini sebagai berikut⁸⁰:

⁸⁰ Ibid., h. 193

Tabel 28
Interpretasi Nilai “r” *Product moment*

Besarnya “r” Product Moment (r _{XY})	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variable X dan Y memang terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat lemah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan Y)
0,20 – 0,40	Antara variabel Y dan X terdapat korelasi yang lemah atau rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi

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

Maka dapat diketahui hasil yang di peroleh adalah 0,797 dan pada tabel interpretasi barada pada nilai $r = 0,70- 0,90$ menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat implikasi yang kuat atau tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kuat atau tinggi di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul ‘Ulum Peterongan Jombang

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari permasalahan yang ada dari skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul ‘Ulum Peterongan Jombang dalam proses pelaksanaannya tergolong cukup baik. Hal ini terbukti berdasarkan hasil analisis melalui prosentase, diperoleh 61,4 % dan nilai tersebut jika dikonsultasikan dengan kriteria yang ditetapkan oleh Prof. Dr. Suharsimi Arikunto berkisar antara 56% - 75% yang berarti cukup baik.

Selain itu juga telah terbukti melalui observasi dan wawancara kepada siswa dan guru. Hal ini ditunjukkan dalam Penggunaan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan ceklis dari penggunaan *multimedia learning* yang menunjukkan bahwa jumlah rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,00. Dan berdasarkan pedoman kategori yang telah ditetapkan skor 3,2 berada diantara $2,50 \leq 3,25$ yang menunjukkan cukup baik. Didukung dengan pernyataan siswa yang menyebutkan bahwa penggunaan *multimedia learning* sudah cukup baik dan dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2

Darul 'Ulum Peterongan Jombang cukup baik. Hal ini berdasarkan analisis melalui prosentase, diperoleh 75,4 % dan nilai tersebut jika dikonsultasikan dengan kriteria Prof. Suharsimi Arikunto berkisar antara 56 % - 75 % yang berarti cukup baik.

Selain dari hasil prosentase di atas, penulis juga membuktikan melalui observasi dan wawancara kepada siswa dan guru. Hal ini ditunjukkan oleh keaktifan dan semangat siswa dalam proses belajar mengajar diantaranya: keseriusan dalam memperhatikan pelajaran, keaktifan bertanya jika merasa kurang paham. Didukung dengan pernyataan guru yang menyebutkan bahwa terdapat perubahan baik yang signifikan pada diri siswa setelah digunakannya *multimedia learning* dalam proses pembelajaran.

Dari hasil analisis data telah diketahui bahwa pengaruh penggunaan *multimedia learning* di MA Unggulan STEP-2 Darul 'Ulum Peterongan Jombang mempunyai pengaruh yang kuat atau tinggi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Hal ini terbukti berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment* yang menghasilkan nilai r_{xy} sebesar 0,797. Dan apabila nilai r_{xy} tersebut dikonsultasikan dengan nilai tabel koefisien *product moment* pada taraf signifikan 5% : 0,235 dan taraf signifikan 1% : 0,306, maka nilai r_{xy} lebih besar dari " r_t " baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%.

Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Dan apabila nilai r_{xy} sebesar 0,797 dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai " r " *product*

moment, maka berada pada nilai r antara 0,70 – 0,90 hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.

Jadi pengaruh penggunaan *multimedia learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Unggulan STEP-2 IDB Darul Ulum Jombang kuat atau tinggi.

B. Saran-saran

Berangkat dari kesimpulan di atas dan hasil penelitian saran-saran yang dapat diberikan penulis dalam skripsi ini yaitu:

1. Kepada para guru hendaknya meningkatkan kompetensi dan kemampuannya dikembangkan terus secara kontinyu, baik dalam menggunakan multimedia pembelajaran dan lain-lain dengan mengikuti workshop, pelatihan terpusat dan *in house training*, kursus-kursus, tutorial, dan sebagainya. Untuk bertambah efektif dan efisiensinya proses pembelajaran.
2. Perlu dibangun dan ditingkatkan semangat kerja sama dan kekompakan yang tinggi dari berbagai pihak serta berkomunikasi yang terbuka antara kepala sekolah, guru, wali murid dan warga masyarakat setempat agar lingkungan sekolah mendukung tinggi proses penggunaan *multimedia learning*.
3. Adapun untuk menanggulangi faktor penghambat motivasi belajar siswa yang datangnya dari teman, hendaknya pihak sekolah lebih memperketat absensi kehadiran siswa pada setiap mata pelajaran. Absensi kehadiran siswa tersebut dapat berupa tanda tangan siswa pada akhir pelajaran dan guru melakukan absen ulang. Dengan demikian siswa tidak akan bisa memalsukan absensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, Departemen. *Standar Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. 2004
- Ahmadi, Abu dan Supriyanto, Widodo. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 1991
- Bafaadol, Ibrahim. *Supervisi Pengajaran: Teori dan Aplikasi Dalam Membina Profesional Guru*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 1992
- Black, James A. dan Champion, Dean J.. *Metode dan Masalah Penelitian Sosial, terjemah. E.Koeswara, dkk* . Bandung : Refika Aditama. 1999
- Chaplin, J.P.. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Renika Cipta. 2004
- Dharma Oetomo, Budi Sutedjo. *E education Konsep Teknologi Dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi. 1998
- digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rieneka Cipta. 1999
- Dreikurs, Rudolf dan Cassel, Pearl. *Disiplin Tanpa Hukuman*. Bandung: CV. Remaja Karya. 1986
- Gintings, Abdur Rahman. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora. 2008
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara. 2003
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. 1992
- Jamil Al Aththar, Sidqi Muhammad. *Sunan At Turmudzi juz 2*. Lebanon: Beirut. 2005
- Makmun, Abin Syamsudin. *Psikologi Kependidikan; Perangkat Suatu Pengajaran Modul*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2007
- Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara. 1995 (cet III)

- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan baru*. Ciputat: Gaung Persada Press. 2008
- Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. 2008
- Mustaqim dan Wahib, Abdul. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Renika Cipta. 2001
- Narbuko, Cholid dan Ahmadi, H. Abu. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2007
- Nasution, Zalkarimein. *Teknologi Komunikasi Dalam Perspektif*. Jakarta: Fakultas Ekonomi UI. 1989
- Poerwadarminta, W. J. S. dan Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 2006
- Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2000
- Salamah, Muhammad Khalaf. *Bulughul 'Arob Bitaqribi Kitabi Syu'bi (Tahdzibil Kitabi Syu'bil Imam Bil Baihaqi*. Madinah Al Munawwaroh: Al Maktabah Asyasyamilah. 1993
- Sardiman, A. M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 1996
- Slameto. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 1991
- Soeitoe, Samuel. *Psikologi Pendidikan Merngutamakan Segi-Segi Perkembangan Jilid dua*. Jakarta: Lembaga Penerbitan Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. 1982
- S. Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 1992
- Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Renika Cipta. 1998

Sudjana, Nana. *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah*. Bandung : Sinar Baru Algesindo. 1998

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. *Teknologi Pengajaran*. Bandung,: Sinar Baru Algensindo. 2007

Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2000

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2007

Suharsimi Arikunto. *Dasar dan Teknik Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara. 1983

Sukardi, Dewa Ketut. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional. 1999

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung:

Rosda Karya. 1995

www.zeniusmultimedia.com/site/.../SD_zeniusmultimedia.php

[www. En.wikipedia.org/wiki/learning](http://www.En.wikipedia.org/wiki/learning)

www.starwrite.biz/.../multimedia:+Perkembangan+sistem+multimedia+Ani

masi

[www. ariasdimultimedia.wordpress.com/.../panduan-pengembangan-multimedia- pembelajaran](http://www.ariasdimultimedia.wordpress.com/.../panduan-pengembangan-multimedia- pembelajaran)