PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUTOPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIST DI MAN 2 TUBAN

SKRIPSI

Oleh:

LAILI NUR AFFIDA
D91216104

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LAILI NUR AFFIDA

NIM : D91216104

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist di MAN 2 Tuban"** secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 3 Maret 2020

Saya yang menyatakan

Laili Nur Affida
D91216104

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : LAILI NUR AFFIDA

NIM : D91216104

Judul :PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUTOPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIST DI MAN 2 TUBAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 3 Maret 2020

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. H. M. Nawawi, M. Ag.	Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum, M, Pd.
NIP 195704151989031001	NIP 197708062014111001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Laili Nur Affida ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, Maret 2020

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M. Ag, M. Pd. I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. H. Saiful Jazil, M. Ag
NIP196912121993031003

Penguji II

Drs. Sutikno, M. Pd. I
NIP196808061994031003

Penguji III

Drs. H. M. Nawawi, M. Ag
NIP 195704151989031001

Penguji IV

Dr. Muhammad Fahmi, M. Hum, M. Pd
NIP 197708062014111001

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

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama	: Laili Nur Affida
NIM	: D91216104
Fakultas/Jurusan	: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address	: lailinuraffida@gmail.com

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

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AUTOPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADITS DI MAN 2 TUBAN

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Maret 2020

Penulis

(Laili Nur Affida)
D91216104

ABSTRAK

Laili Nur Affida, D91216104; Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist di MAN 2 Tuban.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban. Permasalahan yang dikaji oleh peneliti: 1) bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban; 2) bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban 3) bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif Autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI MAN 2 Tuban tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah populasinya adalah kurang lebih 300 peserta didik dengan sampel menggunakan teknik *proportional random sampling* sebesar 20% yaitu 60 peserta didik atau responden. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik angket *(skala likert)*. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan: 1) penggunaan media Autoplay terdapat pada hasil 77.6%, berada pada rentang 75% - 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. 2) motivasi belajar siswa terdapat pada hasil 71.6% berada pada rentang 50% - 74% yang termasuk dalam kategori baik. 3) pengaruh penggunaan media Autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS *for windows* versi 21 diperoleh nilai diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah sebesar 3.123 dan dengan nilai signifikansi sebesar 0.003. jadi berdasarkan nilai signifikansi dapat disimpulkan bahwa 0.003 < 0.05 yang berarti bahwa H_o ditolak dan H_a diterima yang berarti variabel X (Penggunaan media Autoplay) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi belajar). Pengaruh variabel bebas (Penggunaan media Autoplay) terhadap variabel terikat (Motivasi belajar) adalah 14.4% dan nilai R adalah 0.379 yang memiliki arti bahwa besarnya nilai korelasi / hubungan adalah 0.379. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban. Akan tetapi dapat diketahui bahwa penggunaan media interaktif Autoplay memiliki pengaruh yang rendah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban karena besarnya nilai R adalah 0.379 yang berada pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.20 – 0.399.

Kata Kunci : ***Pengaruh, Media Autoplay, Motivasi belajar siswa***

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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
MOTTO vii
LEMBAR PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xvi
TRANSLITERASI xvii

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Kegunaan Penelitian 8
E. Penelitian Terdahulu 9
F. Batasan Penelitian 11
G. Hipotesis Penelitian 12
H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional 13
I. Sistematika Penulisan 15

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* 17
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* 17
2. Sejarah Media *Autoplay* 22

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

3. Komponen Media *Autoplay* 24
4. Cara Menginstall Media *Autoplay* 25
5. Fungsi Media Pembelajaran 31
6. Manfaat Media Pembelajaran 33
7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Autoplay* 34
B. Motivasi Belajar 36
1. Pengertian Motivasi Belajar 36
2. Aspek-aspek Motivasi 39
3. Jenis-jenis Motivasi Belajar 40
4. Fungsi Motivasi Belajar 42
5. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar 45
6. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 47
7. Ciri Peserta Didik yang Termotivasi 49
8. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar 50

BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Rancangan Penelitian 56
1. Jenis Penelitian 56
2. Rancangan Penelitian 57
B. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian 59
1. Variabel Penelitian 59
2. Indikator Penelitian 60
3. Instrumen Penelitian 62
C. Populasi dan Sampel 65
1. Populasi 65
2. Sampel 66
D. Sumber Data Penelitian 65
E. Teknik Pengumpulan Data 68
F. Teknik Analisis Data 74

BAB IV LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN

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

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 79
1. Sejarah MAN 2 Tuban 79
2. Tujuan Madrasah 81
3. Profil Madrasah 85
B. Deskripsi Data 91
1. Data Penggunaan Media *Autoplay* di MAN 2 Tuban 91
2. Data Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Tuban 105
3. Pengaruh Penggunaan Media *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MAN 2 Tuban 121
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 121
1. Penggunaan Media Pembelajaran *Autoplay* di MAN 2 Tuban 121
2. Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Tuban 122
3. Pengaruh Penggunaan Media *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban 124
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 129
B. Saran 131
DAFTAR PUSTAKA 132
LAMPIRAN 134

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

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1: Indikator Angket Penggunaan Media *Autoplay* 60
2. Tabel 3.2 Indikator Angket Motivasi Belajar 61
3. Tabel 4.1 Sarana Prasarana MAN 2 Tuban 88
4. Tabel 4.2 Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan MAN 2 Tuban 89
5. Tabel 4.3 Jumlah Siswa MAN 2 Tuban Tahun Pelajaran 2019/2020 89
6. Tabel 4.4 Penyajian Data Penggunaan Media *Autoplay* 91
7. Tabel 4.5 Penggunaan Media *Autoplay* 95
8. Tabel 4.6 Media yang Bervariasi 96
9. Tabel 4.7 Penggunaan *Autoplay* Sesuai Langkah Pembelajaran 97
10. Tabel 4.8 Kemudahan Penggunaan *Autoplay* 98
11. Tabel 4.9 Penggunaan Bahasa pada Media *Autoplay* 99
12. Tabel 4.10 Penggunaan *Autoplay* pada Materi Al- Quran Hadist 100
13. Tabel 4.11 Media *Autoplay* Praktis digunakan 101
14. Tabel 4.12 Pengembangan Media *Autoplay* 102
15. Tabel 4.13 Penyajian Data Motivasi Belajar Siswa 104
16. Tabel 4.14 Kesungguhan dalam Belajar Al-Quran Hadist 108
17. Tabel 4.15 Mendengarkan Penjelasan Guru 109
18. Tabel 4.16 Lebih Suka Belajar di Kelas 110
19. Tabel 4.17 Senang Belajar Al- Quran Hadist dengan Media *Autoplay* 111
20. Tabel 4.18 Semangat Belajar Al- Quran Hadist dengan Media *Autoplay* . 112
21. Tabel 4.19 Mencari Tahu Tentang Materi Al- Quran Hadist 113

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

22. 4.20 Bertanya Kepada Guru Tentang Materi 114

23. 4.21 Mengetahui Manfaat 115

24. 4.22 Suasana Lingkungan Belajar Kndusif Saat Digunakan Media *Autoplay* 116

25. 4.23 Bersungguh-sungguh dalam Kegaiatan Belajar..... 117

26. 4.24 Kriteria Interval Nilai 119

27. 4.25 Kriteria Interval Nilai 120

28. 4.26 ANOVA..... 122

29. 4.27 *Correlations*..... 123

30. 4.28 *Model Summary* 124

31. 4.29 Tabel Koefisien Korelasi..... 125

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

DAFTAR GAMBAR

1. 2.1 Langkah 1 Menginstall *Autoplay* 25
2. 2.2 Langkah 2 Menginstall *Autoplay* 25
3. 2.3 Langkah 3 Menginstall *Autoplay* 26
4. 2.4 Langkah 4 Menginstall *Autoplay* 26
5. 2.5 Langkah 5 Menginstall *Autoplay* 26
6. 2.6 Langkah 6 Menginstall *Autoplay* 27
7. 2.7 Langkah 7 Menginstall *Autoplay* 27
8. 2.8 Langkah 8 Menginstall *Autoplay* 28
9. 2.9 Langkah 9 Menginstall *Autoplay* 28
10. 2.10 Langkah 10 Menginstall *Autoplay* 28
11. 2.11 Langkah 11 Menginstall *Autoplay* 29
12. 2.12 Langkah 12 Menginstall *Autoplay* 29
13. 2.13 Langkah 13 Menginstall *Autoplay* 29
14. 2.14 Langkah 14 Menginstall *Autoplay* 30
15. 2.15 Langkah 15 Menginstall *Autoplay* 30
16. 2.16 Langkah 16 Menginstall *Autoplay* 30
17. 2.17 Langkah 17 Menginstall *Autoplay* 31
18. 2.18 Langkah 18 Menginstall *Autoplay* 31
19. 2.19 Langkah 19 Menginstall *Autoplay* 31

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan dan peningkatan sumber daya manusia disuatu negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal itu juga sangat ditentukan dengan adanya pendidikan yang berkualitas. Sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[1]

Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari berbagai komponen pembelajaran, mulai dari pendidik, sarana pra sarana, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain. Semua komponen tersebut harus terpadu sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas.[2]

Pembelajaran hari ini, menuntut peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, di mana pendidik hanya sebagai fasilitator, dan bukan sebagai pusat dari pembelajaran *(teacher center)*.

---

[1]Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

[2]Achmad Kholid Fadlullah, Skripsi *"Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang"* (Malang: UIN Maliki Malang, 2017), h. 1.

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

Pembelajaran yang dipaparkan diatas merupakan dampak adanya pembelajaran berpusat pada kemampuan kompetensi peserta didik. Untuk memadukan antara dua titik yang berbeda yaitu peserta didik berkemampuan tinggi dan terbatas, pendidik dirasa perlu memberikan sebuah media pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik tidak monoton dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Seiring berjalannya waktu, teknologi kian berkembang pesat. Manusia adalah pengguna teknologi yang mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi saat ini, dan perkembangan teknologi di masa yang akan datang. Manusia juga dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi baru yang berkembang melalui pendidikan.[3] Hal tersebut dilakukan agar manusia tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat. Pada akhirnya teknologi dan pendidikan dalam berjalan dan berkembang secara seimbang.

Perkembangan teknologi membawa banyak dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekaligus memberikan perubahan didalam kegiatan pembelajaran. Teknologi komputer dan internet baik *software* ataupun *hardware* telah banyak digunakan sekolah untuk mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan teknologi atau

[3]Nur Kholis dan Sulasun Nu'aimah, *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Autoplay Pada Mata Pelajaran Sensor dan Akuantor di SMK Negeri 2 Bojonegoro", Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 05 No. 02, 2016, h. 524.

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

fasilitas multimedia berdampak pada kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sebagai seorang pendidik dituntut untuk bisa membuat desain pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak bosan, mulai dari merencanakan kegiatan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sampai pada tahap melaksanakan evaluasi kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran juga tidak lepas dari peranan pendidik sebagai motivator.[4]

Pendidik yang profesional adalah pendidik yang menguasai masalah belajar mengajar. Kemajuan yang kompleks dalam pengetahuan ini menuntut pendidik untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dalam segala permasalahannya agar peserta didik benar-benar menghayati dan memperoleh manfaat dari apa yang telah dipelajarinya. Untuk menciptakan peserta didik yang seperti ini, dibutuhkan pendidik yang profesional seperti yang telah dikatakan oleh Rahmad, bahwasannya seorang pendidik haruslah bersifat dinamis, kreatif, dan inovatif serta dituntut mampu menyesuaikan diri dengan arus perubahan zaman, khususnya dalam bidang pendidikan dan pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang mampu memahami dan menguasai seluk beluk pendidikan dan pengajaran, yakni seluruh komponen yang berkaitan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar. Akan tetapi, sampai saat ini masalah pendidik dalam dunia pendidikan menjadi topik yang aktual sehingga *problem* pendidikan yang membutuhkan penanganan karena semakin bertambahnya penduduk dan semakin cepat lajunya perkembangan

[4]Faizal Djabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas*, (Malang: Madani, 2017), h. 76.

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

ilmu pengetahuan dan teknologi akan membuat sulitnya mengatasi masalah-masalah tersebut.[5]

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.[6]

Teknologi pembelajaran dalam bentuk penggunaan media berbasis ICT dapat mengatasi masalah belajar peserta didik juga pendidik dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan perantara teknologi secara tidak langsung menstimulus peserta didik untuk belajar mandiri dan dapat membantu peserta didik dalam belajar serta memahami materi. Pemanfaatan media pembelajaran juga berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai *software* teknologi memberi kontribusi terhadap ketuntasan hasil belajar dan mendorong

[5]Baharuddin, *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 195.
[6]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 2.

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

motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang berbasis ICT adalah media pembelajaran yang memanfaatkan *Software Autoplay.*[7]

Autoplay Media Studio merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media, misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. *Autoplay Media Studio* selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus. Perangkat lunak *Autoplay Media Studio* dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi *Computer Based Training (CBT),* sistem *Autoplay/Autorun* menu CD Room, presentasi marketing interaktif, dan lain sebagainya.[8]

Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Kementerian Agama, yang jika dilihat dari kondisi sarana dan prasarana sudah cukup terpenuhi, itu dapat dilihat dari tersedianya media pembelajaran berupa papan tulis dan proyektor. Sehingga dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dirasa kurang optimal. Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2

---

[7]Arsad Bahri, Wahyu Hidayat, dan Abdul Qalam Muntaha, *"Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran",* Jurnal *Proceeding Biology Education Conference*, Vol 15 No. 1, 2018, h. 395.

[8]Sulasun Nu'aimah dan Nur Kholis, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Autoplay Pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator di SMK Negeri 2 Bojonegoro",* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 05 No. 02, 2016, 524.

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

Tuban terdiri atas empat mata pelajaran yaitu Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun Pendidikan Agama Islam yang dijadikan fokus dalam penelitian skripsi ini adalah Al-Qur'an Hadits.

Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban merupakan salah satu mata pelajaran yang diarahkan untuk mengantarkan peserta didik agar memahami dasar-dasar ajaran Agama Islam. Dimana Al-Qur'an adalah salah satu sumber hukum Islam yang didalamnya mencakup semua permasalahan dalam kehidupan manusia mulai dari ibadaha, muamalah, dan lain sebagainya.

Untuk itu diperlukan suasana dan kondisi belajar yang nyaman dan menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pada akhirnya juga dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Suasana dan kondisi belajar yang nyaman dan menarik selain didapatkan dari penerapan startegi belajar yang bervariasi, juga dapat ditambah dengan pemanfaatan media yang menarik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif *Autoplay*.

Atas dasar pemaparan diatas, maka sebagai pendidik perlu untuk memperbaiki dan membangun kembali konsep dasar pendidikan Indonesia agar pendidikan menjadi lebih berkualitas sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, hal ini dapat dimulai dari pendidik yang mampu mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Oleh karena itu, peneliti

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

tertarik untuk membahas secara detail mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

B. Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas , maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif *Autoplay* media terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban?.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menjawab bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban
2. Untuk mengetahui dan menjawab bagaimana motivasi belajar siswa di MAN 2 Tuban pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.
3. Untuk mengetahui dan menjawab bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa di MAN 2 Tuban.

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

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

   Adapun kegunaan secara teoritis yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu di dunia pendidikan, khususnya pada perkembangan ilmu Al-Qur'andan Hadits yang sudah ada di Madrasah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan sekaligus *Khazanah* dalam pergembangan ilmu pengetahuan di UIN Sunan Ampel Surabaya.

2. Kegunaan Praktis

   Adapun kegunaan secara praktis yaitu:

   a. Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa di MAN 2 Tuban.

   b. Bagi Madrasah, untuk mengembangkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an Hadits sesuai dengan komponen-komponen pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

   c. Bagi peserta didik, untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

E. Penelitian Terdahulu

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

Dalam penelitian terdahulu dan karya-karya sebelumnya, memang telah dilakukan penelitian yang membahas tentang media pembelajaran interaktif *Autoplay*. Peneltian yang dilakukan peneliti sekarang berbeda dengan penelitian terdahulu. Dalam Penelitian ini, peneliti terfokuskan pada sebuah karya tulis yang lebih spesifik mengenai **"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban"**.

1. Skripsi karya Firmansyah Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung tahun 2018 *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Lampung Utara".*Merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di MAN 1 Lampung. Penelitian ini terfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Sebelum diterapkan dan dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*, pada mata pelajaran Fiqih menggunakan metode ceramah biasa tanpa menggunakan media pembelajaran.
2. Jurnal Edumatica Vol 04 Nomor 02 tahun 2014 karya Elsa Novyarti, Jefri Marzal, dan Rohati dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash dan Autoplay Media Studio dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP".* Penelitian ini terfokus pada pengembangan dan

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

penerapan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* dan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Matematika di kelas VII SMP. Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*dan *Autoplay Media Studio*dalam pembelajaran berbasis *inquiry* pada materi garis dan sudut matematika.

3. Sulasun Nu'aimah dan Nur Kholis, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Autoplay Pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator di SMK Negeri 2 Bojonegoro",* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 05 No. 02, 2016, 524. Pada jurnal ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan bantuan *software Autoplay* pada mata pelajaran sensor dan aktuator. Pada penilitian ini, peneliti melakukan beberapa langkah penelitian yaitu dengan melakukan pengumpulan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, analisis dan pelaporan. Dalam jurnal ini dibahas tentang kelayakan penggunaan media interaktif *Autoplay* untuk memahami gambar, simbol, dan fungsi dari beberapa sensor dalam teknik elektronika industri. Dan hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *software Autoplay* dalam teknik elektronika industri layak digunakan.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan beberapa karya diatas adalah peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh

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

penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Dalam arti, media pembelajaran jenis ini sudah diterapkan di MAN 2 Tuban.

Dari beberapa karya yang telah disebutkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini merupakan karya yang murni dan belum ada pada penelitian sebelumnya. Pembahasan pada penelitian ini juga lebih terfokus untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif *Autoplay* yang digunakan adalah *Autoplay Media Studio 8* yang telah diterapkan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa MAN 2 Tuban.

F. Batasan Penelitian

Untuk mempermudah pemahaman dan untuk menghindari kesalah pahaman, maka diperlukan adanya batasan masalah dan ruang lingkup penelitian agar pembahasan dalam skripsi ini lebih terarah, maka penelitian ini hanya terbatas pada:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* jenis *Autoplay Media Studio 8* yang mengintegrasikan gambar, teks, suara, dan *flash* ke dalam suatu presentasi yang dibuat pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MAN 2 Tuban.
2. Motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini bisa diketahui dengan adanya hasil evaluasi belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an

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

Hadits dan hasil dari angket yang disebar kepada peserta didik MAN 2 Tuban.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang dimasudkan dalam penelitian ini adalah hanya terfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan media *Autoplay* versi 8.0 terhadap motivasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar dan angket yang telah disebar kepada peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a), adalah hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, maka dapat dipahami bahwa "Penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits mempengaruhi motivasi belajar siswa di MAN 2 Tuban".
2. Hipotesis nihil (H_o), adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y, maka dapat dipahami bahwa "Penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa di MAN 2 Tuban".

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

H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

Agar penelitian ini mendapatkan data yang relevan dan arah pembahasan penelitian supaya sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti akan menjabarkan istilah-istilah yang ada. Adapun definisi yang berkaitan dengan judul dalam penelitian skripsi ini antara lain yaitu:

1. Media Pembelajaran

   Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti prantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.[9]

2. *Autoplay*

   Autoplay merupakan *software* untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, suara, video, teks, dan *flash* kedalam presentasi yang telah dibuat.[10]

   Media *Autoplay* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Autoplay Media Studio 8* dimana telah diterapkan pada mata pelajaran

[9]Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik",* Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol VIII No. 1, 2011, h. 20

[10]Nasution Syaiful Hamzah, *Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika*,

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

Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Pada penelitian ini digunakan media *Autoplay Media Studio 8*yang lebih terfokus pada pengintegrasian antara media seperti gambar, teks, dan *flash* kedalam presentasi yang dibuat.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.[11] Berbicara mengenai jenis-jenis motivasi, dalam hal ini akan dilihat dari dua sudut pandang yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seorang yang disebut dengan motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut motivasi ekstrinsik.[12]

Berdasarkan definisi-definisi singkat yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan media interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah proses penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan *Autoplay Media Studio* versi 8.0 dan untuk mngetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan media tersebut terhadap

[11]Kuntum Khoiro Ummah, Skripsi: "*Pengaruh Ujian Sistem CBT (Computer Based Test) Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 10 Surabaya",* (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019), h.14.

[12]Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 129.

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

motivasi belajar siswa melalui hasil tes dan penyebaran angket dengan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno sebagai berikut:[13]

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
b. Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar
c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
d. Adanya penghargaan dalam belajar
e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman, maka pada skripsi ini disusun sistematika pembahasan skripsi yang akan memberikan gambaran tentang pokok bahasan dalam penelitian skripsi sebagai berikut:

Bab Satu merupakan Pendahuluan, bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab Dua merupakan Kajian Teori, pada bab ini terdiri dari landasan teori yang merupakan studi teoritis tentang penelitian yang dilakukan. Dalam landasan teori ini akan dibahas mengenai penerapan media pembelajaran

[13]Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 23.

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

interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, dan hal-hal tentang motivasi belajar siswa.

Bab Tiga merupakan Metode Penelitian, Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, jenis dan sumber penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab Empat merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini yang terdiri dari deskripsi hasil penelitian. Bahasan pertama yaitu tentang gambaran umum lokasi penelitian yaitu Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban (MAN 2 Tuban) sebagai objek penelitian yang memuat visi, misi, dan tujuan sekolah, struktur organisasi, data peserta didik, data sarana dan prasarana. Bahasan kedua yaitu tentang analisis data yang meliputi data hasil penelitian.

Bab Lima merupakan Penutup, Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran, yaitu mengenai uraian singkat dari hasil penelitian dan saran yang perlu penulis sampaikan pada semua pihak yang terkait.

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay*

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu media juga merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti prantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.[14]

Menurut Gagne, yang dikutip dalam buku Media Pendidikan karya Arief S. Sadiman dan kawan-kawan menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sementara, Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Seperti buku, film, kaset, film bingkai, dan lain sebagainya.[15]

---

[14]Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik",* Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol VIII No. 1, 2011, h. 20

[15]Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 6.

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

Sedangkan pengertian pembelajaran adalah proses interaksi dan kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi dan sumber yang ada didalam diri peserta didik maupun diluar diri peserta didik, seperti bakat, minat, kemampuan dasar, lingkungan, sarana, sumber belajar dan lain sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.[16]

Dalam suatu proses pembelajaran, tidak hanya diperlukan peran antara pendidik dan peserta didik. Namun, disana juga diperlukan suatu strategi dan media pembelajaran agar dapat membangun suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat menggugah semangat peserta didik agar lebih aktif dan dapat dengan mudah memahami materi yang akan dipelajari.

Pembelajaran interaktif menurut Hake dalam buku Media Pembelajaran karya Azhar Arsyad merupakan lawan dari pembelajaran tradisional yaitu suatu elemen yang disusun sebagai umpan timbal balik antara peserta didik kepada pendidik untuk meningkatkan pemahaman konsep interaktif peserta didik melalui kegiatan berpikir dan bekerja pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari situ peserta didik diharapkan tidak pasif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat

[16]Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 26.

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

merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh pendidik dan sekaligus dapat memberikan umpan balik kepada pendidik.[17]

Sedangkan menurut Daryanto multimedia interaktif adalah suatu alat multimedia yang terdapat pengontrol didalamnya dan dapat dioperasikan oleh penggunanya, sehingga pengguna dapat mengoperasikan dan mengatur sebagaimana yang akan dikehendaki pada langkah selanjutnya. Dalam pernyataan ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif mempunyai salah satu ciri yaitu dapat dioperasikan sesuai dengan kehendak penggunanya.[18]

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi dari sumber terencana yanag telah didesain sesuai dengan apa yang pengguna kehendaki sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana peserta didik mampu belajar secara efektif dan efisien.[19] Peserta didik juga dapat mengembangan potensi yang ada didalam dirinya dan dapat dengan mudah memahami suatu materi serta memberikan respon yang positif ketika pembelajaran berlangsung sesuai dengan apa yang diajarkan oleh pendidiknya melalui media pembelajaran interaktif.

Menurut Wijaya *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat mutimedia dengan mengintegrasikan berbagaia

[17]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), h. 33.
[18]Daryanto, *Media Pemeblajaran,* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 52
[19]Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru",* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 8.

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

tipe media misalnya gambar, audio, video, teks, dan *flash* ke dalam opresentasi yang dibuat. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat membuat tampilan *autorun presentation*yang didalam nya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam *file* seperti video, foto, *Ms. Word*, *flash*, dan lain sebagainya.[20]

Autoplay merupakan *software* untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi yang telah dibuat.[21]

Aplikasi ini dibuat oleh Indigorose, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembang sistem web dan multimedia. *Autoplay Media Studio*ini mulai dikembangkan sejak tahun 1991. Sampai saat ini, aplikasi ini telah dikembangkan dalam banyak versi yaitu versi 5.0, versi 6.0, versi 7.5, dan versi 8.0.[22]

Autoplay Media Studio membantu untuk membuat berbagai macam *software* multimedia profesional. Program *Autoplay* juga bisa digunakan untuk membuat pembuatan awal dan akhir suatu *browser* untuk CD-ROM (misalnya *Autorun*/menu *Autoplay*), hal seperti itu

[20]Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, *Pengembangan Media Pembalajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis di SMA*, (Jurnal Online), h. 41 diakses pada Sabtu, 30 November 2019.

[21]Nasution Syaiful Hamzah, *Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika*,

[22]Henderson Hwy, *Indigo Rose Software*, (Canada, 2016). http://www.indigorose.com. Diakses Sabtu, 30 November 2019.

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

baru permulaan. Pengintegrasian tipe media yang berbeda-beda sepeti gambar, audio, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi tunggal sebagaimana *Autoplay Media Studio* dapat diajarkan dengan baik. Sesungguhnya itu dipercayakan kepada multimedia *rock-solid* yang dialami oleh berjuta orang di seluruh dunia.[23]

Adapula manfaat dari perangkat lunak *Autoplay Media Studio* ini, antara lain dapat digunakan untuk:[24]

a. Pengembangan aplikasi multimedia;
b. Aplikasi *Computer Based Training* (CBT);
c. Sistem Autoplay/ Autorun menu CD-ROM;
d. Presentasi marketing interaktif;
e. CD *Businesscards.*

Sesuai dengan fungsi dari aplikasi *Autoplay Media Studio* yaitu salah satunya adalah untuk pengembangan aplikasi multimedia, maka aplikasi ini dirasa sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran interaktif untuk peserta didik dengan pengintegrasian beberapa media.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran interaktif *Autoplay* adalah suatu alat multiedia yang dapat mengintegrasikan beberapa media lain seperti gambar, suara, dan lain sebagainya untuk disajikan sebagai suatu presentasi yang menarik digunakan untuk menyampaikan informasi

[23]Sutarman dan Endro, *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*, (Yogyakarta: Gava Mdia , 2005), h. 1.
[24]Ibid., h.4.

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

dari sumber terencana yang telah didesain sesuai dengan apa yang pengguna kehendaki sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana peserta didik mampu belajar secara efektif dan efisien.

2. Sejarah Media *Autoplay*

Autoplay merupakan *software* untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, suara, video, teks, dan *flash* kedalam presentasi yang telah dibuat.[25]

Aplikasi ini dibuat oleh Indigorose, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembang sistem web dan multimedia. *Autoplay Media Studio* ini mulai dikembangkan sejak tahun 1991. Sampai saat ini, aplikasi ini telah dikembangkan dalam banyak versi yaitu versi 5.0, versi 6.0, versi 7.5, dan versi 8.0.[26]

Setiap perkembangan dari berbagai versi mempunyai karakternya masing-masing, akan tetapi dalam tingkatan versinya selalu dilakukan berbagai macam perbaikan dan penambahan beberapa fitur yang bertujuan untuk memudahkan pengguna. Misalnya, pada *Autoplay Media Studio*versi 6.0, merupakan pemenang penghargaan perangkat lunak. Hal ini disebabkan oleh kelebihannya dalam penampilan dan interaktif untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Salah

[25]Nasution Syaiful Hamzah, *Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika*,

[26]Henderson Hwy, *Indigo Rose Software*, (Canada, 2016). http://www.indigorose.com. Diakses Sabtu, 30 November 2019.

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

satu keunggulan dari *Autoplay Media Studio* versi 6.0 yaitu mudah digunakan, super kuat, ringan dalam penggunaan, dan dilengkapi dengan *borland delphi*, C++ dan *Microsoft Visual Basic*.[27]

Perkembangan selanjutnya yaitu *Autoplay Media Studio* versi 7.5, versi ini lebih unggul lagi daripada sebelumnya yaitu versi 6.0. pada versi 7.5 ini pengguna tidak perlu menjadi profesional untuk mengoperasikannya. Hal ini dikarenakan dalam aplikasi ini sudah dimuat juga pelatihan pembuatan produk/media dan forum pengguna online yang sangat membantu dalm proses pembuatan berbagai media. Pengguna sangat dimudahkan dengan versi ini, karena pengguna adapat menambahkan berbagai media yang berbeda seperti gambar, flash, musik, dan lain sebagainya hanya dengan menggunakan *mouse* untuk *drag* dan *drop*. *Wizard* dapat digunakan untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah. Aplikasi kustom dapat dibangun dalam kurun waktu yang singkat.[28]

Selanjutnya, yaitu perkembangan *Autoplay Media Studio* versi 8.0. versi ini merupakan versi terbaru dengan beberapa keunggulan untuk menyempurnakan versi-versi sebelumnya. *Autopay Media Studio* versi 8.0 ini lebih cepat dan lebih *powerfull*, dukungan Blu-ray Disc, aplikasi *styles*/*skinning*,*Autoplay Media Studio* versi 8.0 memberikan

[27] Ibid.
[28]Ibid.

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

kebebasan kepada pengguna untuk membuat aplikasi terlihat persis seperti yang diinginkan.[29]

Perkembangan aplikasi *Autoplay Media Studio* cukup pesat, disetiap versinya mempunyai karakteristiknya masing-masing dan mempunyai keunggulan masing-masing. Apabila dilihat dari perkembangan yang cukup pesat, aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa fitur tambahan disetiap perkembangannya yang bertujuan untuk memudahkan pengguna.

3. Komponen Media *Autoplay*

Didalam aplikasi *Autoplay Media Studio* terdapat beberapa komponen, antara lain yaitu:

a. *Menu Bar*

Berisi menu-menu yang selayaknya program komputer seperti biasa.

b. *Stage*

Tampilan untuk menunjukkan hasil pengaturan objek yang sedang kita kerjakan (tampilan kerja).

c. *Project Explorer*

Berisi seluruh objek yang terdapat pada stage. Seluruh objek dikelompokkan berdasarkan "page atau halaman".

[29]Ibid.

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

d. *Property Pane*

Properti yang berguna untuk mengatur sifat atau parameter yang terdapat pada objek maupun halaman yang sedang aktif.

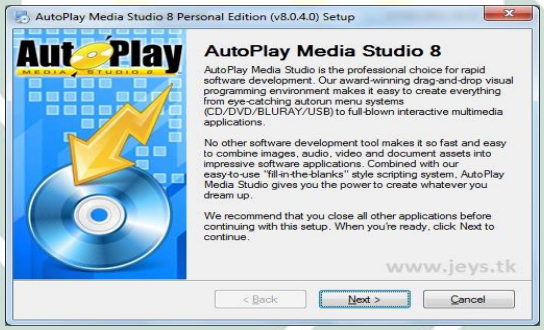
e. *Toolbar*

Berisi berbagai icon bar, di mana berguna untuk memfungsikannya.

4. Cara Menginstal *Autoplay*

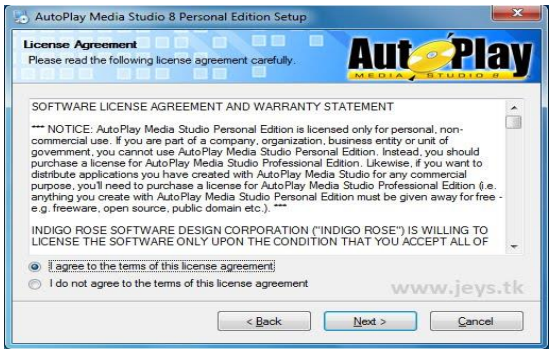
Untuk memperjelas tentang *software Autoplay*, kami sertakan *screenshot* cara menginstall *software Autoplay* sebagai berikut:

a. Buka file mentahan *Autoplay* dan pilih *next*;



Gambar 2.1

b. Lalu pilih *I Agree* dan pilih *next*;



Gambar 2.2

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

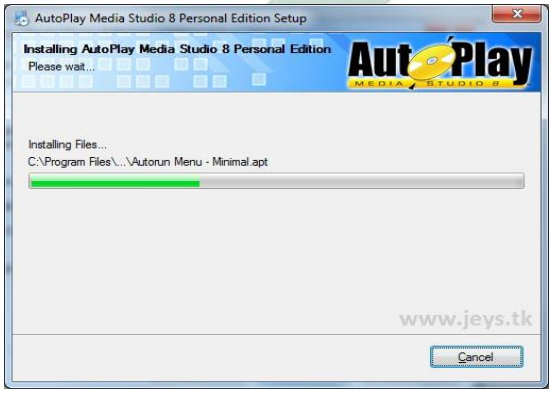
c. Pilih *next*;

Gambar 2.3

d. Pilih *make shotcuts available to all users* lalu *next*;

Gambar 2.4

e. Tunggu proses *install* hingga selesai;



Gambar 2.5

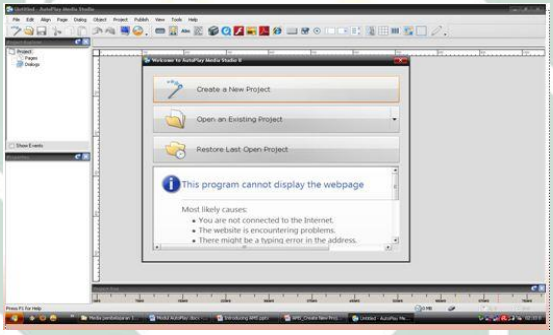
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Aplikasi telah terinstall

Gambar 2.6

Adapun Cara menjalankannya adalah sebagai berikut:

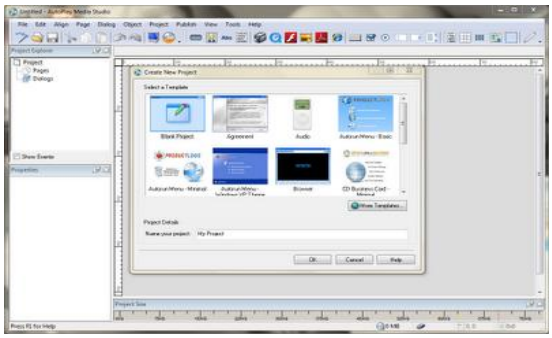
a. Buka halaman awal;



Gambar 2.7

Tampilan Awal Saat Mulai Membuat *Project Autoplay*

b. Pilih *Blank page*;

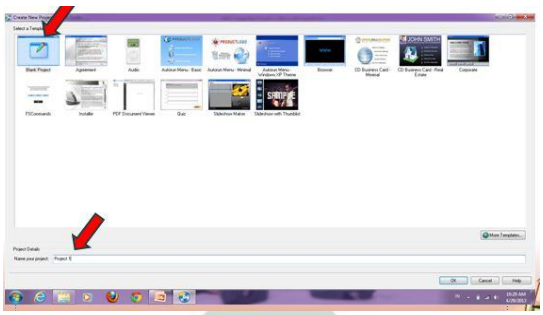


Gambar 2.8

Tampilan *Feature Template* yang Tersedia dalam *Autoplay*

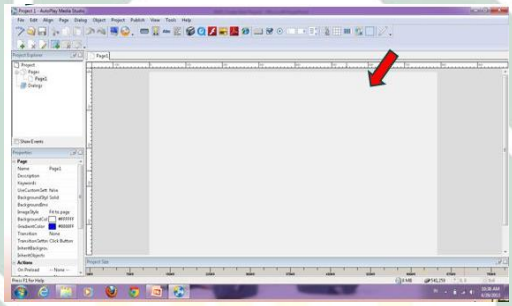
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Beri nama file yang akan dikerjakan;



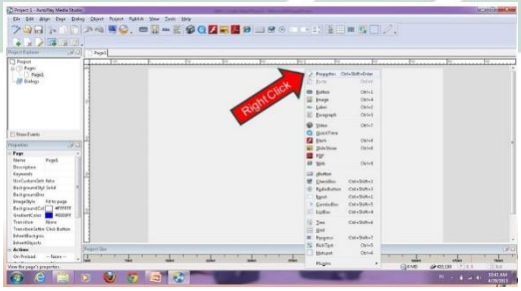
Gambar 2.9

d. *Slide* kosong telah tersedia;



Gambar 2.10

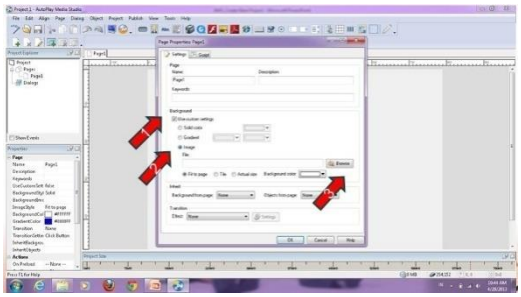
e. Lalu atur *properties*;



Gambar 2.11

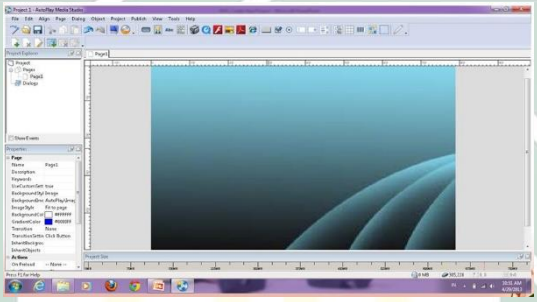
f. Atur gambar yang dijadikan latar belakang;

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



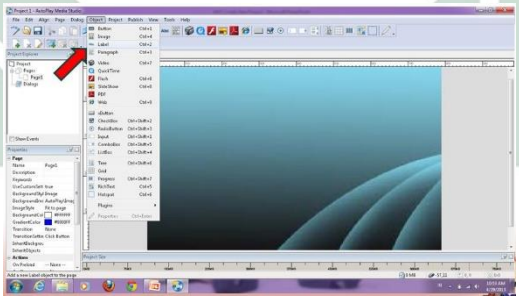
Gambar 2.12

g. *Background* sudah tersusun;



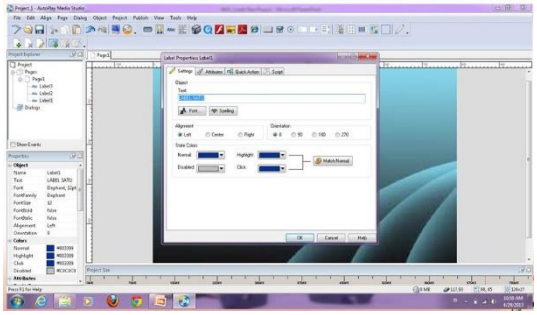
Gambar 2.13

h. Pilih *Object* untuk memasukkan gambar atau suara ke dalam *slide*;



Gambar 2.14

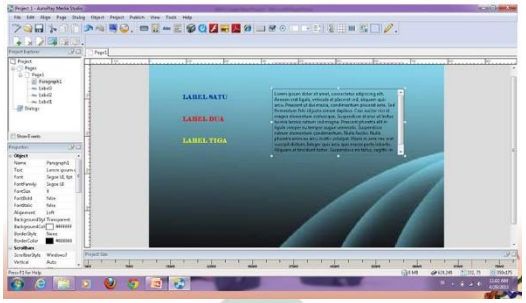
i. Pilih warna untuk objek yang telah dipilih;



Gambar 2.15

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

j. Pilih *Paragraph* untuk membuat tulisan panjang;

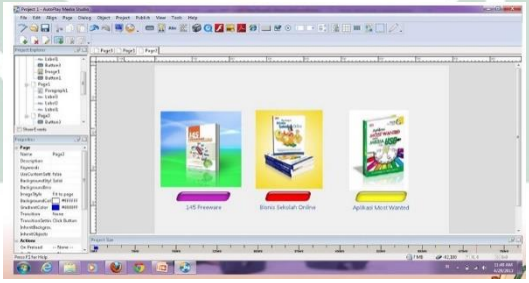


Gambar 2.16

k. Pilih gambar untuk memasukkan gambar pada *slide*;

Gambar 2.17

l. Pilih untuk memasukkan tombol;



Gambar 2.18

m. Klik F5 untuk *preview*;

Gambar 2.19

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

5. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur penting yang saling keterkaitan antara satu dengan yang lain yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Keduanya saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adapun fungsi dan manfaat dari media pembelajaran menurut Levie dan Lentz ada empat antara lain:[30]

a. Fungsi Atensi

Yaitu menarik dan mengarahkan fokus peserta didik pada isi materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Misalnya media gambar atau berupa teks yang diproyeksikan melalui LCD Proyektor dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian peserta didik kepada pelajaran yang akan dipelajari. Dengan adanya alat bantu demikian, memungkinkan peserta didik untuk bersemangat dalam mencari informasi dan akan terus mengingat isi pelajaran yang telah dipeljari.

b. Fungsi Afektif

Yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks bergambar dan lain sebagainya.

Misalnya seorang guru mengajar dengan mempresentasikan beberapa gambar di depan peserta didik sesuai

[30]Azhar Arsad, *Media...*, h. 17.

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

dengan materi sehingga peserta didik dapat tergugah dan menikmati proses pembelajarn yang menyenangkan tersebut, dapat dilihat dengan menampilkan gambar sesuai dengan tema pelajaran, peserta didik akan terlihat lebih menikmati proses pembelajaran dan akan sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

c. Fungsi Kognitif

Yaitu dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual dan gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalam gambar.

Misalnya seorang guru menyampaikan informasi sesuai dengan materi pelajaran dengan menggunakan bantuan media gambar atau yang lain, hal ini dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk mengingat dan memahami isi materi pelajaran yang mungkin sulit dipahami.

d. Fungsi Kompensatoris

Yaitu berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat dalam memahami materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau disajikan secara verbal.

Misalnya ada seorang peserta didik yang kecepatan ingatan dan pemahaman materinya tertinggal dair peserta didik 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 digilib.uinsby.ac.id

degan adanya bantuan media gambar atau yang lain dapat membantu peserta didik tersebut dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai dalam buku Media Pengajaran ada empat manfaat yaitu:[31]

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya dengan kata-kata verbal dari pendidik sehingga peerta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penyampaian dari pendidik. Akan tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan perintah, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

[31]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: PT Sinar Baru Bandung, 1997), h. 2.

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

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam buku Oemar Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsad dalam bukunya yaitu ada tujuh, antara lain adalah:[32]

a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi verbalisme.
b. Dapat memperbesar perhatian peserta didik.
c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu dapat membuat pembelajaran lebih berkualitas.
d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan dapat membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Autoplay*

Autoplay Media Studio merupakan salah satu aplikasi yang didesain untuk membuat berbagai macam multimedia dengan mengintegrasikan beberapa media seperti gambar, teks, video, audio,

[32]Azhar Arsad, *Media...*, h. 25.

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

dan *flash* dalam satu presentasi. Di sisi lain, *Autoplay Media Studio* juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu:[33]

a. Kelebihan *Autoplay Media Studio*

1) Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung di internet.
2) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat Autoplay Media Studio secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol *publish* (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
3) Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain (mudah dipahami) dan dapat dioperasikan sesuai dengan keinginan pengguna.

b. Kekurangan *Autoplay Media Studio*

1) Minimnya *template* yang digunakan;
2) Tampilan slide yang membosankan dan kurang menarik;
3) Terkadang *crash* atau *error*.

Autoplay Media Studio memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, akan tetapi sebagai pengguna diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas dalam mengguanak aplikasi ini, agar materi yang akan dipresentasikan atau disajikan lebih menarik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah dan

[33] Misbahul Munir, *Tentang Autoplay Media Studio,* (Indonesia, 2012), (Online), http://munirarber.blogspot.co.id diakses pada hari Sabtu, 14 Desember 2019.

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

menyenangkan serta tidak membosankan, dan juga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan memahami materi pelajaran. Aplikasi ini juga cukup bagus karena dilengkapi tutorial cara penggunaan dan pembauatn produk sehingga bagi pemula dapat mengikuti intruksi yang ada pada aplikasi, sehingga pengguna dapat belajar dan juga dapat mengoperasikan aplikasi ini sesuai dengan keinginannya.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologi, kata motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation* dan merupakan bentukan dari kata *motive* yang mempunyai arti alasan atau yang menggerakkan.[34]

Sedangkan secara terminologi, motivasi merupakan suatu tenaga, dorongan, alasan, kemauan dari dalam yang menyebabkan tingkah laku seseorang dan melakukan suatu tindakan, di mana tindakan tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.[35]

Motivasi *(motivation)* adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang.[36] Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi motivasi, antara lain yaitu:

---

[34]John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia,* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 20000, cet. XXIV, h. 386.
[35] Sumadi Suryobroto, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 70.
[36] Rohmalina Wahab, *Psikologi...,* h.127.

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

a. Pegertian motivasi menurut Oemar Hamalik dalam buku *Psikologi Belajar* yang dikutip oleh Rohmalina Wahab dalam bukunya adalah sebagai suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.[37]

b. Menurut Hani Handoko, pengertian motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna untuk mencapai tujuan.[38]

c. Mc. Donald seperti yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya mengatakan bahwa *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.[39]

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan kondisi psikologis seseorang yang menjadi daya dorong untuk melakukan sesuatu.

Sedangkan pengertian belajar menurut menurut beberapa ahli antara lain:

a. Oemar Hamalik mengatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perolehan dalam diri seseorang yang

[37] Ibid.
[38] Ibid., h. 128.
[39] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 114.

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

dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan yang dilakukan.[40]

b. Menurut James O. Wittaker yang dikutip oleh Wasty Soemanto dalam buku Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana tingkah laku diubah dan ditimbulkan melalui pengalaman dan latihan. *"Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience.*[41]

c. Menurut Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam kitab *al- Tarbiyah wa Thuruqu al-Tadris*, belajar adalah:[42]

إنَّ التَّعَلَّم هُوَ تَغْيِيْرُ فِيْ ذِهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلىَ خَيْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيُحْدِثُ فِيْهَا تَفْسِيْرًا جَدِيْدًا

Artinya: "*Belajar adalah perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru*".

Jadi, dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar guna untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

---

[40]Oemar Hamaik, *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1990), h. 21.
[41] Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), h. 104.
[42] Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *at- Tarbiyah wa Thuruqut Tadris juz 1*, (Mesir, Darul Ma'Arif , t.th), h. 169.

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

2. Aspek-aspek Motivasi

Motivasi menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Wasty Soemanto dalam bukunya adalah suatu perubahan tenaga didalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Dari definisi tersebut terdapat tiga unsur atau aspek yang saling berkaitan yaitu:[43]

a. Motivasi dimulai dengan suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang. Keadaan ini biasa disebut dengan kebutuhan. Kebutuhan merupakan unsur pertama dari motivasi, timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri sebab merasakan kekurangan dalam dirinya.

b. Motivasi ditandai oleh dorongan afektif. Awalnya merupakan suatu ketegangan psikologis, lalu dicirikan sebagai emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan seseorang yang berupa motif atau dorongan. Dorongan afektif yang kuat sering nyata dalam bentuk tingkah laku. Pada akhirnya untuk mengatasi ketidak seimbangan tersebut akan timbul suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan.

c. Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi mencapai tujuan pribadi yang termotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju pada arah suatu tujuan. Orang yang termotivasi, akan membuat reaksi-

[43] Wasty Soemanto, *Psikologi…,* h. 204.

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

reaksi yang mengarahkan dirinya untuk melakukan suatu usaha demi mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari pemaparan diatas, dapat dimengerti bahwa motivasi seseorang (peserta didik) dalam melakukan kegiatan belajar karena terdapat tiga unsur atau aspek yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan yang hendak dicapai.

3. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Berbicara mengenai jenis-jenis motivasi, dalam hal ini akan dilihat dari dua sudut pandang yaitu:[44]

a. Motivasi Intrinsik

Merupakan daya penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang (peserta didik) itu sendiri dan tidak membutuhkan rangsangan dari luar.

Peserta didik perlu mempunyai motif penggerak dari dalam dirinya sendiri. Apabila peserta didik mempunyai motivasi intrinsik dalam dirinya, maka dengan sadar ia akan melakukan kegiatan belajar tanpa ada unsur paksaan.

Seorang peserta didik yang mempunyai minat tinggi dalam mempelajari materi pelajaran, maka tentu ia akan mempelajarinya dalam jangka waktu tertentu. Ia bias dikatakan mmpunyai motivasi untuk belajar. Motivasi itu muncul karena adanya dorongan dalam diri peserta didik itu sendiri karena ia

[44]Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 129.

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

membutuhkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya. Motivasi memang berhubungan dengan kebutuhan seseorang yang memunculkan kesadaran untuk melakukan aktivitas belajar.[45]

Dorongan seorang peserta didik untuk belajar bersumber pada kebutuhan, yang berisikan keharusan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman materi. Jadi, motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekadar atribut atau seremonial.[46]

b. Motivasi Ekstinsik

Merupakan daya penggerak dari luar. Maksudnya adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan atau rangsangan dari luar diri seseorang (peserta didik).[47]

Motivasi ekstrinsik ini merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak baik dan tidak diperlukan dalam dunia pendidikan. Motivasi ekstrinsik ini diperlukan supaya peserta didik mau belajar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar factor-faktor situasi belajar *(resides in some factors outside the learning situation).* Peserta didik belajar dikarenakan ingin mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya.[48]

---

[45] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi…,* h. 116.
[46] Ibid., h. 117.
[47] Ibid.
[48] Ibid.

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

Dari penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi ekstrinsik dapat didefinisikan sebagai segala hal dan keadaan yang dating dari luar diri seseorang (peserta didik) yang dapat merangsang dan mendorong semangat belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam interaksi belajar mengajar, diharapkan para pendidik selalu mengusahakan timbulnya motivasi pada diri peserta didik dengan berbagai cara antara lain yaitu:[49]

1) Menciptakan suasana belajar yang positif;
2) Menciptakan keberhasilan belajar;
3) Memberi contoh yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak;
4) Memberikan hasil-hasil yang dicapai peserta didik;
5) Memberi penghargaan atau prestasi yang dicapai peserta didik.

4. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang penting dan strategis bagi peserta didik dalam belajar, baik itu motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik.

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan sangatlah ditentukan oleh kuat atau lemahnya motivasi. Suatu hasil atau prestasi yang baik akan sulit diraih tanpa adanya suatu usaha untuk mengatasi

[49] Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), h. 74.

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

permasalahan dan kesulitan-kesulitan. Proses usaha dalam menyelesaikan permasalahan dan kesulitan-kesulitan tersebut memberikan dorongan yang sangat kuat. Islam telah mengajarkan bahwa motivasi dalam usaha untuk mengatasi kesulitan sangatlah berhubungan dengan keberhasilan seseorang. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Ar- Ra'd : 11

إِنَّ اللهَ لاَ يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُ مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: "*Sesunguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*".[50]

Dari penjelasan ayat diatas dapat diketahui bahwa motivasi merupakan salah satu hal yang penting untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai keberhasilan atau tujuan yang hendak dicapai.

Adapun tiga fungsi motivasi belajar yang dikutip dari buku Psikologi Pendidikan karya Syaiful Bahri Djamarah antara lain yaitu:[51]

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada awalnya, peserta didik tidak mempunyai hasrat atau keinginan untuk belajar. Akan tetapi karena adanya sesuatu yang hendak dicari, maka tumbuhlah minat dan semangatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk

[50]Kementrian Agama RI, *Al-quran dan Terjemahnya,* (Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya), h. 250.
[51] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi…,* h. 123.

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

memuaskan hasrat dan rasa keingintahuannya dari sesuatu yang dipelajari.

Akibat dari mencari sesuatu yang belum diketahui itu, akhirnya timbul suatu aksi untuk belajar dalam rangka ingin mencari tahu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong peserta didik kearah sejumlah perbuatan dalam belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang mendorong peserta didik untuk bergerak dalam melakukan sesuatu merupakan suatu kekuatan yang tidak lagi bias dibendung, yang kemudian menjelma kedalam psikofisik. Dalam keadaan demikian, peserta didik sudah melakukan kegiatan belajar dengan segenap jiwa dan raga tanpa adanya paksaan.

c. Motivasi sebagai pengarah perbatan

Peserta didik mempunyai suatu motivasi tersendiri sehingga dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang perlu diabaikan. Sesuatu yang akan dicari peserta didik merupakan tujuan belajar yang hendak dicapainya. Tujuan belajar itulah yang akan menjadi pengarah yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar.

Dalam buku Psikologi Belajar karya Rohmalina Wahab dijelaskan bahwa ada fungsi motivasi belajar yang lain menurut Mosely

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

yang dikutip oleh Nyanyu Khadijah, fungsi motivasi belajar antara lain yaitu:[52]

a. Mendorong manusia untuk berbuat

b. Menentukan arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai

c. Menyeleksi perbuatan

Jadi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan.

5. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Beberapa prinsip dalam motivasi belajar yang dapat dijadikan acuan adalah:

a. Prinsip kompetisi

Prinsip kompetisi ini merupakan persaingan dengan inter ataupun antar pribadi. Dimana dengan persaingan secara sehat, dapat timbul motivasi untuk dapat bertindak dengan lebih baik lagi.

b. Prinsip pemacu

Dorongan untuk melakukan sesuatu akan terjadi apabila ada pemacu. Pemacu yang dimaksud yaitu seperti informasi, peringatan, amanat, nasihat, dan lain sebagainya sebagai bentuk dorongan untuk bertindak dengan teliti dan lebih baik lagi.

[52] Rohmalina Wahab, *Psikologi…,* h. 131.

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

c. Prinsip ganjaran dan hukuman

Ganjaran atau hokuman merupakan salah satu motivasi seseorang untuk meningkatkan dan memperbaiki kinerja sebelumnya.

d. Kejelasan dan kedekatan tujuan

Semakin tujuan yang akan dicapai itu dekat, maka akan timbul motivasi yang lebih besar lagi untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tersebut.

e. Pemahaman hasil

Hasil yang dicapai oleh seseorang merupakan pemicu dan pendorong (motivasi) semangat untuk melakukan tindakan yang jauh lebih baik lagi dari sebelumnya.

f. Pengembangan minat

Motivasi seseorang akan meningkat secara drastis apabila terdapat minat yang besar didalam melakukan tindakan-tindakan.

g. Lingkungan yang kondusif

Lingkungan kerja yang kondusif seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial maupun psikologis dapat mendorong motif seseorang untuk bekerja dan bertindak dengan baik dan produktif.

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

h. Keteladanan

Keteladanan dari pendidik juga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, baik itu perilaku secara langsung maupun perilaku secara tidak langsung.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Widayatun yaitu:[53]

a. Faktor fisik dan proses mental;
b. Faktor hereditas, lingkungan;
c. Faktor intrinsik individu;
d. Fasilitas (sarana dan prasarana);
e. Situasi dan kondisi;
f. Program dan aktivitas.

Sedangkan menurut Ali Imron dalam buku Belajar dan Pembelajaran karya Dimyati, terdapat enam faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu:[54]

a. Cita-cita atau aspirasi peserta didik;
b. Kemampuan peserta didik;
c. Kondisi peserta didik;
d. Kondisi lingkungan peserta didik;
e. Unsur-unsur dinamika belajar atau pembelajaran;

[53] Widayatun TR, *Ilmu Perilaku,* (Jakarta: CV Sagung Seto, 1999), h. 115.
[54] Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999(, h. 203.

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

f. Upaya guru dalam membelajarkan peserta didik.

Selain itu, Yusuf menjelaskan bahwa terdapat dua faktor penting yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.[55]

a. Faktor internal yaitu faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Bias tumbuh dari fisik dan juga psikologis. Faktor fisik seperti asupan gizi, nutrisi makanan, kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera. Sedangkan faktor psikologis bias berupa aspek-aspek yang mendorong atau menghambat belajar peserta didik. Misalnya dengan adanya ganjaran atau hukuman pada saat akhir dari kegiatan belajar mengajar, tingkat kecerdasan yang lemah, dan gangguan psikis atau emosional.

b. Faktor eksternal yaitu faktor yang muncul dari luar peserta didik atau biasanya faktor yang tumbuh dari lingkungan peserta didik. Seperti sarana prasarana atau fasilitas belajar. Ketika semua sarana dan fasilitas terpenuhi dan mumpuni, kegiatan pembelajaran juga akan berjalan dengan lancer dengan difasilitasi oleh pendidik yang juga berkompeten. Proses pembelajaran tentu akan berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

[55] Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolag*, (Bandung: Rizqi Press, 2009), h. 23.

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

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik menjadi hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan belajar. Baik itu faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Begitu juga dengan pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti pengaruh dari guru, teman, lingkungan, dan masyarakat. Apabila pengaruh itu positif maka secara tidak langsung motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat, pun sebaliknya. Apabila pengaruh dari sekitar negatif maka motivasi belajar peserta didik juga akan rendah.

7. Ciri-ciri Peserta Didik yang Termotivasi

Peserta didik yang termotivasi tentu mempunyai ciri-ciri yang melekat dalam dirinya. Adapun menurut Martin Handoko didalam bukunya, untuk mengetahui kekuatan motivasi seseorang atau motivasi belajar peserta didik, dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri antara lain yaitu:[56]

a. Kuatnya kemauan untuk berbuat;
b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar;
c. Kerelaan meninggalkan tugas yang lain;
d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan Sadirman mengemukakan beberapa ciri-ciri seseorang yang termotivasi, antara lain yaitu:[57]

[56] Martin Handoko, *Motivasi Daya Penggeral Tingkah Laku*, (Yogyakarta: Kanisius, 1992), h. 59.
[57] A. Sadirman, *Onteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), h. 81.

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

a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai);
b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa);
c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah;
d. Lebih senang belajar mandiri;
e. Cepat bosan dengan tugas rutin (kurang kreatif);
f. Sering mencari dan memecahkan soal-soal;
g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang sudah diyakini;
h. Dapat mempertahankan pendapatnya.;

Jikalau seorang peserta didik sudah memiliki ciri-ciri seperti yang telah dipaparkan diatas, maka peserta didik dapat dikatakan telah mempunyai motivasi belajar. Apabila peserta didik telah mempunyai motivasi belajar, itu akan membuatnya mudah dalam belajar dan memiliki semangat dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan dan hasil belajar yang memuaskan.

8. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut De Decce dan Grawford yang dikutip oleh Rohmalina Wahab dalam bukunya ada empat upaya pendidik atau guru sebagai

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

pengajar yang berhubungan dengan cara peningkatan motivasi belajar peserta didik, antara lain sebagai berikut:[58]

a. Menggairahkan peserta didik

Dalam proses pembelajaran yang rutin dilakukan didalamkelas, pendidik atau guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru atau pendidik harus memelihara minat dan semangat belajar peserta didik. Guru atau pendidik harus mempunyai variasi-variasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

b. Memberikan harapan realistis

Pendidik atau guru harus memberikan harapan yang realistis kepada peserta didik dan memodifikasi harapan yang kurang realistis atau tidak realistis. Oleh sebab itu, pendidik harus mempunyai pengetahuan yang lebih mengenai keberhasilan peserta didik atau kegagalan peserta didik di masa lampau.

c. Memberikan insentif

Apabila peserta didik mencapai suatu keberhasilan atau prestasi yang membenggakan, pendidik harus memberikan sesuatu untuk mengapresiasi prestasi peserta didik, seperti memberikan pujian, hadiah, maupun apresiasi lainnya. Sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk melakukan sesuatu yang lebih baik lagi ke depannya.

[58] Rohmalina, *Psikologi…,* h. 132.

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

d. Mengarahkan perilaku peserta didik

Pendidik dituntut untuk mampu mengarahkan perilaku peserta didik yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, caranya yaitu dengan memberikan hukuman atau *punishment* yang tidak memberatkan, akan tetapi dapat mendidik melalui penugasan, bergerak mendekati, menegur dengan sikap lemah lembut, dan lain sebagainya.

Menurut pendapat Sadirman yang dikutip oleh Rohmalina, upaya guru dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yaitu dapat dilakukan dengan cara:[59]

a. Memberikan angka;
b. Hadiah;
c. Kompetisi;
d. Ego-*Involvement*;
e. Memberi ulangan;
f. Mengetahui hasil;
g. Pujian;
h. Hukuman.

Adapula pendapat dari Gage Beerliner, French dan Raven yang dikutip dalam Psikologi Belajar karya Rohmalina menyarankan

[59] Ibid., h. 133

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

sejumlah cara untuk memotivasi peserta didik tanpa melakukan reorganisasi kelas secara besar, yaitu:[60]

a. Gunakan pujian verbal;

b. Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana;

c. Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi;

d. Merangsang hasrat peserta didik;

e. Memanfaatkan apersepsi peserta didik;

f. Gunakan simulasi dan permainan;

g. Perkecil konsekuensi-konsekuesi yang tidak menyenangkan terhadap peserta didik dari keterlibatannya dalam belajar.

[60] Ibid.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh suatu hasil penelitian yang akurat dan baik serta dapat dipertanggungjawabkan kebemarannya, maka seorang peneliti harus memahami dan menggunakan cara atau suatu metode yang benar dalam penelitian tersebut. Cara atau metode yang digunakaan dalam penelitian tersebut disebut dengan metode penelitian.

Metode penelitian merupakan suatu metode atau cara untuk memahami suatu permasalahan sehingga dapat menentukan jawaban dan memperoleh suatu hasil penelitian dengan cara yang bersifat ilmiah, sistematis, dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.[61]

Metode penelitian merupakan suatu yang penting dalam sebuah penelitian. Karena didalam nya membicarakan tata kerja dan cara pemecahannya secara sistematis yang dilakukan oleh seorang peneliti. Adapun hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian antara lain yaitu jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator dan instrumen penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.[62]

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

[61]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabet, 2010), h. 3
[62]Ibid.

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

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan melaksanakan penelitian lapangan yang bermaksud untuk mencari data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran media interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Maksimalisasi objektifitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol.[63]

Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat posotivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penlitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[64]

Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang ilmiah, didalam nya membahas masalah yang akan diteliti mencakup wilayah yang luas, dan tingkat variasi yang kompleks.

[63] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2007), h. 53.
[64]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

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

Penelitian kuantitatif sebagai kegiatan ilmiah berawal dari masalah, meurujuk teori, mengemukakan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan kemudian membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh.

Penelitian kuantitatif berawal dari adanya masalah yang dapat digali dari sumber empiris dan teoritis, sebagai suatu aktivitas penelitian pendahuluan (pra-riset). Agar masalah ditemukan dengan baik, maka diperlukan fakta-fakta empiris dan diiringi dengan penguasaan teori yang diperoleh dari mengkaji berbagai literatur yang relevan. Penelitian ini kemudian dilakukan secara sistematis, empiris, dan kritis mengenai fenomena-fenomena yang dipandu oleh teori serta hipotesis.

2. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan masalah penelitian dan menntukan tujuan survei atau observasi. Peneliti menentukan sebuah judul yang sesuai dengan masalah dan teori yang akan dibahas yakni "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban",

b. Peneliti melakukan observasi lapangan untuk mendapatkan data yang obyektif mengenai objek penelitian.

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

c. Mennetukan konsep dan menggali kepustakaan mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban".

d. Pengumpulan data. Pada tahap ini berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yang terbagi dalam beberapa tahap, yaitu:

1) Menentukan sumber data, dalam hal ini adalah kepala sekolah, guru bidang studi, dan peserta didik MAN 2 Tuban.

2) Mengumpulkan data, dalam pengumpulan data ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu melalui metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

3) Selanjutnya adalah analisis dan penyajian data berdasarkan data-data yang telah diperoleh di lapangan.

B. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Secara teoritis, variabel dapat diartikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu dengan lainnya atau

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

antara obyek yang satu dengan obyek yang lain. Dinamakan variabel karena memang ada variasinya.[65]

Menurut Kerlinger seperti yang dikutip oleh Sugiyono menyatakan bahwa variabel adalah konstrak *(constructs)* atau sifat yang akan dipelajari. Misalnya tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, dan lain sebagainya.[66]

Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[67]

Pada judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban" terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas *(Independent Variable)*

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel yang terkait atau yang dapat menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terkait.[68] Dalam penelitian ini, variabel bebasnya (X) adalah penggunaan media *Autoplay*. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Metode ini

[65]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 60.
[66]Ibid.
[67]Ibid., h. 61.
[68]Ibid.

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

bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

b. Variabel Terikat *(Dependent Variable)*

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen merupakan suatu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.[69] Dalam penelitian ini variabel terikatnya (Y) adalah motivasi belajar.

2. Indikator Penelitian

a. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Autoplay*, indikator dalam penggunaan media pembelajaran Autoplay meliputi:

1) Fitur-fitur media *Autoplay;*
2) Desain-desain dalam media *Autoplay;*
3) Fungsi dan manfaat media *Autoplay;*

b. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Indikator dalam motivasi belajar antara lain adalah:

1) Perasaan senang;
2) Perhatian dalam belajar;
3) Kesadaran akan adanya manfaat;
4) Peningkatan hasil belajar.

Adapun indikator dari variabel tersebut adalah:

[69]Ibid.

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

a. Indikator media *Autoplay*

1) Tabel 3.1 indikator angket kepraktisan respon peserta didik

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Penggunaan media	Penggunaan Media Pembelajaran	1, 2, 3
Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan media	3, 4
Kemudahan bahasa untuk dimengerti	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5
Kebergunaan untuk proses pembelajaran	Media pembelajaran *Autoplay* dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran	6, 8
Jumlah Butir Soal		8

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

b. Indikator motivasi belajar

Variabel	Indikator	Nomor Soal
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 6
	Adanya dorongan kebutuhan dalam belajar	2, 7, 8
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	4, 9
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	5
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik	3, 10
Jumlah Butir Soal		10

Pada variabel ini, peneliti menggunakan hasil dari sebaran angket dan observasi kepada peserta didik tentang bagaimana pengaruh penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata

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

pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Kedua hal tersebut digunakan untuk memperoleh data sebagai alat untuk mengukur bagaimana pengaruh penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur atau fasilitas yang digunakan dalam suatu penelitian yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam ataupun sosial yang diamati.[70] Seorang peneliti harus menggunakan instrumen yang tepat agar hasil atau data yang diperoleh juga valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen sebagai berikut:

a. Pedoman wawancara;
b. Pedoman observasi;
c. Angket;
d. Dokumentasi.

Keempat instrumen penelitian tersebut digunakan untuk mengukur penggunaan media *Autoplay* dan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Adapun pemberian skor pada tiap-tiap item pernyataan dalam angket yang disebar kepada responden yaitu:

a. Angket tentang penggunaan media *Autoplay*:

[70]Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 148.

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

1) Untuk jawaban sangat setuju (SS) : 4

2) Untuk jawaban setuju (S) : 3

3) Untuk jawaban netral (N) : 2

4) Untuk jawaban tidak setuju (TS) : 1

b. Angket tentang motivasi belajar siswa:

1) Untuk jawaban sangat setuju (SS) : 4

2) Untuk jawaban setuju (S) : 3

3) Untuk jawaban netral (N) : 2

4) Untuk jawaban tidak setuju (TS) : 1

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Didalam suatu metode penelitian terdapat istilah populasi. Yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh subyek yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan.[71] Adapula yang menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri dari berbagai unsur yaitu antara lain adalah manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa sebagai sumber data yang mempunyai suatu karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.[72]

[71]Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 118.
[72]Ibid.

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

Menurut Suharsimi Arikunto didalam bukunya, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka peneitianya disebut dengan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut dengan studi populasi atau studi sensus.[73]

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas XI karena pada peserta didik kelas XI sudah diterapkan media pembelajaran interaktif *Autoplay* saat mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

2. Sampel

Sampel atau yang biasa disebut dengan contoh adalah himpunan bagian (subset) dari suatu populasi.[74] Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Dalam pnelitian ini, peneliti ingin mengambil sampel berdasarkan pendapat dari Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa "Apabila banyaknya subjek yang akan diteliti kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitian tersebut disebut dengan penelitian populasi. Namun, apabila subjek penelitian lebih dari 100 orang, maka diperbolehkan untuk mengambil sampel sebanyak 10-15% atau 20-25% atau bisa juga lebih". Tergantung beberapa sudut yang dapat dilihat, yaitu:[75]

a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
b. Sempit dan luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini mneyangkut banyak sedikitnya data.

[73]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), h. 115.
[74]Luluk Fikri Zuhriyah, *Metode Penelitian,* (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2011), h. 67.
[75]Ibi., h. 107

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

c. Besar dan kecilnya ditanggung oleh peneliti. Untuk suatu peneitian yang cukup besar resikonya, tentu didalam penelitian tersebut sampel yang diambil juga besar, dan hasilnya akan lebih baik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik random sederhana yaitu *proportional random sampling* yang berarti bahwa pengambilan secara acak. Jumlah kelas XI secara keseluruhan dari ketiga jurusan yaitu Agama, MIPA, dan IPS adalah ≥ 300, maka peneliti mengambil sampel sebanyak 20% dari populasi. Dengan demikian sampel yang diambil adalah sebanyak 60 peserta didik.

D. Sumber Data Penelitian

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh dari sumber data oleh peneliti untuk tujuan yang khusus. Penelitian ini dapat didapatkan dari berbagai sumber data yaitu:

1. Sumber Primer

Yaitu data yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini, data primer yang digunakan oleh peneliti adalah data tentang kegiatan pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Jurusan Agama, MIPA, dan IPS MAN 2 Tuban yang diambil dari angket, wawancara, dan dokumentasi.

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

2. Sumber Sekunder

Data sekunder ini diperoleh dari dokumen-dokumen atau dari informasi-informasi dari pihak lain. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data sekunder dari buku-buku, jurnal, artikel yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *autoplay* dan motivasi belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan suatu data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, maka peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang relevan dengan permasalahan yang akan diteiti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi *(observation)*, atau yang biasa disebut dengan pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang ilmiah. Definisi dari observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sebagai jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian yang sedang berlangsung.[76]

Kegiatan observasi dapat dilakukan dalam berbagai macam kegiatan, misalnya obervasi terhadap cara mengajar guru di kelas, atau cara belajar peserta didik di kelas, dan lain sebagainya. Observasi bisa

[76]Margono, *Metodologi...*, h. 158.

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

dilakukan dengan cara partisipatif *(participatory observation)* yaitu seorang peneliti atau pengamat dalam terlibat langsung dan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Selain itu ada juga observasi non-partisipatif *(non participatory observation)* yaitu seorang peneliti atau pengamat hanya berperan dalam mengamati suatu kegiatan saja, dan tidak terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung.[77]

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan observasi antara lain yaitu:[78]

a. Mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai obyek yang akan diobservasi.
b. Mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus terhadap penelitian yang akan dilaksanakan.
c. Menentukan cara dan alat yang digunakan untuk mencatat data observasi.
d. Menentukan kategori pendapatan gejala yang diamati.
e. Pengamatan dan pencatatan harus dilakukan secara teiliti dan kritis.
f. Pencatatan terhadap setiap gejalan yang ada harus dilakukan secara terpisah agar tidak saling mempengaruhi.
g. Memiliki pengetahuan dan keterampilan terhadap alat dan adapun cara untuk mencatat hasil observasi adalah sebagai berikut:

[77]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, h. 220.
[78]Margono, *Metodologi...*, h. 159.

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

1) Catatan anekdot;

2) Catatan berkala;

3) Daftar cek;

4) Skala nilai;

5) Peralatan mekanis.

Adapun tujuan dari observasi adalah sebagai berikut:[79]

a. Untuk mengamati fenomena sebagai suatu peristiwa aktual.

b. Untuk menyajikan kembali gambaran dari fenomena yang terjadi.

c. Untuk melakukan eksplorasi atas setting sosial dimana fenomena tersebut terjaadi.

Sedangkan menurut H.B. Sutopo yang dikutip oleh Luluk Fikri Zuhryah tujuan dari teknik observasi adalah untuk menggali suatu data dari sumber data berupa peristiwa, tempat, lokasi, dan benda serta rekaman gambar.[80]

Dalam metode observasi ini, pengamat atau peneliti menggunakan jenis metode observasi partisipan, dimana pengamat atau peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang berlangsung. Peneliti menggunakan metode observasi ini untuk mengamati dan mencatat secara langsung tentang pelaksanaan penggunaan media *Autoplay* dan mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits

[79]Luluk Fikri Zuhriyah, *Metode..*, h. 85.
[80]Ibid.

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

di MAN 2 Tuban melalui kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas.

2. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner *(questionnaire)* merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh suatu data atau indormasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya.[81]

Untuk mendapatkan suatu keterangan atau jawaban dari suatu masalah yang akan dipecahkan, maka secara umum isi dari angket atau kuesioner antara lain yaitu:[82]

a. Pertanyaan tentang fakta;
b. Pertanyaan tentang pendapat;
c. Pertanyaan tentang persepsi diri.

Dalam pengisian angket atau kuesioner, yaitu responden menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan yang ada dan peneliti tidak harus bertemu langsung dengan responden, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan angket, yaitu:[83]

[81]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 120.
[82]Ibid.
[83]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, h. 221.

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

a. Sebelum masuk dalam butir-butir pertanyaan atau pernyataan, peneliti diharuskan untuk memberikan suatu pengantar atau petunjuk pengisian.

b. Butir-butir pertanyaan dan pernyataan dituliskan dengan menggunakan kata-kata yang jelas dan lazim serta dapat dipahami oleh responden.

c. Untuk setiap pertanyaan atau pernyataan terbuka dan berstruktur disediakan kolom untuk menuliskan jawaban atau respon dari responden secukupnya.

Sumber data yang termasuk untuk pengisian angket yang akan dilakukan oleh peneliti adalah seluruh responden peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Jenis angket yang digunakan dalam penekitian ini adalah jenis angket langsung, artinya responden dapat menjawab langsung butir-butir pertanyaan dan pernyataan yang disediakan oleh peneliti yang telah diberi alternatif jawaban oleh peneliti untuk mendapatkan suatu informasi atau keterangan dari sumber data.

Dalam penelitian ini, menggunakan metode angket atau kuesioner berskala likert. Skala pengukuran ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai[84]

[84]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 135.

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

3. Wawancara/*Interview*

Wawancara atau interviu*(interview)* merupakan salah satu teknik pngumpulan data yang sering digunakan, baik itu dalam penelitian kualitatif maupun penelitian kuantitatif. Metode wawancara atau interviu merupakan salah satu metode komunikasi dengan menggunakan lisan secara langsung dalam melakukan tanya jawab menganai suatu masalah tertentu antara peneliti dan responden.[85]

Dalam wawancara, apapun bentuk wawancaranya, baik itu wawancara berstruktur, wawancara tidak berstruktur, maupun wawancara campuran diperlukan juga suatu pedoman wawancara (instrumen wawancara).

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini digunakan bertujuan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik. Dalam wawancara ini, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada pihak yang terkait. Wawancara ini dilakukan kepada beberapa pihak terkait yaitu kepada peserta didik dan guru mata pelajaran yang dimintai beberapa keterangan mengenai sikap dan respon peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tujuan dari teknik wawancara atau interviu adalah peneliti bisa mendapatkan beberapa data yang berhubungan dengan pengaruh penerapan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

[85]Luluk Fikri Zuhriyah, *Metode Penelitian...*, h. 87.

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

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi *(Documentary study)* merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik itu dokumen tertulis, gambar, ataupun elektronik, transkrip, prasasti, dan lain sebagainya.[86]

Teknik dokumentasi ini dapat diperoleh dari memulai membuat surat perizinan yang akan diserahkan kepada pihak sekolah. Dengan adanya surat perizinan tersebut, peneliti akan mendapatkan beberapa dokumen dari sekolah berupa surat-surat, dokumen resmi terkait data mengenai profil dan kegiatan sekolah dan lain sebagainya. Untuk memperoleh beberapa tersebut digunakan cara yaitu mengumpulkan dan mencatat dokumen-dokumen yang dibutuhkan yang terdapat di sekolah.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah didapatkan oleh peneliti, peneliti menggunakan beberapa teknik analisis data, antara lain yaitu:

1. *Editing*

Merupakan salah satu teknik untuk memeriksa kelengkapan dan kejelasan angket yang telah dikumpulkan.

[86]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, h. 221.

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

2. *Skoring*

Merupakan salah satu teknik untuk memberikan nilai atau skor pada setiap jawaban angket.

3. *Tabulating*

Merupakan salah satu teknik untuk menyusun dan menghitung data hasil skoring atau penilaian untuk disajikan dalam bentuk tabel.

Setelah melakukan kegiatan penglaha data, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan analisis data untuk membuktikan bagimana pengaruh penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Tuban. Maka sesuai dengan jenis penelitian tersebut, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 tentang penggunaan media *Autoplay* peneliti menggunakan teknik analisis prosentase.

   Data yang telah dikumpulkan dari berbagai macam sumber penelitian akan dibahas oleh peneliti dengan menggunakan teknik perhitungan prosentase atau yang biasa disebut dengan istilah frekuensi relatif. Untuk memperoleh frekuensi relatif, maka peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\mathrm{F}}{N}\ X\ 100\%$$

   Keterangan:

   P = Angket prosentase

   F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

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

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).[87]

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase, peneliti menggunakan standar dengan interpretasi prosentase menurut Anas Sudjono yaitu sebagai berikut:

75% - 100% = Sangat baik

50% - 74% = Baik

25% - 49% = Cukup

< 24% = Kurang

2. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 2 tentang motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban, peneliti menggunakan rumus prosesntase yaitu:

$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$

Keterangan:

P = Angket prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).[88]

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase, peneliti menggunakan standar dengan interpretasi prosentase menurut Anas Sudjono yaitu sebagai berikut:

75% - 100% = Sangat baik

[87]Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 43.
[88]Ibid.

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

50% - 74% = Baik

25% - 49% = Cukup

< 24% = Kurang

3. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 tentang pengaruh penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban, maka peneliti menggunakan teknik *Analisis Regresi Linier Sederhana*. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan utuk mencari hubungan antara dua variabel adalah anlisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS *for windows* versi 21. Alasan digunakannya teknik analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS *for windows Versi* 21 dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah naik dan turunnya satu variabel dependen (variabel terikat) dapat dilakukan melalui peningkatan atau penurunan variabel independen (variabel bebas) atau tidak.[89]

   Dalam penelitian ini, teknik analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pengaruh antara penggunaan media *Autoplay* dengan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Persamaan regresi linier yang didapat adalah:[90]

$$Y = a + bX$$

   Keterangan:

[89]Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 260.
[90]Ibid., h. 262.

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

Y = Subjek dalam variabel bebas yang diprediksikan

X = Subjek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

a = Konstanta regresi atau harga yang memotong sumbu Y

b = Koefisien regresi (kemiringan); besaran response yang ditibulkan oleh *predictor*.

Untuk mencari nilai a dan b digunakan rumus:

$$b = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{\sum y - b \sum x}{n}$$

Adapun langkah-langkah dalam menentukan analisis regresi linier yaitu sebagai berikut:[91]

1. Tentukan tujuan dari melakukan analisis regresi linier sederhana.
2. Identifikasikan variabel faktor penyebab (*predictor*) dan variabel akibat (*response*).
3. Lakukan pengumpulan data.
4. Hitung x^2, y^2, xy dan total dari masing-masingnya.
5. Hitung a dan b berdasarkan rumus diatas.
6. Buatkan model persamaan regresi linier sederhana.
7. Lakukan prediksi dtau peramalan terhadap variabel daktor penyebab atau variabel akibat.

[91]Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*, (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2012), h. 118.

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

BAB IV

LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah MAN 2 Tuban[92]

MAN 2 Tuban merupakan salah satu lembaga yang berada di bawah naungan kementerian agama. MAN 2 Tuban terletak di Jl. Raya Beron No. 728 Kecamatan Rengel Kabupaten Tuban. Sejarah MAN 2 Tuban berawal dari sebuah lembaga pendidikan non formal pondok pesantren Al-Hidayah yang didirikan dan diasuh oleh Kyai Sholihun dan Kyai Subakir. Lokasi pesantren ini terletak di Dusun Beron Desa Punggulrejo Kecamatan Rengel Kabupaten Tuban yang tidak jauh dari lokasi MAN 2 Tuban saat ini. Siswa dan santri pondok pesantren ini berasal dari putra-putri kampung atau desa setempat, yang pada awal keberadaan pondok pesantren ini mereka banyak menetap dan bermukim di pondok. Layaknya pendidikan non-formal pondok pesantren ini bertujuan mencetak kader-kader muslim yang beriman, bertaqwa, dan berwawasan kitabi dari *qaul* para ulama' yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist.

Perjalanan dan perkembangan pesantren ini mengalami pasang surut untuk mengantisipasi perkembangan dan melestarikan nilai-nilai pesantren atas dasar keinginan bersama dari masyarakat Islam

[92] Dokumen milik MAN 2 Tuban, th. 2019

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

setempat. Kemudian pada tahun 1984 beberapa tokoh seperti Drs. Abu Nasaruddin, mantan kepala MAN Tuban, bersama K. Subakir, H. Djuwaeni, Drs. Kasan, H. Minhad, Zaenal Muttaqin, S. Ag, H. Suminto Hadi, tokoh Agama Islam, dan tokoh masyarakat, Muspika, serta kepala SLTP di Kecamatan Rengel mengakumulasi beberapa gagasan tersebut dan bersepakat untuk mendirikan sebuah Madrasah Aliyah.

Gagasan tersebut terkabul dan terwujud dengan bukti di awal tahun pelajaran 1984 telah disepakati untuk mendirikan MAN Tuban Fillial Rengel dengan Drs. Kasan sebagai kepala madrasah.

Lokasi awal berdirinya Madrasah Aliyah ini berada di SMP Muhammadiyah 2 Rengel yang bertempat di jalan Rengel 656 Kecamatan Rengel Kabupaten Tuban. Namun dikarenakan beberapa hal, maka pada tahun 1985 lokasi belajar dipindahkan ke pondok pesantren di Dusun Beron kembali. Selanjutnya, pada tahun 1987 diatas tanah wakaf K. Subakir sedikit demi sedikit dibangun gedung Madrasah Aliyah, yang sampai sekarang dijadikan lokasi tetap MAN 2 Tuban.

MAN Rengel secara resmi dikukuhkan sebagai sebuah madrasah dan lembaga formal di bawah Kementerian Agama Kabupaten Tuban pada tahun pelajaran 1993/1994 oleh Drs. H. Abdul Mu'in dengan SK Menteri Agama Republik Indonesia No. 224 tahun 1993.

Adapun kepala sekolah pada tahun 1993 sampai 1999 yaitu Drs. Kasan, kemudian pada tahun 1999 sampai 2003 digantikan oleh Muhaimin, BA, setelah itu pada tahun 2003 sampai 2007 dipimpin oleh

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

Drs. Leksono, M. Pd, I, dilanjutkan pada tahun 2007 sampai 2012 dipimpin oleh Drs. Kasduri, M. Pd, I, pada tahun 2012 sampai 2016 dipimpin oleh Drs. H. M. Badar, M. Ag, MM, dilanjutkan pada tahun 2016 sampai sekarang MAN Rengel dipimpin oleh H. Mokh. Masulin, M. Pd. I

Nama MAN Rengel berubah menjadi MAN 2 Tuban sejak turun SK dari menteri agama Republik Indonesia yang telah ditetapkan pada KMA No. 673 tahun 2016.

2. Tujuan Madrasah

Adapun beberapa tujuan dari MAN 2 Tuban antara lain yaitu:

a. Menciptakan dan menyelenggarakan proses pendidikan yang berorientasi pada targert pencapaian efektivitas proses pembelajaran berdasarkan konsep MPMBS.
b. Mewujudkan sistem kepemimpinan yang kuat dalam mengakomodir, menggerakkan, dan menyerasikan semua sumber daya pendidikan yang tersedia.
c. Mengelola tenaga pendidikan secara efektif berdasarkan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, evaluasi kerja, hubungan kerja, imbal jasa yang memadai.
d. Penanaman budaya mutu kepada seluruh warga madrasah yang didasarkan pada keterampilan/skill dan profesionalisme.
e. Menciptakan sikap kemandirian secara kelembagaan melalui peningkatan sumber daya yang memadai.

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

f. Mengembangkan dan meningkatkan partisipasi seluruh warga madrasah dan masyarakat dengan dilandasi sikap tanggung jawab dan dedikasi.

g. Menciptakan dan mengembangkan sistem pengelolaan yang transparan dalam pengambilan keputusan, pengelolaan anggaran, dan lain sebagainya.

h. Program peningkatam mutu, kualitas prestasi output siswa bidang akademik maupun non akademik secara berkelanjutan.

i. Memprioritaskan pelayanan pendidikan kepada para siswa dalam rangka meminimalkan angka *drop out*.

j. Memberi rasa kepuasan kepada seluruh warga madrasah (staff) sesuai dengan tugas dan kewajibannya.

k. Meningkatnya pengetahuan siswa dalam pemahaman dan pengendalian terjadinya pencemaran, kerusakan lingkungan hidup serta melakukan pelestarian fungsi lingkungan hidup.

l. Tercapainya prestasi Madrasah Adiwiyata tingkat Nasional.

Tujuan merupakan suatu arah yang harus dicapai dan diraih. Tujuan sekolah merupakan tujuan institusional yang harus dirumuskan oleh sekolah. Ada beberapa bidang yang harus dicapai, antara lain adalah:

a. Siswa

1) Prestasi

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

a) Lulus UNAS sesuai dengan standard dan berusaha untuk mencapai hasil yang memuaskan.

b) Lulus SPMB melalui jalur PMDK dan SPMB.

2) Potensi Diri

a) *Leadership* mewujudkan sistem kepemimpinan yang kuat dalam mengakomodasikan, menggerakkan, dan menyerasikan semua sumber daya pendidikan yang tersedia.

b) *Human relationship.*

c) *Self confident.*

d) *Bravery* (kepribadian).

e) Disiplin.

f) Kreatifitas.

g) Integritas.

h) Membentuk kelompok *Arabic and English day* melalui *fullday class.*

3) Pengembangan Vocasional

a) Komputer.

b) Bahasa asing (Inggris dan Arab).

c) Keterampilan seni.

d) Membentuk tim bola voli yang terampil.

e) Mengembangkan potensi siswa di bidang jahit menjahit.

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

f) Memiliki grup qosidah dan music modern siap tampil.

4) Menerapkan Pendidikan Nilai

a) Penghormatan atas hukum.

b) Tanggung jawab.

c) Membimbing siswa untuk hidup disiplin dan berakhlakul karimah.

d) Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih, indah, sehingga nyaman dan kondusif untuk belajar.

e) Mengadakan kegiatan kegamaan Islam secara rutin dan teratur untuk menumbuh kembangkan penghayatan dan pengenalan nilai-nilai Agama Islam, melalui sholat jama'ah Dhuhur, kultum, dan hafalan surat-surat pendek Al-Qur'an.

b. Guru dan Pegawai

1) Mengelola tenaga kependidikan secara efektif berdasarkan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, evaluasi kerja, hubungan kerja, imbal jasa yang memadai.

2) Penanaman budaya mutu kepada seluruh warga sekolah yang didasarkan pada keterampilan/skill dan profesionalisme.

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

3) Menciptakan sikap kemandirian secara kelembahaan melalui peningkatan sumber daya yang memadai.

4) Mengembangkan dan meningkatkan adanya partisipasi seluruh warga sekolah dan masyarakat dengan dilandasi sikap tanggung jawab, dan dedikasi.

5) Menciptakan daan mengembangkan sistem pengelolaan yang trasnparan dalam pengamabilan keputusan, pengelolaan anggaran, dan sebagainya.

6) Program peningkatan mutu, kualitas prestasi output siswa dibidang akademik maupun non akademik secara berkelanjutan.

7) Memprioritaskan pelayana pendidikan kepada para siswa dalam rangka meminimalkan angka *drop out*.

8) Memberi rasa kepuasan bagi seluruh warga sekolah (staff) sesuai dengaan tugas dan kewajibannya.

3. Profil Madrasah[93]

a. Identitas Madrasah

1) Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban

2) Alamat Madrasah : Jl. Raya Beron No. 728 Desa Punggul rejo Kecamatan Rengel Kabupaten Tuban

Telp. (0356) 811064

email : manrengel@kemenag.go.id

[93]Dokumen milik MAN 2 Tuban, th. 2019

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

3) Status Madrasah : Negeri

4) Tahun Berdiri : 1984

5) Nama Kepala Madrasah : H. Mokh. Mas Ulin, M. Pd. I.

b. Visi dan Misi Madrasah

MAN 2 Tuban merupakan sebuah lembaga pendidikan formal mengemban tugas dan amanat yang tidak ringan. MAN 2 Tuban selalu berusaha untuk mencapai dan mewujudkan cita-cita bangsa yaitu melalui tujuan pendidikan nasional serta pendidikan religius. Untuk mencapai beberapa hal tersebut maka MAN 2 Tuban mempunyai visi dan misi sebagai berikut:

1) Visi

"Terwujudnya Lulusan yang Beriman, Bertaqwa Kepada Allah, Berwawasan Luas, Berakhlak Mulia, dan Mampu Bersaing di Era Baru Berbasis Lingkungan Sehat"

2) Misi

1. Mengembangkan siswa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah YME.
2. Melakukan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien mengarah kepada manusia unggul.
3. Mengembangkan belajar mandiri merupakan suatu kebutuhan.

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

4. Mengembangkan lifeskill melalui kegiatan intrakulikuler dan ekstrakulikuler.
5. Menciptakan lingkungan bersih dan sehat.
6. Melakukan pencegahan, pencemaran, dan perusakan lingkungan.

Ada beberapa indikator yang harus dipenuhi di antaranya adalah:

1) Unggul dalam UAN dan UAS sehingga dapat mendorong siswa melanjutkan ke PTN.
2) Unggul dalam prestasi mata pelajaran sehingga mampu berkompetisi.
3) Unggul dalam keterampilan berbahasa Arab dan Inggris.
4) Unggul dalam keterampilan olahraga.
5) Unggul dalam keterampilan bidang seni.
6) Unggul dalam jahit menjahit.
7) Unggul dalam penanaman kedispilinan dan budi pekerti luhur.
8) Unggul dalam memiliki lingkungan madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar.
9) Unggul dalam pembinaan keagamaan Islam melalui sholat jama'ah, kultum, dan hafalan surat-surat pendek Al-Qur'an.

c. Strategi

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

1) Menciptakan dan meningkatkan bidang layanan umum, yang menyangkut kepentingan proses persiapan, proses penyelenggaran, danhasil prestasi pendidikan bagi kepentingan siswa dan *stakeholder*.
2) Menciptakan dan melaksanakan bidang pengelolaan dan layanan kepada siswa dalam bidang kegiatan belajar, perkembangan, dan pembinaan kepribadian, kebutuhan kemanusiaannya (rasa aman, penghargaan, pengakuan, dan aktualisasi diri).
3) Optimalisasi potensi sarana dan prasarana sekolah yang mencakup gedung, lahan, daan media belajar.
4) Merumuskan dan menyusun perencanaan strategis dan tahunan guna mengimplementasi program-program operasional sekolah yang didukung oleh sumber-sumber anggaran pembiayaan yang memadai.
5) Melaksanakan program pembelajaran partisipasi masyarakat sekolah seperti orang tua siswa maupun tokoh masyarakat setempat, melalui wadah organisasi komite sekolah.
6) Menciptakan budaya sekolah yang meliputi tatanan nilai, kebiasaan, kesepakatan-kesepakatan yang direfleksikan sehari-hari terutama budaya yang bersifat mendukung terhadap perncapaian visi dan misi sekolah.

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

d. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Seperti pada lembaga pendidikan pada umumnya yang menyediakan layanan pendidikan kepada masyarakat, MAN 2 Tuban telah dilengkapi dengan sarana prasarana yang cukup memadai meskipun belum sempurna. Ketersediaan dan kondisi sarana prasarana pendidikan pada MAN 2 Tuban adalah sebagai berikut:[94]

1) Lahan

a) Tanah dengan sertifikat No. AA 872258 seluas 4.350 m^2

b) Tanah dengan sertifikat No. BI 854529 seluas 3.770 m^2

c) Tanah dengan sertifikat No. BW 543435 seluas 3.210 m^2

No.	Jenis Ruangan	Ukuran (m^2)	Jumlah Ruangan	Kondisi
1.	Ruang Kelas	7 X 9	27	Baik
2.	Ruang Perpustakaan	80	1	Baik
3.	Ruang Tata Usaha	7 X 9	1	Baik
4.	Ruang Kepala Madrasah	42	1	Baik
5.	Ruang Guru	100	1	Baik
6.	Ruang Laboratoriu	80	1	Baik

[94] Dokumen MAN 2 Tuban tahun pelajaran 2019/2020

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

	m Fisika/Elektro			
7.	Ruang Laboratorium Bahasa	80	1	Baik
8.	Ruang Laboratorium Kimia	80	1	Baik
9.	Ruang Komputer	120	1	Baik
10.	Ruang Layanan Konseling	28	1	Baik
11.	Ruang OSIS	20	1	Baik
12.	Ruang Kesenian	20	1	Baik
13.	Ruang Uks	20	1	Baik
14.	Ruang Tata Boga	30	1	Baik
15.	Ruang Tata Busana	30	1	Baik
16.	Ruang Koperasi	20	1	Baik
17.	Ruang Keterampilan	90	1	Baik
18.	Ruang Penjaga	30	1	Baik
19.	Kantin	20	4	Baik
20.	Masjid 2 Lantai	2000	1	Baik
21.	Gudang	25	1	Baik

e. Kondisi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Sumber daya manusia merupakan alat terpenting yang dimiliki oleh MAN 2 Tuban. Oleh karena itu, perekrutan dan

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

pengembangan untuk menjadi salah satu kunci keberhasilan dimasa depan. Sumber daya manusia di MAN 2 Tuban terdiri dari : a) guru, b) staff administrasi, c) staff fungsional, d) kebersihan tenaga kerja.

Adapun distribusi dan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan tahun akademik 2019/2020 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:[95]

Jumlah Guru / Staff	Jumlah	Keterangan
Guru Pns Kemenag	28	-
Guru Tidak Tetap	29	-
Guru PNS Dipekerjakan (DPK)	-	-
Pegawai PNS Dipekerjakan (DPK)	-	-
Guru Kontrak	-	-
Pegawai PNS	2	-
Pegawai Tidak Tetap	13	-
Pembina Ekstra	11	-
Jumlah	83	-

Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2019/2020

Tahun	Kelas	Kelas XI			Kelas XII			Jumlah Total
	X	IPA	IPS	Agama	IPA	IPS	Agama	
2019/2020	303	130	139	33	121	118	32	876

[95] Dokumen MAN 2 Tuban tahun pelajaran 2019/2020

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

B. Deskripsi Data

1. Data Penggunaan Media *Autoplay* di MAN 2 Tuban

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Autoplay* di MAN 2 Tuban, maka peneliti menggunakan instrumen sebagai alat pengukur yang berupa angket atau kuisioner dengan menggunakan skala *likert*. Angket tersebut berisi 8 pertanyaan tentang penggunaan media pembelajaran *Autoplay* dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

Dari 4 indikator yang telah dibuat, peneliti menjabarkan 4 indikator tersebut ke dalam 8 pernyataan. Adapun cara responden mengisi angket yaitu dengan cara bertemu langsung dengan peneliti pada saat peneliti melakukan kegiatan penelitian di MAN 2 Tuban.

Peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu pengambilan data yang dilakukan secara acak yang terdiri dari peserta didik kelas XI (sebagai populasi) dengan jumlah kurang lebih 300 peserta didik. Untuk penelitian tentang penggunaan media *Autoplay* ini jumlah responden sebanyak 60 peserta didik dengan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling.*

Dari pernyataan yang disajikan pada angket/koisioner yang disebar terdiri atas alternatif/pilihan jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

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

a. Sangat Setuju (SS) skornya adalah 4

b. Setuju (S) skornya adalah 3

c. Netral (N) skornya adalah 2

d. Tidak Setuju (TS) skornya adalah 1

Adapun penyajian data dari hasil penyebaran angket/kuisioner kepada 60 responden atau peserta didik, diperoleh data tentang penggunaan media *Autoplay* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1

Penyajian Data Penggunaan Media *Autoplay* di MAN 2 Tuban

No.	Nilai Item Soal								Nilai Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	4	4	2	2	2	2	4	1	21
2	4	4	3	2	3	3	3	3	25
3	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	4	3	3	3	3	3	3	26
5	4	4	3	3	3	3	2	2	24
6	3	4	4	3	4	3	2	4	27
7	3	4	3	4	3	2	3	4	26
8	4	3	3	4	3	4	3	3	27
9	2	2	2	3	3	2	2	4	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 digilib.uinsby.ac.id

10	4	4	3	4	4	4	4	4	31
11	3	2	2	2	3	3	2	3	20
12	4	4	4	4	4	3	4	4	31
13	3	3	3	3	3	3	3	3	24
14	4	4	3	2	3	2	3	2	23
15	2	4	3	2	4	2	2	2	21
16	3	3	3	2	3	3	2	3	22
17	2	3	3	2	3	2	2	2	19
18	3	2	4	2	1	2	2	3	19
19	4	2	2	4	4	2	4	4	26
20	4	4	3	2	3	3	3	2	24
21	3	3	4	3	3	4	4	3	27
22	3	2	2	2	2	2	2	2	17
23	3	2	3	2	1	3	2	4	20
24	3	1	3	3	2	4	4	3	23
25	4	3	4	2	3	1	4	4	25
26	4	2	4	3	4	3	4	4	28

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

27	4	4	4	4	4	4	4	4	32
28	3	3	3	3	3	3	3	4	25
29	3	4	3	3	4	3	4	4	28
30	4	3	2	3	3	3	2	3	23
31	3	3	3	3	3	3	3	4	25
32	3	3	3	4	3	3	3	3	25
33	3	3	3	3	3	3	3	4	25
34	3	4	4	3	2	4	3	4	27
35	4	3	3	4	3	4	4	3	28
36	4	3	2	3	3	3	2	2	22
37	3	3	3	3	4	3	3	3	25
38	3	3	3	2	2	3	2	3	21
39	3	4	3	4	3	2	3	3	25
40	4	3	3	3	4	3	4	4	28
41	3	4	3	3	4	4	3	3	27
42	2	4	3	4	3	3	4	4	27
43	3	4	4	3	3	3	4	4	28

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

44	3	4	4	3	4	3	3	4	28
45	4	3	4	4	4	3	3	3	28
46	4	3	4	3	4	3	4	3	28
47	3	2	3	3	3	3	4	4	25
48	2	3	3	4	4	2	3	2	23
49	3	2	3	2	3	2	2	3	20
50	3	2	3	3	3	3	4	4	26
51	3	2	3	2	4	3	2	4	23
52	4	4	4	4	4	3	4	3	30
53	4	3	3	4	3	3	2	3	25
54	2	2	4	3	3	2	3	4	23
55	3	4	3	3	2	3	2	4	24
56	4	3	3	3	2	3	4	4	26
57	3	3	2	3	2	4	3	3	23
58	3	3	2	3	2	3	4	4	24
59	4	3	3	4	2	1	2	3	22
60	3	4	2	3	4	1	3	4	24

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

Jumlah	1491

Keterangan Pernyataan:

a. Guru selalu menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*.

b. Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Guru menggunakan media *Autoplay* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

d. Guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*.

e. Guru menggunakan media *Autoplay* dengan bahasa yang singkat, padat, jelas, dan mudah dipahami.

f. Guru menggunakan media *Autoplay* saat menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits pada bab tertentu.

g. Media *Autoplay* praktis digunakan dalam belajar Al-Qur'an Hadits.

h. Media *Autoplay* praktis untuk dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan angket/kuisioner dan data kedua variabel tersebut, dapat disusun tabel untuk mencari pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Autoplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Berikut ini peneliti sajikan data secara konkrit tentang penggunaan media pembelajaran *Autoplay* di MAN 2 Tuban.

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

Peneliti akan menampilkan data dari tabel data prosentase penggunaan media pembelajaran *Autoplay* yaitu sebagai berikut:

a. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Guru selalu menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*"

Tabel 4.2

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	24	40%
2.	Setuju		30	50%
3.	Netral		6	10%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 40% responden yang memilih sangat setuju, 50% responden memilih setuju, 10% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Guru menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*" berada pada tingkatan setuju.

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

b. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi"

Tabel 4.3

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	23	38.3%
2.	Setuju		24	40%
3.	Netral		12	20%
4.	Tidak Setuju		1	1.6%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 38.3% responden yang memilih sangat setuju, 40% responden memilih setuju, 20% responden memilih netral, 1.6% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi" berada pada tingkatan setuju.

c. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Guru menggunakan media *Autoplay* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran"

Tabel 4.4

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

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	15	25%
2.	Setuju		35	58.3%
3.	Netral		10	16.6%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 25% responden yang memilih sangat setuju, 58.3% responden memilih setuju, 16.6% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Guru menggunakan media *Autoplay* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran" berada pada tingkatan setuju.

d. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*"

Tabel 4.5

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	16	26.6%
2.	Setuju		29	48.3%

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

3.	Netral		15	25%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 26.6% responden yang memilih sangat setuju, 48.3% responden memilih setuju, 25% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*" berada pada tingkatan setuju.

e. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Guru menggunakan media *Autoplay* dengan bahasa yang singkat, padat, jelas, dan mudah dipahami"

Tabel 4.6

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	19	31.6%
2.	Setuju		29	48.3%
3.	Netral		10	16.6%
4.	Tidak Setuju		0	0%

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

Jumlah	60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 31.6% responden yang memilih sangat setuju, 48.3% responden memilih setuju, 16.6% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Guru menggunakan media *Autoplay* dengan bahasa yang singkat, padat, jelas, dan mudah dipahami" berada pada tingkatan setuju.

f. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Guru menggunakan media *Autoplay* saat menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits pada bab tertentu.

Tabel 4.7

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	10	16.6%
2.	Setuju		34	56.6%
3.	Netral		13	21.6%
4.	Tidak Setuju		3	5%
Jumlah		60	60	100%

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

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 16.6% responden yang memilih sangat setuju, 56.6% responden memilih setuju, 21.6% responden memilih netral, 5% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Guru menggunakan media *Autoplay* saat menyampaikan materi Al-Qur'an Hadits pada bab tertentu" berada pada tingkatan setuju.

g. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Media *Autoplay* praktis digunakan dalam belajar Al-Qur'an Hadits "

Tabel 4.8

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	21	35%
2.	Setuju		21	35%
3.	Netral		18	30%
4.	Tidak Setuju		0	%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 35% responden yang memilih sangat setuju, 35% responden memilih setuju, 30% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

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

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Media *Autoplay* praktis digunakan dalam belajar Al-Qur'an Hadits" berada pada tingkatan antara sangat setuju dengan setuju.

h. Distribusi jawaban dari responden tentang pernyataan "Media *Autoplay* praktis untuk dikembangkan lebih lanjut"

Tabel 4.9

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	28	46.6%
2.	Setuju		23	38.3%
3.	Netral		8	13.3%
4.	Tidak Setuju		1	1.6%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 46.6% responden yang memilih sangat setuju, 38.3% responden memilih setuju, 13.3% responden memilih netral, 1.6% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Media *Autoplay* praktis untuk dikembangkan lebih lanjut" berada pada tingkatan sangat setuju.

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

2. Data Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Tuban

Untuk mengetahui bagaimana kondisi motivasi belajar peserta didik di MAN 2 Tuban, maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode angket/kuisioner yang disebar kepada responden. Peneliti menggunakan metode angket/kuisioner dengan menggunakan skala *likert*.

Peneliti menggunakan lima indikator pada angket motivasi belajar peserta didik yang kemudian dijabarkan menjadi 10 pernyataan yang disebar kepada responden atau peserta didik. Angket/kuisioner tersebut berisi tentang pernyataan tentang motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

Adapun yang menjadi responden adalah peserta didik kelas XI dengan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu pengambilan data yang dilakukan secara acak yang terdiri dari peserta didik kelas XI (sebagai populasi) dengan jumlah kurang lebih 300 peserta didik. Untuk penelitian tentang penggunaan media *Autoplay* ini jumlah responden sebanyak 60 peserta didik dengan menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*.

Dari pernyataan yang disajikan pada angket/koisioner yang disebar terdiri atas alternatif/pilihan jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

a. Sangat Setuju (SS) skornya adalah 4

b. Setuju (S) skornya adalah 3

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

c. Netral (N) skornya adalah 2

d. Tidak Setuju (TS) skornya adalah 1

Adapun penyajian data dari hasil penyebaran angket/kuisioner kepada 60 responden atau peserta didik, diperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10

NO.	Nilai Item Soal										Nilai Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	22
2	4	4	3	3	3	3	2	2	2	4	30
3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	36
4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33
5	4	3	2	3	3	2	3	2	4	2	28
6	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	30
7	3	4	4	2	3	2	2	4	4	3	31
8	4	4	2	3	4	4	3	2	2	2	30
9	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	24
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	22

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

12	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38
13	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36
14	4	4	4	2	3	2	3	2	3	2	29
15	4	4	2	2	2	4	3	4	3	3	31
16	4	3	2	2	2	2	4	4	4	2	29
17	3	4	2	2	3	2	4	4	4	1	29
18	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	25
19	2	1	3	4	3	2	1	1	2	4	23
20	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	27
21	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	26
22	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	27
23	3	2	2	3	3	2	1	1	2	4	23
24	3	2	3	2	3	3	2	1	3	4	26
25	4	3	3	4	3	2	2	2	3	4	30
26	3	4	4	3	2	2	1	3	4	4	30
27	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	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 digilib.uinsby.ac.id

29	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	34
30	3	2	3	2	3	2	2	2	2	4	25
31	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	34
32	3	2	1	3	3	2	2	2	2	4	24
33	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	26
34	4	3	2	3	2	2	2	2	3	3	26
35	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	28
36	2	2	2	4	4	3	2	2	3	4	28
37	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	25
38	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	24
39	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	22
40	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	25
41	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	34
42	3	3	2	4	4	3	2	4	3	4	32
43	2	3	4	3	4	2	3	4	3	2	30
44	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	27
45	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	34

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

46	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	32
47	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	30
48	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	26
49	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	25
50	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	25
51	3	4	2	4	4	4	2	3	2	4	32
52	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	28
53	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	27
54	2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	24
55	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	29
56	4	3	3	3	4	3	2	2	3	4	31
57	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	26
58	2	3	4	4	3	3	2	4	3	4	32
59	4	3	4	2	4	3	2	4	4	4	34
60	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	34
Jumlah											1720

Keterangan pernyataan:

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

a. Saya mengerjakan tugas Al-Qur'an Hadits dengan sungguh-sungguh.
b. Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik.
c. Saya suka belajar didalam kelas daripada bermain diluar kelas bersama teman-teman.
d. Saya semangat belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*.
e. Saya senang belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*.
f. Saya bersungguh-sungguh belajar Al-Qur'an Hadits dengan media *Autoplay*.
g. Saya selalu mencari tahu tentang materi Al-Qur'an Hadits yang belum saya ketahui.
h. Saya selalu bertanya kepada guru tentang materi Al-Qur'an Hadits yang belum saya fahami.
i. Setelah mengetahui mandaat dari belajar Al-Qur'an Hadits saya menjadi lebih rajin belajar Al-Qur'an Hadits.
j. Suasana lingkungan belajar di kelas saya kondusif saat belajar Al-Qur'an Hadist dengan menggunakan media *Autoplay*.

Dari 60 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 10 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah

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

skor pada tabel. Total skor dari motivasi belajar peserta didik adalah 1.720.

Berdasarkan angket dan data kedua variabel tersebut, dapat disusun tabel untuk mencari pengaruh penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Berikut ini peneliti sajikan data secara konkrit tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

a. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya mengerjakan tugas Al-Qur'an Hadits dengan sungguh-sungguh"

Tabel 4.11

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	21	35%
2.	Setuju		23	38.3%
3.	Netral		16	26.6%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

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

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 35% responden yang memilih sangat setuju, 38.3% responden memilih setuju, 26.6% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya mengerjakan tugas Al-Qur'an Hadits dengan sungguh-sungguh" berada pada tingkatan setuju.

b. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik"

Tabel 4.12

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	14	23.3%
2.	Setuju		23	38.3%
3.	Netral		22	36.6%
4.	Tidak Setuju		1	1.6%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 23.3% responden yang memilih sangat setuju, 38.3% responden memilih setuju, 36.6% responden memilih netral, 1.6% responden memilih tidak setuju.

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

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik" berada pada tingkatan sangat setuju.

c. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya suka belajar didalam kelas dari pada bermain diluar kelas bersama teman-teman"

Tabel 4.13

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	17	28.3%
2.	Setuju		16	26.6%
3.	Netral		26	43.3%
4.	Tidak Setuju		1	1.6%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 28.3% responden yang memilih sangat setuju, 26.6% responden memilih setuju, 43.3% responden memilih netral, 1.6% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya selalu mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik" berada pada tingkatan netral.

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

d. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya semangat belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*"

Tabel 4.14

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	10	16.6%
2.	Setuju		34	56.6%
3.	Netral		16	26.6%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 16.6% responden yang memilih sangat setuju, 56.6% responden memilih setuju, 26.6% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya semangat belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*" berada pada tingkatan setuju.

e. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya senang belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*"

Tabel 4.15

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

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	19	31.6%
2.	Setuju		31	51.6%
3.	Netral		10	16.6%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 31.6% responden yang memilih sangat setuju,51.6% responden memilih setuju, 16.6% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya senang belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*" berada pada tingkatan setuju.

f. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya bersungguh-sungguh belajar Al-Qur'an Hadits dengan media *Autoplay*"

Tabel 4.16

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju		13	21.6%

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

2.	Setuju	60	19	31.6%
3.	Netral		28	46.6%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 21.6% responden yang memilih sangat setuju, 31.6% responden memilih setuju, 46.6% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya bersungguh-sungguh belajar Al-Qur'an Hadits dengan media *Autoplay*" berada pada tingkatan netral.

g. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya selalu mencari tahu tentang materi Al-Qur'an Hadits yang belum saya ketahui"

Tabel 4.17

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	9	15%
2.	Setuju		16	26.6%
3.	Netral		32	53.3%

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

4.	Tidak Setuju		3	5%
Jumlah		60	60	100%

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 15% responden yang memilih sangat setuju, 26.6% responden memilih setuju, 53.3% responden memilih netral, 5% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya selalu mencari tahu tentang materi Al-Qur'an Hadits yang belum saya ketahui" berada pada tingkatan netral.

h. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Saya selalu bertanya kepada guru tentang materi Al-Qur'an Hadits yang belum saya fahami"

Tabel 4.18

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	14	23.3%
2.	Setuju		13	21.6%
3.	Netral		30	50%
4.	Tidak Setuju		3	5%
Jumlah		60	60	100%

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

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 23.3% responden yang memilih sangat setuju, 21.6% responden memilih setuju, 50% responden memilih netral, 5% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Saya selalu bertanya kepada guru tentang materi Al-Qur'an Hadits yang belum saya fahami" berada pada tingkatan netral.

i. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Setelah mengetahui manfaat dari belajar Al-Qur'an Hadits saya menjadi lebih rajin belajar Al-Qur'an Hadits "

Tabel 4.19

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	14	23.3%
2.	Setuju		22	36.6%
3.	Netral		24	40%
4.	Tidak Setuju		0	0%
Jumlah		60	60	100%

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

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 23.3% responden yang memilih sangat setuju, 36.6% responden memilih setuju, 40% responden memilih netral, 0% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Setelah mengetahui manfaat dari belajar Al-Qur'an Hadits saya menjadi lebih rajin belajar Al-Qur'an Hadits" berada pada tingkatan netral.

j. Distribusi jawaban responden tentang pernyataan "Suasana lingkungan belajar di kelas saya kondusif saat belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*"

Tabel 4.20

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1.	Sangat Setuju	60	28	46.6%
2.	Setuju		14	23.3%
3.	Netral		17	28.3%
4.	Tidak Setuju		1	1.6%
Jumlah		60	60	100%

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

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 46.6% responden yang memilih sangat setuju, 23.3% responden memilih setuju, 28.3% responden memilih netral, 1.6% responden memilih tidak setuju.

Dari pemaparan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pernyataan "Suasana lingkungan belajar di kelas saya kondusif saat belajar Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media *Autoplay*" berada pada tingkatan sangat setuju.

3. Pengaruh Penggunaan Media *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MAN 2 Tuban

Dari semua data yang telah disajikan di atas tentang penggunaan media *Autoplay*, maka langkah berikutnya adalah data yang diketahui mengenai pengaruh penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di MAN 2 Tuban. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teknik analisis *Regresi Linier* sederhana dengan menggunakan SPSS *for windows* versi 21.

C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Autoplay* di MAN 2 Tuban

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel x ini

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

adalah 4 x 8 x 60 = 1.920 (4 = skor tertinggi, 8 = butir pernyataan angket, dan 60 = jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel x adalah 1.491.

Dari 60 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 8 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penggunaan media pembelajaran Autoplay adalah 1.491dan skor ideal adalah 1.920.

Kemudian dihitung dengan rumus analisis deskriptif prosentase yaitu :

$$\mathrm{P} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Jadi, $\mathrm{P} = \frac{1.491}{1.920} \times 100 = 77.6\%$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.21

Kriteria Interval Nilai

Nilai	Keterangan
75%- 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)

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

< 24%	Kurang (D)

Berdasarkan kategori diatas dapat diketahui bahwa skor ideal 77.6% berada dalam kategori baik, karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Autoplay* ini tergolong dalam katergori sangat baik.

2. Motivasi Belajar Siswa di MAN 2 Tuban

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, maka perlu ditentukan skor ideal. Skor ideal untuk variabel y ini adalah 4 x 10 x 60 = 2.400 (4 = skor tertinggi, 10 = butir pernyataan angket, 60 = jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel Y = 1.720.Dari 60 responden yang menjadi sampel dengan rincian dari 8 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penggunaan media pembelajaran Autoplay adalah 1.491 dan skor ideal adalah 2.400.

Kemudian dihitung dengan rumus analisis deskriptif presentase yaitu:

$$\mathrm{P} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Jadi, $\mathrm{P} = \frac{1.720}{2.400} \times 100 = 71.6\%$

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

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.22

Nilai	Keterangan
75%- 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
< 24%	Kurang (D)

Berdasarkan kategori diatas dapat diketahui bahwa skor ideal 71.6% berada dalam kategori baik, karena berada dalam rentang 50% - 74%, jadi dapat disimpulkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban ini tergolong dalam katergori baik.

3. Pengaruh Penggunaan Media Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban

Dari semua data yang telah disajikan mengenai penggunaan media *Autoplay* dan motivasi belajar peserta didik di MAN 2 Tuban. Maka langkah berikutnya adalah data yang diketahui mengenai pengaruh penggunaan media Autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.

Dalam hal ini menggunakan teknik yang menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh dari dua variabel tersebut. Untuk menganalisis

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

variabel tersebut penulis menggunakan rumus “Analisis Regresi Linier Sederhana” dengan menggunakan SPSS *for windows* versi 21. Hasil analisis regresi yang diperoleh adalah sebagai berikut

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

:

a. Analisis regresi linier sederhana pengaruh variabel penggunaan media Autoplay (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y)

Tabel 4.23

Uji Anova antara Penggunaan Media *Autoplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	180.724	1	180.724	9.754	.003[a]
	Residual	1074.609	58	18.528		
	Total	1255.333	59			

a. Predictors: (Constant), Ytot

b. Dependent Variable: XTot

BerdasarBerdasarkan tabel diatas , dapat diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 9.754 sedangkan untuk F_{tabel} sebesar 4.01;1;58 dengan derajat kebebasan v1 = 1 dan derajat kebebasan v2 = 58, yaitu 3.16. Maka $F_{hitung} > F_{tabel.}$ Jadi, dapat dikatakan bahwa $H_o$ditolak dan $H_a$diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media Autoplay dapat digunakan untuk memprediksi variabel motivasi belajar siswa secara signifikan.

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

b. Koefisien Regresi antara Penggunaan Media *Autoplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4.24

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.458	4.266		3.624	.001
	Ytot	.532	.170	.379	3.123	.003

a. Dependent Variable: XTot

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bentuk persamaan regresi linier sederhana antara variabel penggunaan media *Autoplay* dengan variabel motivasi belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

$$Y = 15.458 + 0.532.\ X_1$$

Model regresi diatas dapat diinterpretasikan bahwa apabila penggunaan media *Autoplay* konstan atau sama dengan nol, maka motivasi belajar siswa sebesar 15.458. Jika penggunaan media *Autoplay* ditingkatkan sebesar satu-satuan, mengakibatkan motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0.532.

Berdasarkan tabel tersebut juga dapat diketahui pengaruh variabel pengunaan media *Autoplay* signifikan atau tidak terhadap variabel motivasi belajar siswa. Penggunaan media

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

Autoplay sig (0.003) <*Alpha* (0.05) dan nilai t_{hitung}yaitu 3.123 > t_{tabel}(4.01; 58) yaitu 2.002. Maka dapat disimpulkan bahwa $H_o$ditolak dan $H_a$diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media *Autoplay* secara signifikan mempengaruhi variabel motivasi belajar siswa.

c. Pengujian Regresi Penggunaan Media *Autoplay* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4.25

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.379[a]	.144	.129	4.304	.144	9.754	1	58	.003

a. Predictors: (Constant), Ytot

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa koefisien korelasi (R) adalah 0.379. Sedangkan koefisien determinasi R^2 adalah sebesar 0.144. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel penggunaan media *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa yaitu sebesar 14.4% dan sisanya 85.6% dipengaruhi oleh faktor lain. Kemudian dapat juga berarti bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan media *Autoplay*) terhadap variabel terikat (Motivasi belajar) adalah 14.4% dan nilai R adalah 0.379 yang mempunyai

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

arti bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan adalah sebesar 0.379.

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

Tabel 4.26

Interpretasi Koefisien Korelasi

Nilai	Keterangan
0.00- 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat kuat

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Autoplay* memiliki pengaruh yang rendah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban karena besarnya nilai R adalah 0.379 yang berada pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.20 – 0.399.

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media Autoplay di MAN 2 Tuban memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lain. Adapun angkah-langkah pembelajaran menggunakan media Autoplay seperti yang telah peneli teliti dalam proses observasi adalah sebagai berikut:
   a. Persiapan

      Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat periapan yaitu 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) mempelajari materi yang akan disampaikan dan yang terdapat dalam media Autoplay, 3) menyiapkan dan mengatur peralatan apa saja yang akan digunakan.
   b. Pelaksanaan/penyajian

      Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media Autoplay, guru perlu melakukan *crosscheck* lagi, seperti 1) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan, 2) menjelaskan tujuan yang akan dicapai, 3) menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, 4) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.
   c. Tindak Lanjut

      Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan metode diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, guru memberikan *feedback* dan peserta didik yang lain memberikan pertanyaan seputar topik masalah. Selanjutnya setelah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, guru memberikan materi dengan menggunakan media Autoplay. Adapun media Autoplay yang dipakai dalam materi Al-quran Hadist terdiri dari empat bagian, yaitu: pertama, merupakan

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

bagian pendahuluan (slide awal masuk media, slide pembuka media, slide pembuka materi, slide paparan materi, slide masuk materi, slide home, Kurikulum (kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran). Kedua, merupakan pembahasan tentang materi Al-quran Hadist yang disampaikan. Ketiga, merupakan evaluasi yang disertai penskoran otomatis. Keempat, merupakan penutup yaitu berisi tampilan penutup. Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, selanjutnya peserta didik menjawab kuis atau pertanyaan dari guru dalam media Autoplay sebagai bentuk kegiatan evaluasi yang diberikan oleh peserta didik kepada guru.

2. Motivasi belajar peserta didik pada saat mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban tergolong cukup baik. Dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi langsung pada kelas XI MAN 2 Tuban dengan menggunakan beberapa instrumen atau panduan observasi yang lebih mengarah pada kesiapan belajar, proses belajar mengajar dan evaluasi belajar. Di mana setiap kelas menunjukkan kesiapan belajar yang cukup baik ditandai dengan sikap disiplin dan antusias ketika pelajaran Al-quran Hadist dimulai. Begitu juga dengan raut wajah yang ceria yang menandakan peserta didik siap menerima materi Al-quran Hadist yang akan disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran juga peserta didik terlihat aktif dan kondusif. Meskipun ada beberapa peserta didik yang terlihat murung dan tidak aktif pada saat pembelajaran. Namun secara keseluruhan motivasi belajar peserta didik tergolong cukup baik.
3. Hasil analisis koefisien regresi diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah sebesar 3.123 dan dengan nilai signifikansi sebesar 0.003. jadi berdasarkan nilai signifikansi dapat disimpulkan bahwa $0.003 < 0.05$ yang berarti bahwa H_o ditolak dan H_a diterima yang berarti variabel X (Penggunaan media Autoplay) berpengaruh terhadap variabel Y (Motivasi belajar). Pengaruh variabel bebas (Penggunaan media Autoplay) terhadap variabel terikat (Motivasi belajar) adalah 14.4% dan nilai R adalah 0.379 yang memiliki arti bahwa besarnya nilai

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

korelasi/hubungan adalah 0.379. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Autoplay berpengaruh dengan kategori lemah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-quran Hadist di MAN 2 Tuban.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan mengamati, menguji, sampai pada tahap mengambil kesimpulan dari hasil peneltiian, maka peneliti ingin mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

   Diharapkan kepada MAN 2 Tuban untuk dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan peningkatan kualitas pembelajaran yang ada di MAN 2 Tuban. Terutama daalam hal peningkatan keterlibatan dan keaktifan peserta didik yang didukung oleh beberapa komponen seperti halnya penggunaan media pembelajaran *Autoplay*.

2. Bagi Guru

   Diharapkan untuk selalu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi fasilitator ketika proses belajar mengajar, dan agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan guru dapat menggunakan media penunjang lain misalnya media pembelajaran *Autoplay*, dan diharapkan pula guru lebih bisa dekat dengan peserta didik agar kelas menjadi lebih kondusif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

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

Dalam penelitian ini, peneliti sadar masih banyak kekurangan yang perlu dikoreksi dan diperbaiki, karena “tak ada gading yang tak retak”. Oleh sebab itu peneliti mengharap untuk penelitian selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

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

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.*Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. *2011. Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aziz , Shaleh Abdul dan Abdul Aziz Abdul Majid.T. TH. *at- Tarbiyah wa Thuruqut Tadris juz 1*. Mesir: Darul Ma'Arif.

Bahri, Arsad. Hidayat,Wahyu dan Muntaha,Abdul Qalam. 2018.*"Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran".* Jurnal *Proceeding Biology Education Conference.* Vol 15 No. 1.

Baharuddin. 2010.*Pendidikan & Psikologi Perkembangan.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Daryanto. 2010.*Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Dimyati. 1999.*Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djabidi, Faizal. 2017. *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Malang: Madani.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dokumen milik MAN 2 Tuban, th. 2019.

Echols, John M. dan Shadily, Hasan. 2000. *Kamus Inggris Indonesia.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Fadlullah, Achmad Kholid. 2017. *"Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang".*Skripsi. UIN Maliki Malang. Malang.

Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar.* Bandung: Tarsito.

Handoko,Martin. 1992.*Motivasi Daya Penggeral Tingkah Laku.* Yogyakarta: Kanisius.

Hwy, Henderson. 2016. *Indigo Rose Software*. Canada. http://www.indigorose.com. Diakses Sabtu, 30 November 2019.

Hamzah, Nasution Syaiful.T. TH. *Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Kelas Matematika*.

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

Kholis, Nur dan Nu'aimah, Sulasun. 2016. *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Autoplay Pada Mata Pelajaran Sensor dan Akuantor di SMK Negeri 2 Bojonegoro". Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* Vol. 05 No. 02.

Kementrian Agama RI, *Al-quran dan Terjemahnya,* (Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya).

Margono. 1997.*Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Muhid,Abdul. 2012.*Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows.* Sidoarjo: Zifatama Publishing.

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru". J*akarta: Gaung Persada Press.

Munir,Misbahul. 2012.*Tentang Autoplay Media Studio.* Indonesia. (Online), http://munirarber.blogspot.co.id diakses pada hari Sabtu, 14 Desember 2019.

Nisa, Khairun. Wati, Mustika dan Mahardika, Andi Ichsan. T. TH.*Pengembangan Media Pembalajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis di SMA,* (Jurnal Online). diakses pada Sabtu, 30 November 2019.

Nurseto,Tejo. 2011.*Membuat Media Pembelajaran yang Menarik".*Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol VIII No. 1.

Nu'aimah, Sulasun dan Kholis,Nur. 2016.*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Autoplay Pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator di SMK Negeri 2 Bojonegoro".* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol 05 No. 02.

Sadiman, Arief S. dkk. 2007. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadirman, A. 2001. *Onteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya,Wina. 2015.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Soetomo, 1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1997. *Media Pengajaran.* Bandung: PT Sinar Baru Bandung.

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

Sudjono,Anas. 2014.*Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2010.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

_____.2016. *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

_____. 2017.*Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja RosdaKarya.

Suryobroto,Sumadi. 2004.*Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sutarman dan Endro. 2005. *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio.* Yogyakarta: Gava Media.

TR,Widayatun. 1999. *Ilmu Perilaku.* Jakarta: CV Sagung Seto.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno,Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ummah, Kuntum Khoiro. 2019. "*Pengaruh Ujian Sistem CBT (Computer Based Test) Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 10 Surabaya".* Skripsi.UIN Sunan Ampel Surabaya : Surabaya.

Wahab,Rohmalina. 2016.*Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Yusuf, Syamsu. 2009.*Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Bandung: Rizqi Press.

Zuhriyah, Luluk Fikri. 2011.*Metode Penelitian.* Surabaya: Sunan Ampel Press.

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